



## **Berättande i digitala spel**

En undersökning av monomyten och dess gestaltning

**Måns Billing**

**Jakob Lindh**

Kandidatarbete i Medieteknik 30 HP

VT – 2012

Examinator: Peter Ekdahl

Handledare: Rebecka Molin och Pirjo Elovaara

Biträdande handledare: Jonas Svegländ och Sofia Viklund

## **Kontaktuppgifter:**

### **Måns Billing**

billingmans@gmail.com

+46 (0)768 95 90 10

### **Jakob Lindh**

contact.jakoblindh@gmail.com

+46 (0)704 91 26 35

## **Abstrakt**

Den här uppsatsen undersöker monomytens två inledande steg The Ordinary World och The Call to Adventure samt hur dessa kan gestaltas i digitala spel. Syftet är att få insikt i hur spelmediet kan använda sig av de här teorierna om berättelsestrukturer för att skapa mer engagerande upplevelser. För att undersöka problemområdet konkretiserades teorierna i ett ramverk utifrån vilket en spelprototyp utvecklades och två redan existerande digitala spel analyserades. Prototypen jämfördes med de analyserade spelen för att undersöka på vilket sätt teorierna om The Ordinary World och The Call to Adventure gestaltats. Undersökningen visade på att spelmediet erbjuder en mängd olika sätt att gestalta teorierna på och vilka för- och nackdelar dessa gestaltningssätt har. Vidare pekade användandet av monomyten på dess fortsatta relevans inom spelmediet, men även på de problem som reproduktionen av monomytens struktur kan leda till.

Nyckelord: The Ordinary World, The Call to Adventure, monomyten, digitala spel, berättelsestrukturer.

## **Abstract**

The focus of this thesis is to study the two initial steps of the monomyth, which are The Ordinary World and The Call to Adventure, and how these can be portrayed in digital games. The purpose is to gain insight in how the game media can use these theories of narrative structure to create more engaging experiences. To study the problem area the theories were concretized into a framework from which a game prototype was developed and two existing digital games were analyzed. The prototype was compared to the analyzed games in order to study in which way the theories of The Ordinary World and The Call to Adventure had been portrayed. The thesis showed how the game media offers a variety of ways in which the theories can be portrayed as well as which pros and cons these different ways of portrayal have. In addition, the use of the monomyth pointed at its continued relevance in the game media, but also at the problems that the reproduction of the monomyth's structure can lead to.

Keywords: The Ordinary World, The Call to Adventure, monomyth, digital games, narrative structures.

# Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b>	<b>1</b>
<b>2. Problemområde</b>	<b>1</b>
2.1 Bakgrund	1
2.2 Syfte	2
2.3 Problemformulering	2
<b>3. Teori</b>	<b>3</b>
3.1 Monomyten	3
3.1.1 Monomytens övergripande struktur	3
3.1.2 Act One - Departure	3
3.1.3 Act Two - Initiation	5
3.1.4 Act Three - Return	7
3.2 The Ordinary World och The Call to Adventure – Motivering	9
3.3 The Ordinary World	9
3.3.1 Berättelsens introduktion	9
3.3.2 Kontraster	10
3.3.3 Hjältens dramatik	11
3.3.4 Bakgrundshistoria och exposition	14
3.3.5 Tema	14
3.4 The Call to Adventure	15
3.4.1 Äventyret inleds	15
3.4.2 Synkronicitet	15
3.4.3 Budbäraren	15
3.4.4 Ytterligare element	16
3.5 Kritik mot monomyten	18
3.6 Sammanfattning	19
<b>4. Tillvägagångssätt</b>	<b>20</b>
4.1 Översikt	20
4.2 Elementramverk	20
4.2.1 The Ordinary World	21
4.2.2 The Call to Adventure	22
4.3 Produktion	22
4.3.1 Teorianvändning	22
4.3.2 Teknik	23
4.4 Spelanalys	24
4.4.1 Teorianvändning	24
4.4.2 Val av spel	24

<b>5. Resultat</b> .....	<b>25</b>
5.1 Produktionens arbetsgång.....	25
5.2 Undersökningens resultat .....	26
5.2.1 Inledning.....	26
5.2.2 Världen .....	28
5.2.3 Hjälten .....	32
5.2.4 Hjältens kall.....	36
5.2.5 Övrigt.....	38
5.3 Diskussion av resultat.....	39
5.3.1 Inledning.....	39
5.3.2 Hjälten .....	40
5.3.3 Världen .....	41
5.3.4 Hjältens kall.....	43
<b>6. Slutsats och Diskussion</b> .....	<b>45</b>
6.1 Problematik med monomyten.....	45
6.2 Gestaltning.....	45
6.3 Vår arbetsprocess.....	46
6.4 Förslag på vidare undersökningar.....	47
<b>7. Källförteckning</b> .....	<b>48</b>

# 1. Inledning

Berättelser har alltid varit en del av den mänskliga kulturen. Från de tidiga muntliga berättelserna, varav flera nedtecknades likt *Iliaden* och *Odysséen*, till romanens uppkomst och senare medieformer som filmer och digitala spel. Det faktum att berättelser alltid har återfunnits tyder på ett behov hos människan att försvinna in i andra världar och ta del av historier bortom den omedelbara verkligheten.

I alla dessa berättelser och uttrycksformer återfinns en mängd teman; utmaningarna i att växa upp, kärlekens kraft, att lyckas mot alla odds och så vidare. Alla som har sett filmer, läst böcker, spelat spel eller lyssnat på musik kan säkerligen nämna flertalet sådana teman som återkommer gång på gång. Dessa likheter, som sträcker sig över årtusenden av den mänskliga historien, är också något som har fångat många forskares intresse. Varför återkommer vissa element och karaktärer? Vad kan detta tyda på? Det akademiska intresset har i sin tur lett till olika teorier kring dessa strukturer.

Inom spelbranschen har några av dessa teorier fått fäste och återfinns i flertalet böcker om speldesign och berättande (Schell 2008, s. 273; Rollings och Adams 2003, ss. 96-110). Detta möte mellan akademiska teorier och ett ungt media ger upphov till flertalet intressanta frågor. Bland annat; hur kan teorierna gestaltas i digitala spel? Det är den här uppsatsens syfte att belysa och undersöka den här frågan.

## 2. Problemområde

### 2.1 Bakgrund

Ett antal forskare har pekat på den återkommande förekomsten av strukturer och element i folksagor och myter. Den ryske litteraturvetaren Vladimir Propp utgav 1928 *Morphology of the Folktale* i vilken han undersökte en mängd ryska folksagor och identifierade ett stort antal gemensamma och återkommande mönster i dessa berättelser (Propp 2003, s. 25). Vidare undersökte den franske socialantropologen Claude Lévi-Strauss berättelser från Nord- och Sydamerika och fann hur ett flertal berättelser från de båda kontinenterna var slående lika (Lévi-Strauss 1992, s. 58). Sambandet mellan symboliken i folksägner och myter är något som också mytologen Joseph Campbell tog fasta på i sitt verk *The Hero with a Thousand Faces* som för första gången gavs ut 1949 (Campbell

2008). Enligt Campbell är egentligen alla berättelser desamma och följer en liknande struktur. Han kallar denna teori för *monomyten* (Campbell 2008, s. 1), även kallad *The Hero's Journey* (Campbell 2008, s. 210). Campbell förklarar vidare att dessa mönster och strukturer inte är något som kan tillverkas eller hållas tillbaka då de är det mänskliga psykets egen produktion (Campbell 2008, ss. 1-2). Detta skulle kunna tyda på att den återkommande strukturen är något i allra högsta grad mänskligt som återfinns inom oss alla.

En vidareutveckling och konkretisering av monomyten gjordes senare av berättelsekonsulten Christopher Vogler i hans verk *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* som gavs ut för första gången 1998 (Vogler 2007). I detta verk utgår han från Joseph Campbells teorier och utarbetar en mer praktisk och tillämpbar version riktad till författare.

Teorin om monomyten återfinns inte bara i urgamla folksägner och myter, utan kan även spåras till mer moderna medier, vars användning vi finner i såväl filmskapande (Vogler 2007, s. 3) som digital spelutveckling. Inom just spelutveckling återkommer Campbells teorier i facklitteratur (Sheldon 2004, ss. 25-26), men även Voglers mer lättillgängliga version (Schell 2008, ss. 273-274; Rollings och Adams 2003, ss. 93-96). Teorierna används här som exempel på berättelsestrukturer som kan användas i spel (Schell 2008, s. 273; Rollings och Adams 2003, ss. 96-110). På grund av att Vogler och Campbell är de teoretiker som förekommer i spelsammanhang har vi därmed valt att utgå från dessa i vår undersökning.

## **2.2 Syfte**

Eftersom teorin om monomyten återkommer inom spelbranschen finns det ett värde i att genomföra en närmare studie av förhållandet mellan monomyten och dess faktiska gestaltning. Detta för att få en bättre insikt i hur spelmediet kan använda sig av nämnda teori för att skapa mer engagerande upplevelser.

## **2.3 Problemformulering**

Den huvudsakliga problemformuleringen lyder som följer: Hur kan de narrativa stegen *The Ordinary World* och *The Call to Adventure* gestaltas i digitala spel?

The Ordinary World och The Call to Adventure är de två inledande stegen i monomyten hos Campbell respektive Vogler, vilken i sin helhet består av ett flertal steg. Det är dessa två steg som vi

kommer att undersöka genom att inledningsvis fördjupa oss i begreppens teoretiska bakgrund för att därefter utveckla en egen spelprototyp, samt analysera två redan existerande digitala spel.

### **3. Teori**

I det här avsnittet kommer vi för det första att övergripande redogöra för monomytens struktur och alla dess steg i sin helhet. Därefter följer en förklaring av de två stegen. Det första steget kallar Vogler för *The Ordinary World* medan Campbell kallar det för *The World of Common Day*. Då det första stegets benämning skiljer sig åt mellan författarna har vi valt att kalla steget för *The Ordinary World* då det är kortare än Campbells motsvarighet. Det andra begreppet är vad de båda författarna kallar för *The Call to Adventure*. Vi kommer att avsluta teoriavsnittet med en diskussion av de två steg som vi har behandlat samt översiktligt redogöra för hur de kommer att användas som ett jämförelseverktyg i nästa del av undersökningen.

#### **3.1 Monomyten**

I följande avsnitt följer en övergripande jämförelse av skillnaden i upplägg mellan de steg som Campbell presenterar i *The Hero with a Thousand Faces* (Campbell 2008) samt de som Vogler lägger fram i *The Writer's Journey* (Vogler 2007). Jämförelsen kommer att hålla en översiktlig karaktär då målet är att visa på förhållandet mellan de båda författarna utan att göra en genomgripande undersökning av monomyten i sin helhet.

##### **3.1.1 Monomytens övergripande struktur**

Både Campbell och Vogler har delat upp monomyten i tre delar. Dessa tre delar innehåller i sin tur flertalet steg. Antalet steg varierar dock mellan Campbell och Vogler. I *The Hero with a Thousand Faces* diskuterar Campbell 17 olika steg som en berättelse tenderar att gå igenom (Campbell 2008, ss. 28-29). Vogler har i sin framställning reducerat dessa till 12 steg (Vogler 2007, s. 6).

##### **3.1.2 Act One - Departure**

Den första delen, som Vogler kallar *Act One* och som Campbell kallar *Departure*, handlar om hjältens liv i hans eller hennes alldagliga värld och om hur olika krafter kallar på hjälten som slutligen tvingas ut ur sin trygga tillvaro.

Det första steget är *The Ordinary World*. Vogler diskuterar steget ingående och går igenom vilka funktioner som det fyller i en berättelse. Han går igenom hur *The Ordinary World* kan användas som ett tillfälle i berättelsen för att förmedla nödvändiga upplysningar samt antyda om framtida



händelser (Vogler 2007, ss. 83-96). Campbell å andra sidan diskuterar knappt detta steg utan nämner det endast i förbifarten. Han förklarar steget, och egentligen hela den första delen, på följande sätt: "A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder" (Campbell 2008, s. 23).

Efter presentationen av denna alldagliga värld följer hos de båda författarna *The Call to Adventure*. Det är nu som någon kraft kallar på hjälten för att få honom eller henne att ge sig av. Campbell, som använder sig av teoribildningen hos Freud och Jung, förklarar detta steg som det undermedvetnas sätt att tvinga fram en förändring (Campbell 2008, s. 42). Även Vogler tar upp denna psykologiska aspekt men beskriver också steget på ett sätt som är mer tydligt och tillämbart. Han beskriver bland annat hur steget är en katalysator som sätter berättelsen i rullning (Vogler 2007, ss. 99-104).

Det tredje steget i den första delen är hos de båda vad de kallar *Refusal of the Call*. Detta steg handlar om att hjälten motsätter sig äventyret och vill stanna kvar i sin alldagliga värld. Vogler skriver exempelvis att avvisandet ofta grundar sig i tidigare erfarenheter hos hjälten. Han eller hon har varit med om något liknande tidigare och det har inte slutat väl. Han hävdar också att ett ihållande avvisande inte sällan leder till tragedi och undergång (Vogler 2007, ss. 108-109). Detta är något som även Campbell lyfter fram. Han menar på att en ovilja att ta sig an äventyret representerar en bristande förmåga att bryta sig ur sin barndom. Modern och fadern kan här blockera vägen för hjälten vidare resa. De fyller därmed funktionen av väktare (Campbell 2008, s. 52).

För att hjälten ska lyckas övervinna sina rädslor och till slut ge sig av från den trygga världen behövs det inte sällan hjälp från externa krafter. Detta är också vad som sker i det steg som Vogler kallar för *Meeting with the Mentor*. Mentorn blir en form av donator som ger hjälten det som krävs för att han eller hon skall kunna bryta upp. Det kan röra sig om att ingjuta mod, överlämna användbara föremål eller värdefull kunskap (Vogler 2007, s. 117). Campbell, som kallar steget för *Supernatural Aid*, skriver att de beskyddande krafter som stöttar hjälten representerar en försäkring om att tryggheten i den vanliga världen inte är för evigt förlorad. Så länge hjälten litar på den väg som han eller hon har valt kommer det omedvetna att hjälpa till och driva på. Till och med Moder Jord kommer att skydda hjälten (Campbell 2008, ss. 57-59). Denna relation mellan mentorskraften och naturen är något som också Vogler tar upp (Vogler 2007, s. 119).

När hjälten har blivit kallad till äventyr, tvekat över huruvida han eller hon bör ge sig av och slutligen fått hjälp och energi från en mentorsgestalt infaller steget då tröskeln korsas. Den

alldagliga världen lämnas och hjälten stiger in i äventyrets värld. Hos både Vogler och Campbell kallas steget för *Crossing of the First Threshold* (Vogler 2007, s. 6). Det är nu, skriver Vogler, som hjälten helhjärtat ger sig hän åt äventyret. Vidare innebär detta korsande av gränsen mellan det kända och det okända en stor utmaning. Ofta vaktas övergången av väktare som försöker hindra hjälten från att ge sig av. Hjälten måste överlista dessa väktare och inse att hotet som de utgör enbart är en illusion (Vogler 2007, ss. 127-129). Campbell lyfter fram de antika sirenerna som exempel på denna typ av väktare; i deras fall ligger faran i förförande lockelser (Campbell 2008, s. 65). Det är inte ovanligt, menar Vogler, att denna övergång presenteras med hjälp av miljön och den fysiska omgivningen. Det kan exempelvis röra sig om floder, klippavsatser, dalgångar och så vidare (Vogler 2007, ss. 129-130).

Efter denna övergång beskriver Campbell ett steg som Vogler har valt att inte inkludera i sin framställning. Det är det sista steget innan den första delen är avklarad och Campbell kallar det för *The Belly of the Whale*. Detta steg representerar hjälten eller själens självutplåning. Hela den magiska världen, den som hjälten alltså precis har stigit in i, är en sfär av återfödelse. Genom att hamna i valens mage, som Campbell menar symboliserar existensens livmoder eller världens navel, är hjälten redo att återfödelse (Campbell 2008, ss. 74-77).

### **3.1.3 Act Two - Initiation**

Campbells benämning på den andra delen är *Initiation* (Campbell 2008, s. 81). Vogler kallar motsvarande del för *Act Two* (Vogler 2007, s. 6). Det är här som hjälten måste utstå en mängd prov och utmaningar i den mystiska och fantastiska nya världen, kallad *The Special World* (Vogler 2007, s. 10), så att han eller hon slutligen kan återfödelse med all den visdom som finns att hämta.

Det första steget, hos Vogler kallat *Test, allies and enemies* (Vogler 2007, s. 135) och av Campbell benämnt *The Road of Trials* (Campbell 2008, s. 81), handlar om att hjälten måste överleva i *The Special World* och lära sig att handskas med hur den fungerar. Hjälten utsätts ofta för en del mindre utmaningar vilka fungerar som förberedelser inför det kommande eldprovet. Det är också vanligt att hjälten slår sig samman med kamrater och att fienden eller fienderna introduceras (Vogler 2007, ss. 135-138). Om denna nya värld skriver Campbell att "the hero moves in a dream landscape of curiously fluid, ambiguous forms, where he must survive a succession of trials" (Campbell 2008, s. 81).

Efter detta inledande möte med den nya världen börjar hjälten närma sig den innersta grottan, platsen där hjälten kommer att ställas inför sin svåraste utmaning. Här har Vogler inkluderat ett steg

som inte återfinns hos Campbell. Han kallar det helt enkelt för *Approach to the Inmost Cave*. Under detta steg närmar sig hjälten motståndarens fäste och saker och ting börjar ställas på sin spets. Det är nu som de sista förberedelserna måste göras då hjälten snart kommer att ställas inför sitt eldprov (Vogler 2007, ss. 143-153).

Steg som nu följer är ett av det mest djuplodande och genomgripande hos både Vogler och Campbell. Hos den förstnämnda har alla de olika delarna av detta steg koncentrerats till en händelse som Vogler kallar för *The Ordeal* (Vogler 2007, s. 155). Campbell å sin sida har valt att dela in detta eldprov i fyra separata steg. Dessa är som följer: *The Meeting with the Goddess*, *Woman as the Temptress*, *Atonement with the Father* samt *Apotheosis* (Campbell 2008, ss. 28-29).

Vogler menar att den mest grundläggande sanningen när det gäller eldprovet är att hjälten måste dö för att kunna återfödas. Som exempel pekar Vogler bland annat på hur rymdvarelserna ET i filmen med samma namn faktiskt dör för att därefter återupplivas (Vogler 2007, s. 156). Genom att uppleva döden förändras hjälten. Han eller hon tvingas att konfrontera sin största rädsla och genom att i slutänden överleva mötet har någonting förändrats i själen. Hjälten är inte längre samma person som han eller hon var när äventyret började; pånyttfödelsen har medfört ny vishet om livet. Campbell har en annorlunda infallsvinkel och diskuterar stegen på en mer psykoanalytisk och existentiell nivå. *The Meeting with the Goddess* handlar om att hjälten ingår ett gåtfullt äktenskap med världens gudinna, nämligen Moder Jord. Eftersom denna gestalt representerar livet och all kännedom om detta visar steget på hur hjälten har uppnått fullkomlig kontroll över tillvaron. Steget som Campbell därefter går igenom, *Woman as the Temptress*, motsvarar delvis samma händelse som ovan sedd ur ett annat perspektiv. Efter hjälten möte med det rena gudomliga, alltets tillvaro, är det inte sällan som de köttsliga lustarna får hjälten att känna avsky. På ett djupare plan handlar det om att vi inte vill erkänna vad vi egentligen är. Vi vill inte kännas vid våra mest grundläggande drifter. Den oskuldsfulla livskraft som hjälten nyss förenades med väcker nu anstöt (Campbell 2008, ss. 97-102).

Därpå följer hos Campbell det steg som han kallar *Atonement with the Father* (Campbell 2008, s. 105). Hjälten stöter här på någon form av fadersgestalt, ofta en kraft eller figur med auktoritära drag. Den här kraften utgör ett hot mot hjälten och ser ut att sträva efter att förgöra honom eller henne. Denna bild av fadern är en rest av barnets, och då främst pojkens, inställning gentemot sin fader där den lilla pojken tävlar mot honom om moderns gunst. Hjälten måste således, för att växa upp, släppa denna föreställning och förlita sig på faderns barmhärtighet (Campbell 2008, ss. 107-110). Hjälten kommer då att inse att han och fadern egentligen är densamma (Campbell 2008, ss.

115-116).

Slutligen, efter alla dessa prövningar, når hjälten det som Campbell kallar för *Apotheosis* (Campbell 2008, s. 127). Detta steg innebär en ”förgudning” av hjälten. Han eller hon inser alltets tillvaro och hela existensens gränslöshet uppenbarar sig. Hjälten är både modern och fadern, tiden och oändligheten. Hjälten når ett tillstånd som i mångt och mycket kan liknas vid buddismens nirvana (Campbell 2008, ss. 137-138). De gamla gränserna upphör och en ny nivå av samhörighet och insikt uppnås (Vogler 2007, s. 171).

När hjälten har tagit sig igenom allt detta återstår enbart ett steg innan den tredje och sista delen kan påbörjas. Campbell kallar steget för *The Ultimate Boon* (Campbell 2008, s. 148) medan Vogler benämner det som *Reward*. Hjälten har nått sitt mål och funnit det som han eller hon eftersträvat under resans gång. Vogler tar upp flera olika exempel på belöningar som en hjälte kan få i efterdyningarna av eldprovet. Det kan röra sig om andras erkännande av hjälten's speciella karaktär, hjälten kan ha fått nya insikter eller så hålls en storslagen fest för att fira hjälten's seger. Det är inte heller ovanligt att kärleksscener dyker upp under detta steg (Vogler 2007, ss. 175-180). Campbell lägger stor vikt vid drömmen om den oförstörbara och odödliga kroppen som en del av belöningen. Som exempel lyfter han fram gudarnas eviga banketter med mat och dryck som aldrig sinar (Campbell 2008, s. 149). Med dessa belöningar avslutas den andra delen och den tredje och sista delen av resan kan påbörjas.

### **3.1.4 Act Three - Return**

Den tredje delen benämner Campbell *Return* (Campbell 2008, s. 167) medan Vogler kallar den för *Act Three* (Vogler 2007, s. 6). I den tredje och sista delen ligger fokus på hjälten's återfärd till sin ursprungliga miljö. Detta återvändande blir sällan enkelt och det finns en mängd utmaningar som hjälten tvingas konfrontera innan han eller hon återigen når hem (Campbell 2008, s. 29).

Precis som i föregående akt har Vogler koncentrerat de olika elementen till betydligt färre steg än vad som återfinns hos Campbell. Det första steget kallar Vogler för *The Road Back* (Vogler 2007, s. 187). Detta steg motsvarar hos Campbell fyra skilda steg, i tur och ordning benämnda *Refusal of the Return*, *The Magic Flight*, *Rescue from Without* och *The Crossing of the Return Threshold* (Campbell 2008, s. 29). Dessa fyra steg kommer att behandlas som ett gemensamt eftersom de rör samma skeende. Beslutet att återvända från den mystiska och speciella världen är inte alltid enkelt. Ofta har hjälten funnit sig tillrätta i *The Special World* och *The Ordinary World* kan lätt framstå som ointressant eller alltför världslig (Campbell 2008, s. 178). När hjälten inte är villig att återvända

krävs någon form av kraft som driver på. Det kan röra sig om både yttre krafter eller en inre beslutsamhet (Vogler 2007, s. 189). Denna yttre kraft är exempelvis vad Campbell talar om när han går igenom steget *Rescue from Without*. Campbell menar att när det medvetna har gett upp, och exempelvis valt att stanna kvar i The Special World, kommer det omedvetna till räddningen i form av de övernaturliga krafter som vi tidigare har stött på (Campbell 2008, s. 186). Det är också vanligt att denna återfärd sker i form av en jakt. Campbell kallar också som bekant ett av stegen för *The Magic Flight*. Under denna flykt, som även Vogler berör, är det inte ovanligt att den flyende hjälten tvingas lämna bakom sig olika föremål och ägodelar för att fördröja sin förföljare. På så sätt måste hjälten komma fram till vad det egentligen är som betyder något för honom eller henne (Vogler 2007, ss. 191-192). Själva återvändandet till The Ordinary World, det som Campbell kallar för *The Crossing of the Return Threshold*, är en ytterst problematisk fas för hjälten. Hur ska hjälten kunna förklara vad han eller hon har varit med om? Hur ska hjälten kunna dela med sig av sina lärdomar till människor som inte har genomgått samma prövningar? Campbell jämför det med att hjälten måste förklara en tredimensionell form på en tvådimensionell yta eller att i termer av ”ja” och ”nej” beskriva begrepp som ligger bortom sådana motsatspar (Campbell 2008, s. 189).

När väl denna återfärd är avklarad återstår enbart två steg innan berättelsen är fullbordad. Det första av dessa kallar Vogler för *The Resurrection* (Vogler 2007, s. 197). Campbell kallar detta steg för *Master of the Two Worlds* (Campbell 2008, s. 196). Vogler skriver att hjälten måste genomgå ett slutgiltigt test innan han eller hon helt kan återvända till The Ordinary World. Hjälten har stirrat döden i vitögat och måste således renas inför återvändandet till de levandes värld. Vidare måste hjälten också bevisa att han eller hon faktiskt har lärt sig något av resan (Vogler 2007, ss. 198-199). Även Campbell poängterar vikten av att hjälten har tagit med sig erfarenheter och kunskap från The Special World. På så vis får han eller hon styrkan att utan svårighet färdas fram och tillbaka mellan de två världarna (Campbell 2008, s. 196). Anledningen till detta är att bortom alla illusioner är de båda världarna egentligen en och densamma (Campbell 2008, s. 188). Således bemästrar hjälten både The Ordinary World och The Special World.

Det sista steget kallas hos Vogler *Return with the Elixir* (Vogler 2007, s. 215) och hos Campbell *Freedom to Live*. Campbell menar att denna frihet handlar om att inse tillvarons varande. Istället för att förfasas över livets villkor, där liv förutsätter död, eller se sig själv som ett undantag eller en symbol för godheten, måste hjälten inse att tillvaron är som den är. Med denna genomgripande insikt sker en försoning mellan individens medvetande och universums vilja. På så vis blir hjälten slutligen fri (Campbell 2008, ss. 205-206). Vogler är något mer konkret i sin beskrivning och diskuterar på vilka sätt denna avslutning kan presenteras. Han uppehåller sig bland annat vid

skillnaden mellan ett stängt och ett öppet slut. I det förstnämnda förklaras det mesta och alla trådar knyts samman medan det sistnämnda innebär att en hel del är upp till publiken att fantisera kring när väl berättelsen är avslutad (Vogler 2007, ss. 216-218).

### **3.2 The Ordinary World och The Call to Adventure – Motivering**

Då monomyten i sin helhet är relativt omfattande med många steg har vi valt att begränsa oss till två av stegen, nämligen The Ordinary World och The Call to Adventure.

Genom att undersöka monomyten från början undviker man att förbise eller hoppa över tidigare steg som kan ha påverkat hur berättelsen har utformats, vilket i sin tur hade kunnat leda till att argument och analyser hade tappat relevans då man inte har tagit hänsyn till tidigare steg. Dessutom hade det kunnat försvåra och skapa förvirring för eventuella läsare då dessa hade behövt orientera sig mitt i monomyten.

### **3.3 The Ordinary World**

För att grundligt förstå det första steget av monomyten och vad den innebär följer här en mer ingående undersökning av steget The Ordinary World. Genom att göra detta får vi en genomarbetad förståelse av steget.

I Joseph Campbells verk *The Hero with a Thousand Faces* är The Ordinary World inte ett eget steg, vilket Christopher Vogler har gjort det till. Campbell börjar istället med steget *The Call to Adventure* (Campbell 2008, s. 28), vilket är Voglers andra steg (Vogler 2007, s. 19). Dock återfinns en del referenser i Campbells prolog till monomyten som knyter an till Voglers The Ordinary World. En del kopplingar återfinns även i Campbells *The Call To Adventure*.

#### **3.3.1 Berättelsens introduktion**

Bland det första som Vogler lägger fram i sitt kapitel om The Ordinary World är att inledningen i en berättelse är ett tillfälle för att skapa ett intryck, en känsla eller etablera en metafor. Vidare säger han; "The mythological approach to story boils down to using metaphors or comparisons to get across your feelings about life." (Vogler 2007, s. 84). Detta kan tolkas som att Vogler menar att det är berättaren som genom sitt val och användande av metaforer förmedlar sin syn på livet. Detta är intressant och pekar ytterligare på att monomyten är ett mänskligt fenomen.

Själva titeln på ett verk menar Vogler kan fungera som en ledtråd till berättelsens natur eller till hur berättarens attityd är, men det kan även vara en flersidig metafor för hur förutsättningarna ser ut för hjälten eller den värld som han eller hon befinner sig i. Vidare skriver Vogler att även den inledande händelsen i en berättelse kan väcka förslag om berättelsens riktning och vara en metafor för att frammana de konflikter och dualiteter som kommer att konfronteras. Den inledande händelsen kan även ingjuta berättelsens tema för att göra mottagaren uppmärksam på vad hjälten kommer att möta längre fram i berättelsen (Vogler 2007, s. 85).

Vogler nämner att en prolog är något som kan föregå själva berättelsen och huvudkaraktärernas introduktion i den. Händelser som har utspelats sig innan hjälten inträder i berättelsen kan behöva beskrivas i en prolog. Enligt Vogler kan en prolog vara användbar av ett antal anledningar, som att till exempel framföra en viktig del av bakgrundshistorien eller etablera berättelsens stämning. Den kan även vara förvirrande för att göra mottagaren mer mottaglig för olika antydningar. Vogler lägger också vikt på det här när han även skriver att det gör mottagaren mer förberedd på att träda in i *The Special World*. En introduktion av berättelsens skurk eller hot kan även förekomma i en prolog innan hjälten målas upp, vilket kan visa på att en balans i berättelsen har rubbats och måste återställas. Trots detta understryker Vogler att det inte alltid är nödvändigt eller ens önskvärt att använda sig av en prolog i alla berättelser, utan att berättelsens behov alltid bestämmer hur den ska struktureras. Detta för in Vogler på att porträttera hjälten i sin vanliga och normala miljö, nämligen *The Ordinary World* (Vogler 2007, ss. 86-87).

### **3.3.2 Kontraster**

Enligt Vogler börjar många berättelser med att etablera *The Ordinary World* som ett verktyg och en måttstock för att kunna jämföra med *The Special World* som hjälten senare ska bege sig in i när äventyret börjar. Vidare skriver Vogler att *The Special World* bara är speciell om den kan ses i kontrast till *The Ordinary World*, vilken fungerar som hjälten hemmaplan och bakgrund. Vogler jämför här också *The Ordinary World* med det verkliga livet där han menar att vi tas genom ett antal *Special Worlds* under vår livstid som gradvis blir vanliga innan vi ger oss in i nästa *Special World* (Vogler 2007, s. 87). Campbell nämner i sin prolog Aeneas avfärd ifrån det fallna Troja och hans resa till de dödas undre värld (Campbell 2008, s. 28). I det här fallet kan Troja ses som *The Ordinary World*.

Att *The Ordinary World* står i stark kontrast till *The Special World* är något som Vogler lägger vikt vid. Detta för att hjälten och mottagaren ska känna en stor och dramatisk skillnad mellan de båda världarna när hjälten väl träder in i den senare (Vogler 2007, s. 87). Campbell nämner också

kontrasten mellan situationen som hjälten befinner sig i inledningsvis och den okända zonen som kan vara alltifrån underjordiska kungadömen till djupgående drömtillstånd (Campbell 2008, s. 48). I *The Ordinary World* återfinns också oftast redan de förutsättningar och grunder till konflikter som väntar hjälten senare i berättelsen (Vogler 2007, s. 87). Detta kan knytas an till det Campbell skriver om de undertryckta och oönskade psykologiska tankar som kan ligga i det undermedvetna och bara vänta på att träda fram. Detta kan hända då någon yttre faktor såsom till exempel ett ord, en syn, eller en smak lockar fram dem och ändrar på det säkra och kända som vi har byggt kring oss själva (Campbell 2008, s. 5).

Vogler tar även upp ett fenomen som kallas för förebådande (på engelska: foreshadowing). Genom att i *The Ordinary World* skapa en mindre modell av *The Special World* och det som ska hända där, kan man förebåda de händelser som senare kommer att ske. Denna mindre modell kan alltså vara någon form av subtil metaforisk händelse som används för att underbygga senare skede. Vogler anser att metoden kan hjälpa till att sammanfläta en berättelse till att bli mer poetisk och rytmisk (Vogler 2007, s. 88).

### **3.3.3 Hjältens dramatik**

Vogler poängterar att en annan viktig del av *The Ordinary World* som varje bra berättelse bör innehålla, är att det ställs en del frågor om hjälten. Han nämner två sorters frågor; dels frågor som berör handlingen, såsom om hjälten kommer att vinna spelet eller besegra skurkarna. Den andra sortens frågor är dramatiska och handlar om hjälten personlighet eller känslor, såsom om hjälten kommer lyckas att uttrycka kärlek eller njuta av livet. Vogler skriver även att det är frågorna om själva handlingen som kanske driver berättelsen vidare, men att det är de dramatiska som fångar mottagaren och får honom eller henne att faktiskt involvera sig själva i de känslor som karaktärerna har (Vogler 2007, s. 88).

Fortsatt förklarar Vogler att hjälten bör ha två olika sorters problem som han eller hon ställs inför. Nämligen ett yttre och ett inre. Det yttre är ett fysiskt problem som måste lösas, till exempel att någon måste räddas. Hjälten behöver också ett inre problem att arbeta med för att kunna utvecklas och lära sig något under resans gång. Det kan vara en personlig brist som att han eller hon behöver kunna lita på sig själv eller kunna arbeta tillsammans med andra. Men det kan även vara ett moraliskt dilemma. Vogler skriver också att mottagaren blir tillfredsställd av att se karaktärer hantera och lära sig av sina inre och yttre problem (Vogler 2007, ss. 88-89). Campbell skriver vidare om detta när han i samband med gamla civilisationers ritualer diskuterar behovet av förändring av både det medvetna och det undermedvetna för att kunna ta sig över de svåra hinder som ligger i att



förändras (Campbell 2008, s. 6). Campbell skriver också att hjältens första uppgift blir att ta sig förbi det fysiska för att kunna ta sig an det psykiska där svårigheterna verkligen ligger (Campbell 2008, s. 12).

På vilket sätt som mottagaren först kommer i kontakt med hjälten och i vilken situation eller omgivning som han eller hon befinner sig i är också av stor betydelse enligt Vogler. Det är också en viktig del för att bygga upp en relation mellan hjälten i berättelsen och mottagaren. Det mest centrala här är dock enligt Vogler vad karaktären gör för något, vilket ger tillfälle att förmedla attityd, känslomässigt tillstånd, bakgrund och så vidare. Hjältens första handling bör därför vara karaktäristisk för att visa på framtida lösningar eller problem som kan bli ett resultat av hjältens handling. Att skapa identifikation och igenkänning hos mottagaren och få honom eller henne att själv projicera en del av sitt ego i karaktären är också en av delarna i det här sammanhanget. Vidare kan det enligt Vogler bygga upp en förväntan eller specifik atmosfär att låta andra karaktärer prata om en huvudkaraktär innan hans eller hennes första framträdande i berättelsen. Det här är också ett tillfälle att kunna förmedla information om hjälten (Vogler 2007, ss. 89-90).

Hjälten bör enligt Vogler också introduceras på ett sätt som får mottagaren att känna att hjälten är som honom eller henne med hjälp av delade intressen eller sympati. Att hjälten måste vara fullkomligt god eller sympatisk behöver inte vara en nödvändig förutsättning, men mottagaren måste kunna relatera till hjälten på så vis att mottagaren hade kunnat se sig själv reagera på samma sätt i en situation med likande förutsättningar. Att skapa identifikation mellan hjälten och mottagaren är också viktigt och kan göras genom att ge hjälten universella mål och drivkrafter som det är lätt att relatera till. Exempel på detta är förståelse och ömhet, vilket skapar ett band mellan mottagaren och hjälten. (Vogler 2007, ss. 90-91).

En gemensam aspekt hos hjältar i sagor, som knyter dem samman över geografiska och kulturella aspekter såväl som över tid, är att de saknar något i The Ordinary World. Då sagor handlar om strävan mot helhet kan denna saknade del till exempel vara en förlorad eller bortrövad familjemedlem. Det kan även vara avsaknaden av en personlig egenskap hos hjälten, såsom möjligheten att visa medkänsla, vilken påbörjar berättelsen och hjältens resa mot att försöka fylla det tomrum som finns. Hjälten behöver inte sakna något vid berättelsens början, men det kan hända något vid denna tidpunkt som leder till avsaknad. Allt det här skapar enligt Vogler sympati för hjälten och får mottagaren att önska att hjälten till sist finner sin helhet, vars avsaknad skapar ett vakuum som mottagaren ogillar. Att hjälten även är oförmögen att utföra någon sorts handling kan fungera som symbolik och kan knyta an till hans eller hennes avsaknad. (Vogler 2007, ss. 91-92)

Denna avsaknad skriver även Campbell om där hjälten eller världen har en symbolisk avsaknad av något, vilket kan vara allt ifrån en guldring i sagor till att världen står på ruinens brant i apokalyptiska visioner (Campbell 2008, s. 30). Han antyder även att det kan vara något som tidigare var meningsfullt för hjälten men inte är det längre, varpå han eller hon tar sig an sitt äventyr. Som i Campbells exempel med prinsessans förlorade guldboll (Campbell 2008, s. 46).

Vogler skriver även om idén om tragiska hjältar och hur Aristoteles beskrev ett vanligt fel hos dessa utifrån den grekiska teorin om tragedi. Trots hjälten många beundransvärda egenskaper har han eller hon en tragisk brist, vanligtvis självbelåtenhet eller arrogans, vilken sätter hjälten på kant med sitt öde och leder honom eller henne till sin undergång. Sådana hjältar hade ofta starka krafter, men ansåg sig vara likvärdiga med gudarna, eller till och med bättre än dem. De ignorerade varningar, moraliska regler, och trodde sig stå över människornas och gudarnas lagar. Detta släppte lös hämndens gudinna Nemesis, vars uppgift var att återställa balansen, vanligtvis genom att förgöra den tragiska hjälten. Vogler förklarar vidare att alla välbalanserade hjältar har spår av en sådan brist, vilken gör dem mänskliga och möjliga att relatera till. Perfekta hjältar utan brister är inte intressanta och är svårare att relatera till menar Vogler (Vogler 2007, ss. 91-92).

Förutom tragiska hjältar tar Vogler även upp sårade hjältar. Detta är hjältar som kan verka välanpassade och ha kontroll, men vars kontroll egentligen gömmer ett djupt psykiskt sår. Sådana sår kan även finnas inom oss själva och vara sårbara på något plan i vårt medvetande. Vogler förklarar vidare att dessa sår, såsom till exempel avvisning eller svek, är universella och personliga ekon av smärta som alla har lidit av. Vogler ger även fler exempel, såsom ett barns separation ifrån modern eller vår egen separation ifrån gud (Vogler 2007, ss. 92-93). Campbell diskuterar också i viss mån detta när han talar om Freuds teori om att all ångest återger de smärtfyllda känslorna från modersseparationen, vilka bland annat symboliserar fara och prövning (Campbell 2008, s. 44). För att göra en hjälte mänsklig bör han eller hon enligt Vogler ha ett psykiskt eller fysiskt sår. Dessa sår blir områden där hjälten är mer defensiv och sårbar. Men som försvar mot dessa delar kan hjälten också vara stark på andra områden. Hjältens sår behöver inte uttryckas öppet för mottagaren, men det kan ge hjälten en känsla av personlig historia och realism. Vogler anmärker även att många berättelsers fokus ligger på de här delarna, nämligen att läka ett sår eller en själ. (Vogler 2007, ss. 92-94)

Att det tidigt i en berättelse etableras vad det är som står på spel för hjälten gör att mottagaren blir mer involverad i berättelsen och att han eller hon bryr sig om hjälten, skriver Vogler. Han lägger fram exempel såsom vad hjälten kan vinna eller förlora, och vad konsekvenserna blir, inte bara för

hjälten utan även för samhället och hela världen, om hjälten lyckas eller misslyckas. Vogler förtydligar även att gamla myter och sagoberättelser var bra på att fastställa vad det var som stod på spel med hotfulla villkor som gjorde detta tydligt. Som exempel var kanske hjälten tvungen att klara av ett antal test eller provningar. Om det som står på spel i berättelsen inte är tillräckligt viktigt för hjälten bryr sig inte mottagaren, och Vogler lägger vidare även fram fler exempel på vad som kan stå på spel, såsom liv och död, stora pengar eller kanske till och med hjältens själ (Vogler 2007, ss. 94-95).

### **3.3.4 Bakgrundshistoria och exposition**

Enligt Vogler är bakgrundshistoria och exposition två begrepp som är lämpliga att arbeta med i *The Ordinary World*. Vogler förklarar att bakgrundshistoria är all information om en karaktärs historia och bakgrund som är relevant, samt vad som kan ha lett fram till den situation som hjälten nu befinner sig i vid berättelsens början. Å andra sidan är exposition konsten att avslöja denna och annan tillhörande information om handlingen, såsom till exempel hjältens sociala förhållanden, vanor och erfarenheter samt eventuella motarbetande krafter som påverkar hjälten, på ett elegant sätt så att mottagaren förstår själva berättelsen och hjälten. När det gäller utdelandet av sådan information i berättelser är Vogler tydlig med att påpeka att det oftast blir bättre när mottagaren själv får pussla ihop olika delar. Det kan till exempel röra sig om visuella ledtrådar eller saker som karaktärer säger i stressade situationer. Mycket kan även avslöjas av det som karaktärerna inte säger. Vogler skriver också att många berättelser handlar om hemligheter som lager för lager sakta och smärtsamt avslöjas, vilket gör mottagaren delaktig i ett känslomässigt pussel (Vogler 2007, s. 95).

### **3.3.5 Tema**

Det sista området som Vogler går igenom är berättelsens tema. Han ger här några exempel på teman som är förkortade till ett enda ord eller en mening, till exempel svek, girighet, kärlek övervinner allt eller pengar är roten till all ondska. Han förklarar vidare att berättelsens tema är något som läggs fram i förväg för att hjälpa till att bestämma en framtida utgång samt ett underliggande uttryck eller antagande om en aspekt av livet som ofta läggs fram i *The Ordinary World*. Ett exempel Vogler ger på hur det kan framträda är att det kan vara en anmärkning från en karaktär som uttrycker en övertygelse som sedan testas rigoröst under berättelsens gång. Avslutningsvis skriver Vogler att allting i en bra berättelse på något vis knyts an till temat, och att *The Ordinary World* är var det första påståendet om berättelsens huvudsakliga tema sker. (Vogler 2007, ss. 95-96)

## **3.4 The Call to Adventure**

### **3.4.1 Äventyret inleds**

Vogler skriver att The Ordinary World ofta är statisk om än instabil, där grunden till förändring för hjälten redan finns. Vidare förklarar han att det endast krävs lite energi för att äventyret ska ta fart när hjälten väl har introducerats, och att denna energi symboliseras på många olika sätt i sagor och myter (Vogler 2007, s. 99).

The Call to Adventure menar Vogler kan komma i många olika former såsom i ett meddelande eller från ett sändebud som förkunnar om krig eller att skurkar har släppts fria. Vogler skriver även att The Call to Adventure kan komma inifrån hjälten, från det undermedvetna, vilket kan visa sig i form av drömmar, fantasier eller visioner. (Vogler 2007, s. 99) Campbell diskuterar också hur steget är början på en metamorfos; genom död och återfödelse kommer hjälten att förändras (Campbell 2008, s. 43). Här tar Vogler även upp att profetiska eller störande drömmar förbereder oss för att utvecklas genom de metaforer som speglar den känslomässiga och spirituella förändringen som ligger framför oss. Enligt Vogler kan hjälten också vara trött på hur allt är just nu, vilket så småningom byggs på och är anledningen till varför äventyret påbörjas (Vogler 2007, s. 100). Campbell nämner också att den gamla världen har gjort sitt och att det nu är det dags att upptäcka nya horisonter (Campbell 2008, s. 43). Det sker, säger Campbell, en förskjutning av det själsliga fokuset hos hjälten; från samhället till en plats präglad av det okända (Campbell 2008, s. 48).

### **3.4.2 Synkronicitet**

Vogler diskuterar också förekomsten av den teori om synkronicitet som Carl Gustav Jung utforskade. Teorin handlar om att olika sorters sammanträffanden av till exempel ord, idéer eller händelser kan ha ett syfte och uppmärksamma behovet av förändring och handling hos hjälten, vilket i sin tur kallar honom eller henne till äventyr (Vogler 2007, s. 100). Campbell skriver också att det många gånger är tillfälligheter som inleder ett äventyr. Ofta är dessa händelser egentligen inte tillfälligheter utan framstår enbart som sådana. Istället handlar det om undertryckta önskningsar och konflikter som bryter fram. The Call to Adventure fungerar således som jagets uppvaknande (Campbell 2008, s. 48). Platserna där detta uppvaknande sker innehåller enligt Campbell inte sällan en mörk skog, ett talande träd, en källa eller liknande. Anledningen är att dessa fungerar som symboler för världsnaveln, det vill säga den uråldriga kraft som hjälten genom resans gång kommer att lära känna (Campbell 2008, s. 43).

### **3.4.3 Budbäraren**

Ofta kommer The Call to Adventure från någon som bär budbärarens arketyp. Den här karaktären

kan vara positiv, negativ eller neutral, men är den som sätter igång äventyret genom att bjuda in eller utmana hjälten att möta det okända. Vidare poängterar Vogler att budbäraren kan vara en mentor för hjälten, med hans eller hennes bästa i åtanke, men även att det kan vara en fiende som utmanar hjälten eller lockar honom eller henne in i fara. Vogler menar också att hjälten ofta kan ha svårt att särskilja om budbäraren är en vän eller en fiende. Många hjältar har tolkat det fel genom att kanske inte lita på den välmenande mentorn eller luras in i fiendens lockelser. Hjälten måste därför använda all sin förmåga för att försöka tolka budbäraren på rätt sätt. Hjälten tror också ofta att det inte är något fel med den vanliga världen och ser därmed inte behovet av förändring. Han eller hon kan vara i förnekelse och på olika sätt försöka undkomma äventyret med olika försvarsmekanismer och beroenden. Därmed uttrycker Vogler att budbärarens mening blir att påtala för hjälten att han eller hon måste åta sig äventyret och återge balans till den instabila världen genom handling och risktagande (Vogler 2007, s. 101). Även Campbell diskuterar dessa budbärare som många gånger spelar en avgörande roll i att få äventyret att börja. Han skriver bland annat att de är uttryck för de krafter som har börjat röra på sig (Campbell 2008, s. 42). Detta gör också att budbäraren ofta framstår som märkligt fascinerande eftersom den är välbekant för hjälten omedvetna – den är trots allt en skapelse av det omedvetna (Campbell 2008, s. 46). Vidare framstår dessa budbärare inte sällan som motbjudande och groteska vid första anblick. Detta eftersom de representerar de delar av existensen som människan inte vill kännas vid. På så vis står de ofta utanför samhället. Budbärarna kan också komma i form av ett djur. I sådana fall kan de representera människans undertryckta förhållande till sin sexualitet och fruktbarhet. Hemligheten ligger i att följa budbärarna, deras utseende till trots. Om hjälten gör detta kommer det snart visa sig att bortom deras utseende och framtoning kan livets skönhet återfinnas. (Campbell 2008, s. 44). The Call to Adventure menar Vogler också kan vara ett steg som är desorienterande och obehagligt för hjälten. Detta då budbäraren först kan bemöta hjälten med en sorts personlighet för att vinna hans eller hennes förtroende, för att sedan skifta och leverera The Call to Adventure. Det viktiga som Vogler tar fasta på med det här är att trots att den här delen kan uppfattas som jobbig för hjälten är den ytterst nödvändig för hans eller hennes utveckling (Vogler 2007, ss. 102-103).

#### **3.4.4 Ytterligare element**

Vogler refererar till litteraturvetaren Vladimir Propp och hans identifiering av en tidig fas i berättelser som han kallade för rekognosering. Teorin behandlar idén om att en skurk kartlägger hjälten område för att få reda på information om denne, till exempel genom att fråga runt i området, vilket skulle kunna fungera som ett Call to Adventure för hjälten och signalera till mottagaren av berättelsen att något är på gång (Vogler 2007, s. 101).

Lockelse i olika former som ett sätt att kalla hjälten till äventyr är också något som Vogler menar kan förekomma. Han ger exempel såsom rykten om skatter, skymten av en potentiell älskare eller Arthur-legenden om Parsifal, vilken som ung ser fem ridande riddare i rustning, varpå han nyfiket följer efter dem och senare ovetande får sitt eget Call to Adventure då det är hans öde att bli en av dem (Vogler 2007, ss. 100-101).

Att The Call to Adventure kan komma i form av något som hjälten saknar eller förlorar i The Ordinary World, som till exempel säkerhet, kärlek, en familjemedlem eller något annat dyrbart (Vogler 2007, s. 103), knyter an till Voglers tidigare kapitel om The Ordinary World där han tar upp detta som möjliga förutsättningar för äventyr (Vogler 2007, s. 91). Detta visar på hur tätt sammanflätade och beroende av varandra som The Ordinary World och The Call to Adventure kan vara.

Ytterligare en möjlighet för The Call to Adventure menar Vogler kan vara att hjälten helt enkelt kan få slut på valmöjligheter, varpå äventyret blir den enda möjligheten. Detta kan även ske när hjälten tvingas in i äventyret på olika sätt, oberoende av om han eller hon vill det eller inte (Vogler 2007, s. 103). Exempel på detta kan vara olika former av händelser utanför hjälten kontroll såsom naturkatastrofer eller krig.

Vogler poängterar också möjligheten av att The Call to Adventure kan fungera som varningar för äventyrets undergång (Vogler 2007, s. 103). Detta är något som kan ske för de tragiska hjältar som Vogler tar upp i The Ordinary World (Vogler 2007, s. 92), vilket ytterligare tyder på de två stegens nära relation till varandra.

En viktig del som Vogler tar upp om The Call to Adventure är att berättelser kan ha olika kall då många berättelser utspelar sig på flera plan. Detta kan till exempel ske i form av vad Vogler kallar för ett *Call of physical adventure* som representerar det fysiska äventyret, medan det kanske också kan finnas ett *Call of the heart* från en älskare (Vogler 2007, s. 104) som verkar på ett inre plan för hjälten.

Avslutningsvis sammanfattar Vogler sitt begrepp med att The Call to Adventure är en urvalsprocess där en instabil situation uppstår och där någon väljs ut eller självmant tar på sig ansvaret. Vogler tar här upp motvilliga hjältar som kan behöva kallas ett antal gånger till äventyret innan de tar sig an det. Vogler skriver också om villiga hjältar som svarar på sitt inre kall och inte behöver yttre uppmaningar, även om denna sorts hjältar är ovanliga (Vogler 2007, ss. 104-105). Campbell

nämner också att det finns många exempel på hur äventyret faktiskt kan inledas. Ibland agerar hjälten på eget initiativ och andra gånger är det externa krafter som måste tvinga iväg hjälten (Campbell 2008, s. 48).

### 3.5 Kritik mot monomyten

Teorierna kring monomyten har fått kritik från både akademiskt håll och från film- och spelbranschen. Vogler tar själv upp och diskuterar delar av denna kritik i *The Writer's Journey*.

Manusförfattare och filmskapare har bland annat invänt mot att monomyten presenteras som ett facit för användning på ett enda bestämt sätt och att teorin därmed begränsar kreativiteten. Voglers svar på detta är att monomyten snarare skall ses som ett hjälpmedel och ett ramverk, något som manusförfattare kan ta hjälp av när de stöter på problem i skapandet av sin berättelse (Vogler 2007, ss. xvi-xviii). Vogler tar också upp den kritik som har förts fram gällande monomytens vara eller icke-vara inom det digitala berättandet. Här handlar invändningarna om att strukturen inte går att tillämpa på icke-linjärt berättande. Som svar skriver Vogler att de otaliga variationer som monomyten erbjuder gör att det även går att skapa berättelser som inte är linjära (Vogler 2007, ss. xxii-xxiii).

I boken *The Politics of Myth. A Study of C.G. Jung, Mircea Eliade and Joseph Campbell* (Ellwood, 1999) skriver författaren Robert Ellwood bland annat att ett av de grundläggande problemen med den typ av mytologiskt tänkande som Campbell representerar är tendensen att i alltför hög grad kategorisera människor i termer av etnicitet, religion och så vidare (Ellwood 1999, s. x). Det är vidare så att monomyten har kritiserats för att enbart ta fasta på den manliga hjälten medan kvinnan i hög grad utelämnas. Vogler diskuterar detta kort och nämner ett antal författare som har undersökt kvinnans roll i och förhållande till monomyten (Vogler 2007, ss. xxi-xxii).

I *Sacred Narrative. Readings in the Theories of Myth* (Red. Dundes, 1984) menar Robert Segal att Campbell vid upprepade tillfällen misslyckas med att underbygga de teorier som han lägger fram. Istället tar han förhållanden för givet utan att kunna bevisa dessa; bland annat när han hävdar att det främst är myter som ger människan mening, och därigenom underställer religion (Segal 1984, s. 260).

### **3.6 Sammanfattning**

Som vi har visat på i detta kapitel pekar Campbell och Voglers teorier om The Ordinary World och The Call to Adventure på att en mängd olika element återkommer i berättelser och myter. I nästa kapitel kommer vi att undersöka hur dessa element kan gestaltas i en digital spelproduktion som vi själva utvecklar. Således använder vi de teorier som vi har undersökt som ett underlag för hur Campbells och Voglers teoretiska ramverk kan användas i spelmediet. Genom att därefter använda dessa teorier som en utgångspunkt för analys av ett antal redan existerande digitala spel, kan vi utröna hur teorierna har använts inom spelmediet och på vilket sätt. Därigenom kan vi även genom en jämförelse av vår egen spelprototyp och de analyserade spelen diskutera skillnader i hur teorierna har gestaltats.



## 4. Tillvägagångssätt

I följande avsnitt kommer vi att redogöra för det tillvägagångssätt som vårt undersökande arbete har följt. Vi kommer att presentera de olika metoder som vi använt oss av och de steg som arbetet har genomgått, samt förklara och motivera varför vi valde just det här upplägget.

### 4.1 Översikt

Då fokus för arbetet är att undersöka förhållandet mellan The Ordinary World och The Call to Adventure som vi har redogjort för i teoriavsnittet och den faktiska gestaltningen av dessa i spel, så har vi undersökt gestaltningen på två olika sätt. Vi har dels utvecklat en prototyp vars syfte har varit att implementera de två stegen. Därefter har vi undersökt två redan existerande digitala spel och analyserat på vilka sätt som dessa har använt sig av och presenterat de två ovan nämnda stegen. Vi valde att utveckla en prototyp eftersom vi på så vis får en direkt relation till utmaningarna, svårigheterna och möjligheterna gällande implementering av stegen. Produktionen placerades oss i situationen av utvecklare och därigenom kunde vi tydligare urskilja förhållandet mellan teorierna om stegen och deras gestaltning i digitala spelproduktioner.

Till grund för både den egna prototypen och analyserna av de två digitala spelen ligger ett egenutvecklat teoriramverk. Detta ramverk beskrivs nedan och utgår från vårt teoriavsnitt som behandlar The Ordinary World och The Call to Adventure.

### 4.2 Elementramverk

Då de uttömmande teorierna om The Ordinary World och The Call to Adventure lätt blir oöverskådliga på grund av den mängd material som finns att tillgå, beslutade vi oss för att förenkla användningen av begreppen inför det kommande arbetet genom att göra ett mer koncentrerat och konkretiserat ramverk.

Genom att utgå från teoriavsnittet sammanställde vi, i lämpliga kategorier för vad de behandlar i en berättelse, de element som utgör The Ordinary World och The Call to Adventure. Efter sammanställningen gjorde vi ett urval av dessa element baserat på det tematiska fokus som prototypen följde, det vill säga miljö, berättelsens riktning och så vidare. Vidare baserades också urvalet på vilka element som vi ansåg vara av störst vikt för The Ordinary World och The Call to Adventures uppbyggnad. Elementramverkets struktur följer nedan:

## 4.2.1 The Ordinary World

The Ordinary World är den värld som hjälten befinner sig i innan äventyret påbörjas. Den är ofta väldigt alldaglig, men med små frö till den förändring som ska ske när hjälten väl påbörjar sitt äventyr.

### Inledning

*Tema:* Vilket övergripande tema kretsar berättelsen kring?

*Titel:* Vad säger titeln om berättelsens tema och vad den behandlar?

*Inledande händelse:* Vad sker när berättelsen börjar? Vad förmedlar denna inledande händelse?

### Hjälten

*Introduktion av hjälten:* På vilket sätt introduceras hjälten och vad förmedlas genom denna introduktion?

*Inre och yttre problem:* Hjältar tenderar att ha åtminstone två problem; ett inre och ett yttre. Vilka är dessa problem?

*Universella mål och drivkrafter:* På vilket sätt ges hjälten mål och drivkrafter som spelare kan identifiera sig med? Vilka är dessa drivkrafter?

*Avsaknad:* Saknar hjälten något? I så fall, vad?

*Behov av förändring:* Finns det ett behov av förändring hos hjälten, i så fall vad? Kan det omedvetna i hjälten ses som orsak till förändringen?

### Världen

*Kontraster:* Vilka kontraster återfinns mellan The Ordinary World och The Special World som hjälten senare träder in i? Hur presenteras dessa?

*Förutsättningar för konflikter:* På vilka sätt återfinns förutsättningar för de konflikter som dyker upp i The Special World?

*Förebådande:* Förebådar The Ordinary World vad som kommer att hända med hjälten och vad som kommer att ske i berättelsen?

*Statisk men instabil:* Är The Ordinary World statisk men samtidigt instabil? Finns det rutin i världen som lätt verkar kunna förändras eller rubbas? På vilka sätt förmedlas detta?

### Övrigt

*Bakgrund och exposition:* Hur förmedlas bakgrundshistoria och nödvändiga upplysningar? Vilka verktyg används för detta?

## 4.2.2 The Call to Adventure

The Call to Adventure markerar den händelse som kallar hjälten till äventyr. Det kan till exempel vara kidnappning av en familjemedlem, ett brev eller kanske en väns vädjan som är den utlösande faktorn. Detta knuffar hjälten över gränsen, ut ur sitt alldagliga liv och in i den nya speciella värld som väntar.

### Hjältens kall

*Budbäraren:* Vem eller vad är det som kommer med hjälten kall? Representerar denna budbärare något?

*Synkronicitet:* Finns det en mängd händelser, till synes tillfälligheter, som samverkar vid hjälten kall?

*Lockelser:* Dyker det upp något som lockar hjälten till äventyr? Vad representerar detta?

*Rekognosering:* Finns det någon kraft eller karaktär från The Special World som rekognoserar eller letar efter hjälten i The Ordinary World?

*Instabilitet drar in hjälten:* Är det så att den instabilitet som återfinns i den vanliga världen slutligen drar in hjälten i äventyret? På vilket sätt sker detta?

### Hjälten

*Förskjutningen framträder:* Sker det en tydlig förskjutning av hjälten själsliga fokus? Förlorar det som tidigare var viktigt sin betydelse för hjälten? Framträder andra saker som betydelsefulla istället?

*Hjältens metamorfos:* Återfinns det tecken på att hjälten kommer att genomgå en metamorfos eller återfödelse? På vilket sätt presenteras dessa tecken?

*Hjältens kall på flera plan:* Sker hjälten kall på flera nivåer? Vad representerar hjälten olika kall?

*Eget initiativ:* Agerar hjälten på eget initiativ eller tvingas hon eller han in i äventyret?

## 4.3 Produktion

### 4.3.1 Teorianvändning

Genom användning av elementramverket har vi i prototypen implementerat element för att undersöka gestaltningen av dessa. Ramverket har gjort detta arbete lättare att genomföra och även underlättat jämförelsen mellan prototypen och de två analyserade spelen.

### 4.3.2 Teknik

Vi har använt oss av utvecklingsverktyget som medföljer rollspelet *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks LLC, 2011), härnäst benämmt TESV, för att utveckla vår prototyp. Vid valet av verktyg var vi tvungna att bestämma oss för om vi skulle utveckla ett helt eget spel eller använda oss av ett färdigt utvecklingsverktyg från ett befintligt spel. Det förstnämnda hade inneburit skapande av mycket eget innehåll såsom grafik, spelmekanik, dialogsystem och så vidare, vilket hade varit tidskrävande. Att använda ett färdigt utvecklingsverktyg gav oss möjlighet att arbeta med redan befintliga beståndsdelar, det vill säga grafiskt innehåll, färdig spelmekanik, ljudeffekter och så vidare, och kombinera dem på sätt som vi fann lämpliga. Vi beslutade oss således för det senare valet. Nackdelarna med detta var att vi fick arbeta inom ramarna för en redan existerande spelvärld med alla de strukturer som följde med denna. Vidare blev det svårare för oss att skapa interaktionsmekanik som inte redan återfanns i verktyget. Fördelarna, som vi anser överväger, är att verktyget gav oss en mängd färdiga beståndsdelar som vi kunde använda oss av. Sett till tidsramen på vårt arbete kunde vi på så vis fokusera mer på utvecklandet av de kreativa delarna så som berättande, karaktärsutveckling och interaktion istället för att först utveckla ett verktyg som hade gjort implementeringen av dessa kreativa aspekter möjlig. Vi anser att valet av verktyg därför är grundat i uppsatsens fokus.

Att valet föll på TESV beror på att det är den senaste delen i en rad liknande spel med tillhörande utvecklingsverktyg från Bethesda Softworks. Vi har erfarenhet av deras tidigare verktyg vilket underlättade vårt arbete. Det är också tydligt att utvecklaren har lagt större fokus på denna version av verktyget än tidigare versioner, vilket lett till ökad stabilitet och användarvänlighet. Exempel på detta fokus är en rad förbättringar av funktioner i verktyget (Bethesda Softworks LLC, 2012) så som förbättrad dialoghantering och spelverktygets möjlighet till integration med spelplattformen Steam (Valve Corporation, 2003). Steam är en tjänst genom vilken man kan köpa spel för digital nedladdning och samla dessa under den gemensamma plattformen. Steam gör det lättare för användare att ladda ner och installera användarskapat material eftersom processen är automatiserad istället för att användaren manuellt måste installera materialet.

## 4.4 Spelanalys

### 4.4.1 Teorianvändning

Vi har i vår spelanalys utgått från vårt elementramverk och undersökt två existerande spel för att se på vilka sätt dessa har gestaltat *The Ordinary World* och *The Call to Adventure*. På så vis har vi kunnat jämföra gestaltningen av stegen och dess element i dessa spel med gestaltningen i vår prototyp. På vilka sätt har till exempel utvecklarna använt sig av spelspecifik interaktion, grafik, dialoger och så vidare för att förmedla elementen? På så vis kan vi även se om vissa element återkommer i de olika spelen medan andra delar eventuellt inte återfinns över huvud taget.

### 4.4.2 Val av spel

De spel som vi har valt att undersöka är *Half-Life* (Sierra Entertainment, 1998) och *Fallout 3* (Bethesda Softworks, ZeniMax Media, 2008). Vi har valt dessa två spel av flera anledningar. Genom tidigare spelarenhet av dessa spel menar vi på att de innehåller just de två steg, det vill säga *The Ordinary World* och *The Call to Adventure*, som vi undersöker. Vidare uppskattar vi, genom tidigare nämnda erfarenhet, att längden i speltid på de två steg som vi kommer att analysera är ungefär lika lång som speltiden i vår prototyp. Spelen ifråga ses också ur ett så kallat förstapersonsperspektiv (spelen ses kameramässigt ur huvudkaraktärens ögon), vilket även är fallet med vår prototyp. Dessa likheter gör det lättare att dra paralleller och jämförelser mellan spelen.

Det finns också ett värde i att undersöka spelen på grund av det faktum att de båda har fått höga genomsnittsbetyg av pressen och spelare. På hemsidan *Metacritic* (CBS Interactive Inc., 2012), som sammanställer genomsnittsbetyg från pressen och där privatpersoner kan betygsätta olika medieproduktioner och däribland spel, har de båda fått höga genomsnittsbetyg (CBS Interactive Inc., 2012). Dessa höga betyg tyder på att det är två spel som har tilltalat publiken och därigenom finns det ett värde i att undersöka hur de har gestaltat stegen *The Ordinary World* och *The Call to Adventure*. Avslutningsvis har båda spelen sålt i stora mängder och därigenom nått många spelare (VGChartz Ltd., 2012).

## 5. Resultat

I följande avsnitt kommer vi att redogöra för arbetsgången och resultatet av vår prototyp genom att lägga fram hur de element som vi uttrönt i föregående avsnitt har gestaltats och använts. Vi kommer även att redogöra för prototypens struktur genom att jämföra den med de analyserade elementen i *Half-Life* och *Fallout 3*.

### 5.1 Produktionens arbetsgång

Förarbetet med vår prototyp bestod av att göra en lista på de element som vi urskiljt ur *The Ordinary World* och *The Call to Adventure*. Detta för att få en bild av vilka aspekter som vi kunde arbeta med och implementera. Eftersom denna lista blev relativt omfattande, och det ej fanns utrymme för att inkludera alla element, så valde vi bort vissa. Detta urval gjordes dels baserat på ett tematiskt fokus, vilket innebar att vi exempelvis valde bort element som ej direkt hörde samman med den inriktning som berättelsen kom att följa i vår prototyp. Exempel på ett sådant urval var bortvalet av elementet om tragiska hjältar, vilket fokuserar på en tragisk brist som kan leda till hjältens undergång. Då berättelsen i vår prototyp inte hade ett sådant fokus valde vi bort detta element. Urvalet gjordes även utifrån vilka element som vi ansåg ligga till stor grund för att gestalta de två stegen och därmed var viktiga.

Förarbetet med prototypen gick vidare genom att resonera kring den övergripande miljön för prototypen. Var skulle den utspela sig? I vilken omgivning? Denna diskussion kopplades löpande till vår lista med element. Vikten av denna arbetsprocess var att vi behövde skapa ett sammanhang i vilket vi därefter kunde utveckla spelets hjälte samt undersöka hur vi kunde gestalta de olika elementen. När denna miljö var bestämd utvecklade vi hjälten. Vi diskuterade bakgrundshistoria och skapade ett sammanhang för hjälten utifrån de element som är en del av hjältekategorin i vårt elementramverk.

Det sista steget innan vi påbörjade den praktiska produktionen i utvecklingsverktyget var att planera prototypens upplägg. Detta innebar skapandet av en nivådesign för området, planering av olika sätt att gestalta element samt skapa ett spelmekaniskt flöde, det vill säga hur spelaren förflyttar sig i och interagerar med prototypen. När väl denna detaljplan var gjord inledde vi arbetet med gestaltningen av de olika elementen med de möjligheter som verktyget erbjuder i form av till exempel grafiskt innehåll, nivådesign, dialog och så vidare.

## 5.2 Undersökningens resultat

I nedanstående avsnitt kommer vi att redogöra för hur vi i prototypen gestaltade The Ordinary World och The Call to Adventure samt jämföra och dra paralleller till de analyserade spelen. Avsnittets indelning följer det ramverk med element som presenterades i tillvägagångssätt.

### 5.2.1 Inledning

Prototypens inledande element består av ett övergripande Tema, en Titel, och en Inledande händelse som markerar prototypens början. Dessa element diskuteras nedan.

#### Tema:

Temat för prototypen är centrerat kring människans vilja till makt och att komma upp sig i samhället för att bli något annat, men även vilka konsekvenser det sätt man gör det på får. Tryggheten i det säkra och välkända, kontra möjligheterna till något större men farligare och mer utmanande är också en närvarande del av prototypens tema.

Den miljö som prototypen utspelar sig i är ett medeltida slott där kungen över riket är dödligt sjuk. Spelaren tar sig an rollen som en tjänare i slottet där ett spel om makten så småningom tar sin början på grund av kungens nära förestående död. Anledningen till att just det här temat valdes var dels utvecklingsverktygets grafiska förutsättningar som var begränsade till fiktiv medeltid, men också det faktum att en slottsmiljö utspelar sig på en begränsad yta, vilket gav uppenbara tidsmässiga fördelar vid utveckling. Vidare var slottsmiljön väl lämpad för att skapa en innesluten Ordinary World, samt för att etablera grunden till de konflikter som skulle kunna följa i maktspelet som uppenbarar sig efter The Call to Adventure.

Sett till de teman som de analyserade spelen *Half-Life* och *Fallout 3* har så finns det likheter att urskilja ur deras teman i förhållande till det som valdes för vår prototyp. Temat för *Half-Life* behandlar teknikens potential och dess kapacitet till förstörelse, men även mänsklighetens litenhet i förhållande till detta faktum. *Fallout 3*s tema är grundat i människans krigiska natur och hur hon trots total förstörelse av jorden fortsätter med destruktiva konflikter. Likheterna är tydligast vad gäller alla produktionernas anknytning till mänskliga beteenden och vilka konsekvenser som följer på dessa.

#### Titel:

*Tales of The North: A Crown Divided* är den titel som vi valde för prototypen. Syftet med titeln var

dels att sätta den i en geografisk kontext till var i spelvärlden berättelsen utspelar sig. Därmed hänvisar *Tales of The North* (På svenska: Sägner om Norden) till att berättelsen utspelar sig i kungadömet *The Northlands* som ligger i de norra delarna av universumet. Men även att det skulle kunna vara en av många berättelser däriifrån, vilket skulle ge en känsla av vikt och betydelse bakom berättelsen. Vad gäller den andra delen av titeln, *A Crown Divided* (på svenska: En Delad Krona), låg fokus dels på att förmedla kungarikets bräckliga maktsituation, där många vill göra anspråk på kronan efter kungens död, men även på spelarens framtida val mellan trygghet och möjligheten till makt.

Prototypens titel är, likt de analyserade spelens titlar, något som sätter förutsättningarna för den värld som spelet utspelar sig i. *Half-Lifes* (på svenska: Halveringstid) titel tyder på de långtgående konsekvenser som människans handlingar kan leda till, vilka i det här fallet är ett misslyckat forskningsexperiment som leder till kontakt med utomjordiska varelser som börjar invadera jorden. *Fallout 3s* (på svenska: Nedfall) titel knyter an till spelets värld och tema som ligger i dess destruktiva utgångspunkt där jorden är förstörd efter ett fullskaligt kärnvapenkrig. Till skillnad från vår prototyp har de analyserade spelen ingen direkt antydning till platsen där de utspelar sig.

#### Inledande händelse:

När vår prototyp inleds befinner sig spelaren i tjänstefolkets del av slottet varpå en konversation med spelarens kvinnliga vän Alia omedelbart tar vid. Tanken bakom denna konversation var dels att leda in spelaren i världen genom att förmedla dess viktigaste förutsättningar såsom kungens försämrade hälsa och att Alia och spelaren är tjänare och verkar känna varandra sedan tidigare. Men också för att rent spelmekaniskt kunna ge spelaren sin första uppgift, vilket är att prata med sin chef Saavius om vad för sysslor som man har att göra idag. På så vis får spelaren både ett omedelbart mål och bakgrundsinformation om världen.

Den inledande händelse som markerar *Fallout 3s* början är när spelaren föds in i världen som ett nyfött barn. Spelaren har ingen direkt kontroll över hjälten utan födelsesituationen används som ett verktyg för att introducera spelarens föräldrar, och i synnerhet ens pappa som senare kommer att spela en stor roll. *Fallout 3* använder också den inledande händelsen som en spelmekanisk möjlighet för spelaren att välja kön och utseende på sin karaktär före spelet börjar. I det här skedet presenteras ingen egentlig information om världen eller bakgrundshistorien. Detta har utvecklarna istället valt att förlägga dels till en film före ovanstående händelse, i vilken det presenteras vilka händelser som har utspelat sig innan spelet tar sin början och vilka förutsättningar världen har, men även i dialoger och situationer efter den inledande händelsen. Intressant är även det faktum att



*Fallout 3* efter den inledande händelsen utnyttjar att man fortfarande är ett litet barn för att på ett kreativt och sömlöst sätt leda in spelaren i hur spelkontrollerna och interaktion med omvärlden fungerar. Detta genom att spelarens pappa uppmanar till lek och rörelse i barnkammarens lekhage.

Vad gäller *Half-Life* utspelar sig den inledande händelsen i en sorts tågagn i vilken spelaren befinner sig. Spelaren har möjlighet att förflytta sig i vagnen och titta runt, men inte att stiga av. På det här sättet blir spelaren transporterad genom en avancerad forskningsanläggning medan text på skärmen förmedlar grundläggande information om spelaren så som namn, ålder, utbildning och så vidare. En högtalarröst berättar också under resans gång om själva anläggningen och avslöjar på så vis de förutsättningar för den värld man befinner sig i. Slutligen når man sin destination och spelaren får full kontroll över hjälten.

Gemensamt för alla produktionerna är att de ger spelaren begränsad interaktion under den inledande händelsen och att de alla används för att förmedla bakgrundshistoria och förutsättningar om världen.

## **5.2.2 Världen**

### Kontraster:

Under vårt arbete med prototypen har vi skapat en del kontraster i spelvärlden. Främst i form av det liv som hjälten lever som en del av tjänstefolket och det som det högburna adelsfolket i slottet lever. Genom att utnyttja grafiska beståndsdelar i tjänarnas områden som är enklare, slitna och mer nedgångna skapade vi en kontrast till adelsfolkets mer ståtliga och påkostade miljöer. Till exempel är de sängar och kläder som tjänstefolket använder väldigt enkla och nedgångna till skillnad från adelsfolkets ståtliga sängkammare och utstyrselar. Även de handlingar som olika karaktärer utför i spelet utnyttjade vi för att ge sken av deras ställning. Till exempel sopar ofta tjänstefolket golven eller lagar mat, medan adelsfolket läser. Vi skapade också skillnad i klassernas mentalitet som skulle kunna tyda på deras enklare eller finare bakgrund. Till exempel är hjälten Alia ofta barnslig i sin framtoning under dialogerna till skillnad från adelsfolket som ofta talar om historia eller diskuterar kungarikets politiska läge. I vår prototyp var också tanken att kungens senare död i *The Special World* skulle skapa en kontrast mellan liv och död i de båda världarna. Genom att arbeta på det här sättet med kontraster kunde vi presentera skillnaderna mellan hjälten Alias nuvarande trygga och säkra liv i *The Ordinary World* och det osäkra liv kantat av maktspel, intriger och konflikter som han kommer att vara en del av när han träder in i *The Special World*. Detta visar också spelaren vad hjälten har nu och vad han har möjlighet till att få senare.

Kontraster mellan världarna är också förekommande i *Half-Life* där det är mest tydligt i form av att de miljöer som man färdats i under inledningen är samma miljöer som man som spelare sedan tar sig an efter *The Call to Adventure*, fast då förstörda och påverkade av det experiment som gått fel. Detta återanvändande av miljöer skapar en stark kontrast där man får uppleva samma områden i olika skepnader. *Half-Life* använder sig också i stor utsträckning av liv och död som skapande av kontrast. *The Ordinary World* saknar det medan det är ofta förekommande i *The Special World* genom personer som dött till direkt följd av experimentet eller fallit offer för de nu invaderande rymdvarelserna, som i sig själva är en kontrast.

I *Fallout 3* är kontrasterna ännu mer framträdande. Det skyddsvalv som man befinner sig i under spelets inledning och under hjältens uppväxt är tryggt, rent och säkert. På väggarna finns planscher om hårt arbete, bakning av tårter och basebolltävlingar. Detta skapar en stark kontrast till det fullständigt förstörda landskap och den död och otrygghet som ligger i den kamp för överlevnad som väntar utanför valvet.

Vid jämförelse av vår prototyp och de två analyserade spelen kan vi se att alla tre använder sig av kontraster för att skapa dynamik mellan *The Ordinary World* och *The Special World*.

#### Förutsättningar för konflikter:

Förutsättningar för framtida konflikter har vi i vår prototyp främst utvecklat genom dialogerna med de karaktärer som innefattar världen, men även genom böcker som spelaren kan läsa och ta del av. Vad gäller dialogerna och vad som framgår i dessa har vi genom alla karaktärer gjort det möjligt för spelaren att välja om man vill fråga karaktären mer än vad som är nödvändigt för att klara sin nuvarande uppgift i spelet. Detta tvingar därför inte spelaren att ta till sig informationen. På så vis har vi, om än valfritt för spelaren, kunnat dra fram eventuella sidor hos de olika karaktärerna och hur de förhåller sig till andra karaktärer i spelet. På samma sätt gjorde vi med de böcker som ligger utspridda i spelvärlden. Dessa berättar bland annat om landets historia, relation till närliggande stater samt förklaringar till de olika adelsätterna i spelvärlden. Precis som med dialogvalet är dessa frivilliga att läsa för spelaren, men ger samtidigt mer innehåll till världens förutsättningar och kan också visa på kommande konflikter mellan olika ätter eller karaktärer i *The Special World*.

*Half-Life* utnyttjar sina förutsättningar för konflikter på ett mer subtilt sätt. Den enda egentliga förutsättning som presenteras är att den mystiska G-man uppenbarar sig på avstånd i kulisserna vid två tillfällen i *The Ordinary World*. Detta visar på de framtida möten och konflikter som spelaren kommer att ha med honom i *The Special World*. I övrigt förmedlas genom dialog till spelaren i *The*

Ordinary World hur forskningsanläggningens administration är ytterst angelägen om att det experiment som man ska genomföra blir gjort, trots de faror som uppenbarar sig. Detta knyter an till att man i The Special World kommer att få problem med de soldater som administrationen sänder ut för att ta kontroll över den situation som det misslyckade experimentet resulterat i.

Vad gäller *Fallout 3* är spelet mer tydligt med sina framtida konflikter än vad vår prototyp och *Half-Life* kan sägas vara. Den första förutsättningen för en framtida konflikt är då bråkstaken Butch vill ha en godisbit som man fått i födelsedagspresent när man fyllde tio. Detta förmedlas i en konversation som inleds när spelaren närmar sig honom. Detta mindre bråk skapar förutsättningen för en senare konflikt med Butch när man är äldre. Den andra situationen som speglar en framtida konflikt i *Fallout 3* är när man som spelare precis har fått ett luftgevär av sin pappa och tränar prickskytte nere på de lägre nivåerna i valvet. Man stöter här på en radioaktivt muterad kackerlacka som smugit sig in i skyddsvalvet och som spelaren dödar med sitt luftgevär. Denna situation markerar de framtida sammandrabbningarna med kackerlackorna som invaderar valvet i The Special World.

Som vi ser har alla ovanstående spår av framtida konflikter i The Ordinary World, som senare kommer att framträda i The Special World.

#### Förebådande:

Med tanke på den stora mängd förebådande som vi själva använt oss av i vår prototyp och det som är närvarande i de analyserade spelen har vi valt att nedan lägga fram resultatet av de förebådande vi anser behandla de viktigaste händelserna.

I vår prototyp förekommer förebådande främst genom de konversationer som man för med andra karaktärer. Ett exempel på detta är hur vi genom den inledande dialogen med spelarens vän Alia tidigt i prototypen förebådar en stor händelse, nämligen att kungens nära förestående död kommer att inleda en period av tumult och uppståndelse i landet. Därmed banar denna händelse väg för The Special World.

Alia skämtar också om att Saavius, chefen över tjänstefolket, kanske har en syssla åt hjälten som kommer att förändra hans liv. Även om det är ett skämt från Alias håll blir de uppgifter som spelaren tar sig an efter hand mer och mer involverade i det stundande maktspelet. Alltså fungerar det Alia säger här som ett förebådande. Den första uppgiften som man får av Saavius, i vilken spelaren gör i ordning ett tomt gästrum åt en snart anländande adelsman, fungerar också som ett sätt

för oss som utvecklare att kunna förebåda att maktspelet kommer att centreras i slottet med fler och fler annalkande adelsmän som kommer att ta del i kampen om kronan. Avslutningsvis i vår prototyp, efter att spelaren har utfört de uppgifter som krävs, så valde vi att göra det möjligt för spelaren att i den avslutande dialogen med Alia distansera sig ifrån hennes barnslighet genom att vägra vara med på ett busstreck som de brukar göra. Tanken bakom detta val var att förebåda den väg som spelaren senare kommer att välja i *The Special World*. Genom att vägra förebådar det att hjälten har påverkats av maktspelet. Det är nu det som är viktigt och inte längre barnsliga busstreck.

Förebådande av framtida situationer är även något som uppenbarar sig i *Half-Life*. Till största del består dessa av händelser och problem som förebådar experimentets misslyckande. Under den inledande tågtransporten går till exempel en inspelad röst igenom säkerhetsrutiner för om något skulle gå fel. Under färden ser man på flera ställen tecken på att saker och ting inte verkar stå rätt till vad gäller dörrar som inte öppnas och datorer som fallerar. Dessutom talar många karaktärer vid anläggningen om det kommande experimentet. När det sen väl är igång påpekar en forskare avvikande värden, men att det antagligen inte är någon fara.

*Fallout 3* har också sin beskärda del av förebådande. Dels har utvecklarna valt att ge en glimt av förebådande i de väldigt korta men olycksbådande icke- interaktiva övergångar som utspelar sig mellan olika åldrar när hjälten växer upp. Man kan bland annat höra otydliga dispyter mellan hjälten och andra i skyddsvalvet, vilket på ett effektivt sätt meddelar spelaren att allt inte står rätt till och att detta snart kommer att visa sig i själva spelet. När hjälten bara är ett år gammal i spelet så visar spelarens pappa ett citat från bibeln och förklarar att det var spelarens mammas favoritcitat. Citatet handlar om hur Gud kommer att ge till den som är törstig ur livets fontän. Det här citatet förebådar det projekt som det senare visar sig att hjälten pappa har varit inblandad i, vars mål har varit att rena ödemarkens vatten och göra det drickbart vilket också spelar en central del i spelets senare handling. När hjälten fyller tio år får han en handdator i present av skyddsvalvets förman genom en ofrivilligt inledd konversation. Vid detta tillfälle förklarar förmannen att man vid tio års ålder är stor nog att ta sig an sina första officiella uppgifter i valvet, vilket på ett sätt förebådar de stora framtida beslut som spelaren kommer att fatta i *The Special World*, vilka får konsekvenser för många. Vidare förebådar det samtal som inleds med pappan omedelbart efter övergången till 16 års ålder den yttre världens osäkerhet och fara. Pappan förklarar hur säkert och tryggt skyddsvalvet är och att man inte bör lämna det. Han citerar valvets förman som sagt att man både lever och dör i valvet. Innan *The Call to Adventure* förekommer ytterligare en liten detalj som förebådar förändring. Spelaren snappar upp ett samtal mellan valvets doktor Jonas och en invånare vid namn Stanley, som berättar att han fortfarande är överkänslig mot de lysrör som lyser upp

valvet, trots tidigare behandling. Detta förebådar på ett vis förutsättningarna för förändring då folk mår dåligt och kanske bör lämna valvet.

Förebådande är uppenbarligen en stor del av både vår prototyp och de analyserade spelen och förekommer i stor utsträckning som ett verktyg för att ge antydningar för vad som komma skall i The Special World.

### Statisk men instabil

I den miljö som vi skapade i prototypen återfinns de statiska elementen i den rutin som huvudkaraktären lever i. Han genomför samma sysslor som han har gjort många gånger förr, och genom vad andra karaktärer berättar för honom framkommer det att alla dagar är snarlika. Samtidigt finns det en hel del som tyder på att rutinen i hjältens värld lätt kan rubbas. Kungens död kommer nämligen leda till att maktspelet i riket intensifieras, något som även kommer att påverka hjälten. Detta presenteras genom flera olika dialoger och även genom det brev som spelaren får i slutet. Relationerna mellan de olika styrande ätterna är infekterade, något som framkommer genom både de dialoger och de böcker som spelaren kan läsa. Detta riskerar också att få den vanliga världen att gå under och tvinga huvudkaraktären in i The Special World. Vi använder bland annat dialogen med den gamle tjänaren för att exemplifiera denna instabilitet och visa på vad som kan hända när den väl bryter fram. Även i *Half-Life* är denna statiska instabilitet tydlig. Å ena sidan fortgår arbetet som vanligt då huvudkaraktären anländer till arbetet. Samtidigt har anläggningen drabbats av ett datorfel som innebär stora problem för verksamheten. Således visar spelet hur enkelt rutinen kan rubbas på grund av att tekniken inte fungerar. Även i *Fallout 3* återfinns detta element. Livet i valvet presenteras som tryggt och oföränderligt. Hjältens pappa nämner dock att allting inte är perfekt men att man inte bör ställa några vidare frågor om det. Detta antyder att det finns någon form av instabilitet närvarande.

## **5.2.3 Hjälten**

### Introduktion av hjälten

I den prototyp som vi har utvecklat introduceras hjälten genom en inledande dialog med vännen Alia. Genom dialogen ges spelaren grundläggande information om vem han är, var han kommer ifrån och vad hans nuvarande sysselsättning är, det vill säga tjänare. Vi valde att skapa denna introduktion eftersom det gav oss möjligheten att presentera flera viktiga fakta tidigt i spelet utan att det kändes krystat.

Sättet att presentera hjälten på skiljer sig således mellan prototypen och *Half-Life* i vilket huvudkaraktären inledningsvis endast presenteras genom kortfattad text på skärmen. Introduktionen i *Fallout 3* spänner över en längre tid som sträcker sig över flera tidsperioder av karaktärens uppväxt. Det är således en mer successiv introduktion som återfinns i spelet än vad som är fallet både i vår prototyp och *Half-Life*.

### Inre och yttre problem

Hjälten som vi skapade ställs framförallt inför ett inre problem. Det handlar om att välja mellan antingen en värld som kännetecknas av trygghet men där det saknas möjligheter att utvecklas eller en okänd miljö som visserligen är osäker men också betydligt mer dynamisk. För att framställa det som ett problem och ett svårt val strävade vi efter att balansera lockelsen hos de båda världarna; statisk trygghet eller utvecklande otrygghet? För att ytterligare fördjupa detta inre problem bestämde vi oss för att placera barndomsvännen i den förstnämnda världen på ett sådant sätt att om hjälten väljer att träda in i The Special World kommer han att förlora relationen till vännen.

I *Half-Life* är användandet av problem det omvända jämfört med vår prototyp. Hjälten har inget egentligt inre problem utan framstår som tom. Däremot blir hans yttre problem påtagligt då han tvingas kämpa för sitt liv mot de varelser som invaderar forskningsanläggningen. Inledningsvis återfinns inte några tydliga problem för hjälten i *Fallout 3*. Dessa presenteras dock senare där det yttre kan sägas vara karaktärens sökande efter sin pappa medan det inre är strävan till äventyr utanför valvet, och därigenom möjligheten att utvecklas.

### Universella mål och drivkrafter

De drivkrafter och mål som hjälten har kretsar kring en strävan att komma upp sig i samhället och att frigöra sig från sitt nuvarande liv. Karaktären befinner sig väldigt långt ned på den sociala skalan och när möjligheten ges att bli något mer, att inte längre vara fast i den nuvarande livssituationen, är frågan om han kommer att ta den. Dessa drivkrafter presenteras i prototypen genom de sysslor som spelaren måste ta sig an. Det rör sig om att förbereda gästrum och lämna olika föremål till adelsfolket. Vi valde att göra dessa sysslor enkla och repetitiva till sin natur för att framkalla känslan av rutin. I alla dessa sysslor tjänar spelaren adeln och på så vis presenteras också skillnaderna mellan huvudkaraktärens sociala position och de som har makt.

*Fallout 3* arbetar med samma drivkrafter där karaktären lever ett till synes tråkigt liv nere i ett skyddsvalv men där möjligheten att ge sig ut från denna miljö hägrar. Här presenteras denna strävan bland annat genom dialoger med andra karaktärer som också bor i valvet.

### Avsaknad

Hjältens avsaknad knyts an till de drivkrafter som diskuterades ovan. Hjälten saknar möjligheter att bli och göra vad han vill. Vidare presenterar vi, genom den inledande dialogen med vännen samt ett brev från familjen, att huvudkaraktären befinner sig långt ifrån resten av sin familj. I brevet nämner vi också att hjälten inte har sett sin familj på snart fyra år. Vi valde att inkludera brevet för att undvika att all nödvändig information skulle komma genom konversationen med vännen. På så sätt ville vi få en större variation i den inledande informationen och det gav oss också möjligheten att bygga upp en relation mellan huvudkaraktären och familjen.

I *Fallout 3* kretsar mycket av avsaknaden kring familjen. Huvudkaraktären har ingen mamma som lever och pappans försvinnande inleder *The Call to Adventure*. I *Half-Life* är denna avsaknad betydligt svårare att skönja, mycket på grund av att huvudkaraktären i spelet kan liknas vid en tom behållare som spelaren enkelt skall kunna identifiera sig med utan att några förutbestämda karaktärsdrag skall stå i vägen.

### Behov av förändring

De behov av förändring som vi presenterar i prototypen är återigen knutna till de drivkrafter som hjälten har. Det handlar om ett behov att inte fastna i sin nuvarande position utan att förändras. Detta behov presenterar vi indirekt genom möjligheten för spelaren att prata med en äldre man som också är tjänare. Han har arbetat som tjänare hela sitt liv och blir således en symbol för vad huvudkaraktären eventuellt kommer att sluta som om han inte förändras. Han kommer då inte att bli eller göra något annat än det han redan har gjort många gånger om. Vi refererar också till den gamle mannen i det brev som slutligen kallar huvudkaraktären till äventyr. Även i detta brev symboliserar han rutin och stagnation.

Också i *Fallout 3* hänger behovet samman med drivkrafterna. Huvudkaraktären behöver bryta sig ut ur den begränsade miljö som skyddsvalvet utgör för att kunna växa och förändras.

### Förskjutningen framträder

I prototypen valde vi att spelaren åter får prata med sin vän när alla sysslor är gjorda. Här presenterar vi tydligare det faktum att huvudkaraktärens syn på vad som är viktigt eventuellt börjar förändras. Vennen föreslår att de båda skall lura en av de andra tjänarna, något som de har gjort tidigare. Spelaren kan välja mellan att antingen gå med på detta eller svara sin vän att de inte längre är barn. På så vis kunde vi presentera både att huvudkaraktären eventuellt vill förändras samt att

denna förändring innebär ett avståndstagande till vännen. Därigenom blir vännen en symbol för det som hjälten har varit; impulsiv och barnslig.

I *Half-Life* blir denna förskjutning ytterst tydlig i samband med The Call to Adventure. Ett högteknologiskt experiment misslyckas och forskningsanläggningen som hjälten arbetar i angrips av varelser från en annan dimension. Denna förändrade miljö skapar ett totalt skifte i vad som är viktigt för huvudkaraktären; det handlar främst om att överleva och inte om att göra bra ifrån sig på jobbet.

När pappan försvinner i *Fallout 3* förlorar också valvet sin betydelse för huvudkaraktären. Detta poängteras ytterligare genom att säkerhetsvakter är ute efter karaktären. Den trygghet som valvet har inneburit har försvunnit och därmed har det också förlorat sin betydelse.

### Hjältens metamorfos

I vår prototyp återfinns ingen direkt symbolik som tyder på att hjälten kommer att dö och återfödas. Däremot handlar mycket av spelet om utmaningen som ligger i att förändras, vilket i sig kan sägas vara en metamorfos. Ett exempel på detta är dialogen med Alia där spelaren får möjlighet att distansera sig från sitt nuvarande liv.

I *Half-Life* finns det en något tydligare symbolik kring metamorfosen då hjälten ikläder sig en skyddsdräkt innan han ska genomföra experimentet. Genom denna dräkt skiljer han ut sig från de övriga forskarna och blir någon annat, något mer. Dräkten är tydligt förknippad med hjälten och den blir hans symbol. I spelet börjar också intensiv musik att spelas när detta sker för att understryka betydelsen. I *Fallout 3* är symboliken med återfödelse än mer tydlig än i både vår prototyp och *Half-Life*. Spelet inleds med att hjälten föds och tvingas stå ut med det bländande ljuset från den nya världen i valvet. Senare, när hjälten tvingas lämna The Ordinary World, färdas han från valvet genom en underjordisk gång för att slutligen bländas av solen i den nya världen som ligger öppen för honom. För hjälten blir det på så vis en återfödelse in i en ny och okänd värld.

### Kall på flera plan

I prototypen sker hjältens kall framförallt på ett plan. Detta kall handlar om att kunna bli något mer och att få makt över sitt eget liv. Relationen till barndomsvännen är delvis ett ytterligare kall som vi valde att väva samman med det förstnämnda. Detta kall handlar om vänskap och möjligheten att ta denna vänskap ett steg längre. Dessa två kall presenteras dels genom det avslutande brevet som hjälten får samt den sista dialogen med vännen där Alia frågar om de ska spela ett spratt, något som



huvudkaraktären kan avvisa.

Även i *Fallout 3* återfinns det en del olika kall. Dels får spelaren möjligheten att frita vännen Amata som förhörs av sin pappa. Vidare handlar ett kall om att söka efter hjältens försvunna pappa medan det tredje kretsar kring att ge sig ut på äventyr. I *Half-Life* däremot presenteras i huvudsak ett kall, hjälten måste ta sig till ytan för att hämta hjälp.

## 5.2.4 Hjältens kall

### Budbäraren

Vi valde att presentera budbäraren som ett brev från en okänd avsändare. I brevet vänder sig författaren till hjältens önskan om att förändras och få makt över sitt liv. Som tidigare nämnts använde vi oss i brevet av den gamle tjänaren som exempel på hur huvudkaraktären kommer att sluta sitt liv, som en trött och sliten tjänare, om han inte antar erbjudandet. Vidare valde vi att visa på hur brevet verkar komma från någon uppsatt person, det är bland annat skrivet på mer dyrbart papper och bär ett sigill. Således förmedlar denna bit papper att den som kallar på hjälten har makt och att huvudkaraktären kan få ta del av denna makt.

I *Half-Life* dyker det upp några olika budbärare. Andra karaktärer talar om för hjälten att experimentet som han skall genomföra, och som kommer att leda till att The Ordinary World går under, är önskat av administrationen. På så vis är det alltså administrationen som fungerar som budbärare. Därigenom kopplas detta till spelets tema kring vår oförmåga att hantera och förstå vilka konsekvenser tekniken kan få. När väl katastrofen har skett får hjälten ett kall att ta sig till ytan för att hämta hjälp. På så vis kan själva katastrofen ses som en budbärare för hjältens äventyr.

I *Fallout 3* är det hjältens vän som fungerar som budbärare. Det är hon som väcker huvudkaraktären och berättar att pappan är försvunnen.

### Synkronicitet

Varken i vår prototyp eller i *Fallout 3* återfinns några direkta tecken på synkronicitet. I *Half-Life* däremot finns det en del händelser som verkar hänga samman och som är relaterade till hjältens kall. Hjälten är försenad till experimentet och vidare får man reda på att anläggningen har drabbats av ett datorhaveri. Det är också så att en kostymklädd man dyker upp flera gånger före det katastrofala experimentet. Hans närvaro i kombination med de övriga händelserna tyder på att något speciellt är på gång.

### Lockelser

Genom att hjälten konstant rör sig bland adeln under spelets gång skapas det i prototypen kontraster mellan den värld som hjälten tillhör och den värld som han tjänar. På så vis återfinns lockelser i framställningen av hur dessa mäktiga personer lever. Här arbetade vi dels med den grafiska presentationen. Gästrummen är inredda på ett mer luxuöst sätt än vad som är fallet hos tjänstefolket. Genom dialogerna som spelaren har med de olika adelspersonerna skapas det även en kontrast i vad som är viktigt för dem respektive huvudkaraktären, något som lockar hjälten att ta del av deras, till synes, viktigare förehavanden.

I *Fallout 3* presenteras lockelser på liknande vis genom dialoger med de övriga invånarna där antydningar om att lämna tristessen i valvet återfinns. I *Half-Life* däremot syns inga direkt lockelser, främst eftersom äventyret är destruktivt och inget som huvudkaraktären önskar.

### Rekognosering

Vi valde att väva samman rekognoseringen med det kall som hjälten får. Det är nämligen tydligt att brevet som presenteras i slutet kommer från någon mer uppsatt i slottet. Det är inte helt omöjligt att det kommer från någon av de adelspersoner som hjälten redan har talat med. På så vis har någon som tillhör The Special World sökt efter hjälten i The Ordinary World. I *Half-Life* framstår den kostymklädde mannen också som en rekognoserande kraft, framförallt eftersom huvudkaraktären stöter på honom flertalet gånger under både inledningen och senare i spelet.

### Instabilitet drar in hjälten

Eftersom kungen är döende och maktspelet om kronan har inletts är det tydligt att hjälten i prototypen dras in i äventyret på grund av instabiliteten som återfinns. Det är maktspelet som gör att huvudkaraktären behövs. Utan detta hade hjälten aldrig kommit. Vi valde att vara tydliga med kopplingen till maktspelet i det brev som presenteras för huvudkaraktären i slutet för att på så vis etablera vad som står på spel och vilken miljö karaktären kommer att ge sig in i.

Även i *Half-Life* är det tydligt att instabiliteten drar in hjälten i äventyret. Här sker det genom att den oberäknliga teknologin inte fungerar som den ska, något som leder till att äventyret påbörjas. I *Fallout 3* är det också tydligt att instabiliteten som finns i valvet, något som pappan nämner tidigare, också är det som drar in hjälten i äventyret. När pappan försvinner börjar säkerhetsvakter att söka efter hjälten. Det är alltså tydligt att pappan har rubbat ordningen i den statiska världen.

### Eget initiativ

I prototypen ges hjälten ett val när uppmaningen till äventyr kommer. Möjligheten att ge sig in i en helt ny värld, en värld fylld av makt, intriger och otrygghet ställs mot valet att stanna kvar i den trygga men statiska världen. Vi ville att hjälten skulle ha makten att själv bestämma eftersom berättelsen i sin helhet kretsar kring just detta tema. Således formulerade vi det brev som inleder *The Call to Adventure* på så vis att huvudkaraktären ges ett val.

I motsats till vår prototyp tvingas hjälten i *Half-Life* in i äventyret oavsett om han vill det eller inte. Katastrofen som har drabbat anläggningen är oundviklig och hjälten har ingen annan möjlighet än att anpassa sig till situationen. I *Fallout 3* är det också så att den inledande händelse som sätter igång äventyret är direkt och ofrivillig. Pappan har försvunnit och säkerhetsvakter letar nu efter hjälten.

## **5.2.5 Övrigt**

### Bakgrund och exposition

Gällande presentation av bakgrundshistoria arbetade vi mycket med dialoger som huvudkaraktären har med andra personer i slottet. Under arbetets gång kände vi att dialoger gav oss goda möjligheter att presentera information på flera nivåer. Dels får spelaren fakta genom det som sägs av personen han talar med. Vidare speglar sättet som personen uttrycker sig på en hel del; hur är han eller hon inställd till hjälten och andra personer i slottet? Vilka karaktärsdrag uttrycker personen? Eftersom spelaren har möjlighet att välja olika svarsalternativ i dessa dialoger kunde vi således även berätta saker som handlar om hjälten ifråga. Denna typ av dialoger används även i hög utsträckning i *Fallout 3*. I synnerhet används hjälten svarsalternativ som ett sätt att ge spelaren möjlighet att forma sin karaktär. I *Half-Life* är förekomsten av dialoger betydligt mer begränsad. Hjälten säger aldrig något utan det är enbart andra personer i anläggningen som berättar saker för honom.

För att få en större variation i hur information presenteras för spelaren i prototypen valde vi att inkludera brev och böcker som ytterligare för berättelsen framåt och ger spelaren möjlighet att ta del av bakgrundshistoria. Genom brev kunde vi skapa en relation mellan hjälten och andra personer som inte befinner sig i slottet, till exempel genom brevet från hjälten familj. Böckerna berättar om världen som prototypen utspelar sig i och genom dessa kunde vi inkludera information som är betydligt mer frivillig. Möjligheten finns för spelaren att ta del av dessa men det är inte nödvändigt. Även gällande denna typ av informationskällor finns det tydliga likheter med *Fallout 3*. Där får spelaren bland annat möjligheten att läsa information som finns i datorer och spelaren ges även en

dikt. Denna typ av exposition används inte alls i *Half-Life*. Överlag är mängden text begränsad i spelet som istället arbetar mycket med miljön. Omgivningarna presenterar en hel del information för spelaren; man befinner sig på en avancerad forskningsanläggning, det har uppstått tekniska problem och det verkar återfinnas någon form av konflikt mellan forskarna och administrationen.

Det är endast *Fallout 3* som använder sig av filmer för att presentera delar av historien, något som sker i inledning av spelet för att berätta om världen och dess tema.

## 5.3 Diskussion av resultat

### 5.3.1 Inledning

De tre element som utgör delen om *Inledning* i vårt teoriramverk är de första som mottagaren kommer i kontakt med och vilka resten av berättelsen utgår ifrån. Tema, titel, och den inledande händelsen har antydning av att vara starkt sammanflätade för att lägga grunden för berättelsens förutsättningar och hur den kommer att utspela sig.

Både prototypens och de analyserade spelens *teman* är alla på ett sätt kopplade till mänskliga beteenden och tillstånd, samt konsekvenserna av dessa. Detta knyter an till det Campbell skriver om att monomyten och dess struktur är ett mänskligt fenomen, varpå berättelser följer de mönster som de gör. Genom vår undersökning har vi visat att detta också visar sig i spelmediet och hur man genom att tänka på detta när man gör spel kan använda det för att skapa situationer och förutsättningar som på någon nivå behandlar mänskliga situationer och som spelaren därför vill ta del av och uppleva.

Som vi har kunnat utröna ur samtliga spel spelar även *titeln* sin roll i den inledande etableringen av världen och dess förutsättningar, där den används för att förstärka det tema som spelet vill förmedla. Titeln i vår egen prototyp innehöll även en plats för spelet, något som titlarna i *Half-Life* och *Fallout 3* inte gjorde. För utvecklare ger båda lösningarna sina för- och nackdelar. Fördelarna kan främst ses i det faktum att utvecklaren får ytterligare en chans att förmedla något om spelvärlden och dess plats till spelaren, för att på så vis hjälpa till att etablera intresse för spelet. Nackdelen är att spelaren kan skapa sig en egen tolkning och uppfattning om hur den geografiska platsen bör te sig och därmed bli besviken om de två inte stämmer överens.

Den *inledande händelsen* används av samtliga produktioner som en inkörsport till The Ordinary

World och i vilken bakgrundshistoria för världen förmedlas till spelaren. *Fallout 3s* användning av elementet är ett bra exempel på hur det kan användas i spelproduktioner för att inte bara introducera spelaren till världens bakomliggande förutsättningar, utan även till hur man interagerar med spelet och hur dess system fungerar. Den inledande händelsen tyder också över alla produktioner på att vara väldigt handledd från spelets sida och förmedlas med väldigt begränsad interaktion. I vår prototyp används elementet för att leda spelaren direkt in i berättelsen och på så sätt ge spelaren de omedelbara förutsättningarna för världen och ett konkret mål, vars tanke i sin tur är att bidra till minskad förvirring och eventuell frustration. Ser man begränsad interaktion ur ett utvecklingsperspektiv har det både positiva och negativa sidor. För utvecklaren blir den begränsade interaktionen en möjlighet att mer riktat leda spelaren och för att kunna presentera det som är nödvändigt, alltså en handling som på något vis bidrar till att etablera förutsättningarna för *The Ordinary World*. Å andra sidan fräntas spelaren möjligheten att interagera på det sätt som han eller hon egentligen kanske hade velat. Detta skapar en situation där utvecklaren måste avväga om begränsningen i interaktionen, till fördel för det som ska presenteras, väger upp detta faktum.

### 5.3.2 Hjälten

*Introduktionen* av hjälten skiljer sig mellan de olika spelen, något som är intressant att resonera kring. I prototypen sker den inledande introduktionen främst genom en dialog med hjältens vän där en mängd information presenteras. I *Half-Life* tar introduktionen formen av berättande text på skärmen medan *Fallout 3* kan sägas använda sig av en mer successiv introduktion. En utmaning för utvecklare ligger i att introducera hjälten på ett sådant sätt att informationsflödet inte överväldigar spelaren. Det får heller inte vara så att introduktionen inte känns trovärdig. Här kan den successiva introduktionen vara effektiv eftersom den låter utvecklarna presentera hjälten under en längre period. Därmed kan utvecklaren fördela information mer utspritt, vilket leder till att spelaren inte tvingas ta till sig all information samtidigt. Under utvecklingen av prototypen kände vi att dialoger mellan hjälten och andra karaktärer också kan vara effektivt. Så länge dialogen är välskriven kan mycket berättas på ett koncist och naturligt sätt.

Gällande etableringen av *drivkrafter* för huvudkaraktären var det intressant att observera hur både *Fallout 3* och vår prototyp arbetar med motsättningen mellan en kvävande trygghet och möjligheten att växa. I *Half-Life* är detta inte lika framträdande även om *The Ordinary World* skildrar en miljö som bygger på rutin och därigenom blir laddat med en upprepande trygghet. Det framstår således som om denna motsättning är effektiv att använda sig av vid skapandet av universella drivkrafter,

just eftersom alla människor då och då ställs inför detta val. Ska jag börja på ett nytt jobb? Borde jag flytta hemifrån? Ska jag studera vidare? Alla dessa frågor kretsar kring just ett val mellan rutin och okända möjligheter. Det blir också intressant att koppla denna inre kamp till de studerade teorierna. Hela den inledande delen, som alltså inleds med *The Ordinary World* och avslutas med att hjälten träder in i *The Special World*, kan ses som en kamp mellan just tryggheten i det alldagliga och den nödvändiga förändringen som står att finna i den okända världen.

Detta kan också kopplas till de *behov av förändring* som presenteras i spelen. I *Fallout 3* och prototypen hänger dessa samman med drivkrafterna och fungerar således som ännu ett sätt att motivera och driva på spelaren. Genom att koppla nödvändigheten i förändring till de drivkrafter som vi alla kan känna igen oss i kan spelaren få ett inre incitament och sträva mot detta.

När det gäller hjälten *avsaknad* går det återigen att observera likheter mellan *Fallout 3* och vår prototyp. I det här fallet handlar det om att familjen står i centrum för denna avsaknad. Eftersom hjälten är relativt tom i *Half-Life* är det svårare att urskilja någon direkt avsaknad. Förekomsten av en bild på en bebis i huvudkaraktärens omklädningskåp är dock en liten men intressant observation. Familjerelationer återkommer alltså i alla tre spel, något som eventuellt tyder på att rädslan för att mista någon närstående är en universell rädsla. Därigenom kan det vara effektivt att använda sig av denna rädsla för att etablera ytterligare strävan hos spelaren. Detta tar även Vogler fasta på i sin beskrivning av hjälten *avsaknad*.

Som vi har diskuterat skriver Campbell att det hos hjälten sker en *förskjutning av det själsliga fokuset*. Detta är också något som vi har kunnat observera i alla tre spelen. Förändringen som sker när hjälten träder in i *The Call to Adventure* gör att den tidigare världen, och det som hjälten gjorde där, förlorar sin betydelse. Det är också intressant att studera hur denna förskjutning ofta sker samtidigt som spelen börjar ”på riktigt”. Det är först nu som spelets huvudsakliga system, det vill säga det som spelaren kommer att göra under resten av spelet, börjar gälla. På så vis kan utvecklare skapa ytterligare ett lager av kontrast mellan *The Ordinary World* och *The Special World*.

### **5.3.3 Världen**

*Kontraster* mellan *The Ordinary World* och *The Special World* används för att skapa dynamik mellan världarna och kan utifrån resultatet sägas presenteras på tre olika sätt över de tre

produktionerna. Dels genom grafiskt innehåll samt skillnader i karaktärers mentalitet och handlingar, men även kontrasten mellan liv och död.

Att använda grafiskt innehåll ger utvecklaren ett tydligt visuellt verktyg för att skapa kontraster som kan vara tydliga för spelaren. Genom visuell presentation kan utvecklaren snabbt låta spelaren uppfatta de kontraster som man vill förmedla och därför blir den här formen väldigt användbar och det är uppenbart att alla produktionerna har utnyttjat detta faktum. *Half-Lifes* tillvägagångssätt med att återanvända miljöer mellan The Ordinary World och The Special World, fast med mindre ändringar, ger fördelen att spelaren lättare känner igen sig i de miljöer han tidigare befunnit sig i och därför tydligare kan se kontrasterna och uppleva skillnaderna mellan världarna. Det ger även en utvecklingsmässig fördel vad gäller innehåll som till stor del kan återanvändas och därmed kapa den tid som läggs på att skapa sådant innehåll. Förutom direkta miljöer så är karaktärers kläder, redskap, teknologi och annat grafiskt innehåll även det ett sätt att skapa kontraster.

Skillnader i karaktärers mentalitet och handlingar mellan The Ordinary World och The Special World blir ett sätt för utvecklaren att låta kontraster träda fram på ett mer indirekt plan än med grafiskt innehåll. Det ger spelaren möjlighet att förstå att det inte bara är världen i sig som kommer att förändras och utvecklas, utan även personerna i den och vad de gör, och kanske allra främst spelaren själv. Antydning till olika mentaliteter kan förmedlas genom dialog där dels karaktären man pratar med förmedlar sin mentalitet, men också där spelaren själv får förmedla sin uppfattning om hjälten mentalitet. Detta blir i så fall blir en form av interaktion som hjälper till att förstärka detta element. Vidare kan handlingar bli ett fysiskt sätt att uttrycka förändring hos hjälten. De kan även användas för att förmedla eller presentera The Ordinary World för att sedan utvecklas till handlingar som visar på hjälten eller andra karaktärers situation i The Call to Adventure.

Den sista tydligt identifierade kontrasten är den mellan liv och död. Alla spelen saknar död i The Ordinary World, vilken först visar sig efter The Call to Adventure. Kungens död i vår prototyp var planerad att inträffa efter The Call to Adventure och döden syns även tydligt vid dessa tillfällen i *Half-Life* och *Fallout 3*. Kontrasten mellan liv och död blir ett sätt att skilja världarna åt. Hjälten måste möta döden i The Special World för att kunna återgå till livet igen. Campbell nämner i sin prolog Aeneas avfärd ifrån det fallna Troja och hans resa till de dödas undre värld, i vilken Troja kan ses som The Ordinary World och dödens rike som The Special World. Utvecklaren kan utnyttja denna kontrast genom att i The Ordinary World använda sig av interaktion som inte behandlar död, för att sedan i The Special World göra det. Detta tar dels fram liv och död som ett verktyg för kontrast, men även möjligheten för utvecklaren att visa för spelaren att äventyret har tagit sin

början, att hjälten befinner sig i dödens rike, och att det är här som han eller hon måste möta döden. Alltså på ett annat plan sina egna problem.

*Förebådande* är en stor del av samtliga produktioner och förekommer som vi har sett på en mängd olika sätt i spelen. Den omfattande användningen tyder på att det är ett viktigt element för utvecklaren att använda. Förebådande skapar ett intresse hos spelaren genom att han eller hon ges små glimtar av The Special World och vad som kommer att hända där allt eftersom berättelsen fortskrider. Dessa ofta subtila och små händelser uppmärksammar också hjälten egna problem och blir en metafor för att han eller hon inte kan fly undan den förändring som väntar, vilket utvecklaren också kan utnyttja för att få spelaren att känna sig utvald att leda hjälten genom sitt äventyr.

Presentationen av The Ordinary World som *statisk men instabil* används i alla produktioner för att lägga grunden för den förändring som är i annalkande i The Special World. Dessa frön till förändring kan sägas existera både på ett inre och yttre plan. Dels finns de i världen, men även inom hjälten som de undertryckta psykologiska tankar som Campbell skriver om. Genom att utnyttja de här fröna i det som presenteras med interaktion i form av dialog, handlingar och så vidare kan spelutvecklaren använda världens instabilitet för att dra fram och peka på den som finns inom hjälten. Därmed blir det också lättare att engagera spelaren i hjälten och världen när de mänskliga tankar som knyter an till temat visar sig.

### 5.3.4 Hjältens kall

I den prototyp som vi utvecklade och i *Fallout 3* återfinns det *lockelser* som syftar till att dra in hjälten i äventyret. Det som är intressant med dessa är att båda spelen arbetar med snarlika drivkrafter för hjälten, det vill säga en önskan om att växa och utvecklas. Genom att förstärka dessa drivkrafter med hjälp av lockelser som kallar på hjälten kan spelarens strävan att fortsätta med spelet förstärkas.

Något som också kan kopplas till lockelserna är användandet av olika former av *rekognosering*. Detta återfinns bland annat i *Half-Life* och kan även sägas vara förekommande i vår prototyp. Genom att The Special World gör sig påmind i The Ordinary World skapas en mystik kring vad som komma skall. De krafter som kommer att vara närvarande senare i spelet introduceras redan nu och skapar på så vis ett intresse hos spelaren att fortsätta undersöka vem eller vilka dessa är.



Något som vi observerade var att det i alla tre spelen finns en *instabilitet* i The Ordinary World och att denna instabilitet spelar en avgörande roll vid hjältens kall; det är nämligen konsekvenserna av instabiliteten som inleder äventyret. Detta kan vara intressant att observera på grund av att det erbjuder utvecklaren möjligheter att placera hjälten, och därigenom spelaren, i en situation där omständigheterna faktiskt har inverkan på hjälten och berättelsen. På så vis skapas en känsla av att världen existerar i sig självt och att spelaren är del av denna värld.

Frågan som handlar om huruvida hjälten agerar på *eget initiativ* eller inte när väl uppmaningen till äventyr kommer är onekligen intressant. Detta eftersom spelmediet erbjuder möjligheter för utvecklarna att faktiskt arbeta med detta och göra spelaren delaktig i ett eventuellt val genom interaktion. I både *Half-Life* och *Fallout 3* agerar hjälten inte på egen hand, utan äventyret inleds oavsett. I vår prototyp däremot presenteras hjältens kall som ett val som hjälten, och därigenom spelaren, måste ta ställning till. Det finns en del problem med att låta spelaren välja i alltför hög utsträckning. Det blir snabbt ohållbart rent utvecklingsmässigt att skapa alla de vägar som berättelsen kan ta. På detta följer också att utvecklarna kommer att skapa en mängd material som spelaren aldrig kommer att se om han eller hon enbart tar sig igenom spelet en eller två gånger. Samtidigt kan möjligheten att välja skapa en starkare känsla av att berättelsen inte är förutbestämd utan att spelaren faktiskt kan påverka förloppet genom sina beslut.

## 6. Slutsats och Diskussion

I det här avsnittet kommer vi att presentera och diskutera våra slutsatser kring fyra separata områden av vår undersökning.

### 6.1 Problematik med monomyten

Det återfinns en viss problematik med användningen av monomyten, dels i arbetet med vår egen uppsats men även i spelmediet som helhet. I arbetet med vår uppsats har vi använt monomyten på det strukturella och kronologiska sätt som Campbell och Vogler lägger fram. Vi har på så vis inte försökt att bryta mot de redan existerande ramarna för vad monomyten är och hur den kan användas. Detta leder till att monomytens traditionella struktur reproduceras utan att dess form utmanas. Därmed kan eventuella brister och möjligheter gällande monomytens användning i digitala spel bli svåra att urskilja då förhållningssättet till teorin blir ensidigt. Varje bokstavlig reproduktion av teorin tenderar att förstärka dess ställning på ett sätt som gör det svårare att ställa sig bortom den sortens användning. Detta kan leda till att monomyten blir dominant i spelmediet och därmed svårare att bryta mot då den riskerar att bli en etablerad konvention som inte ifrågasätts. Detta återkopplar till den kritik som riktats mot hur monomytens struktur leder till upprepning. En följd av detta är att de värderingar som monomyten består av blir djupt rotade även i spelmediet för såväl utvecklarna som mottagarna. Till exempel tenderar idén om den ensamme hjältens resa att bli en regel istället för en av många möjligheter till hur man berättar en berättelse.

### 6.2 Gestaltning

I vår undersökning har vi visat på hur *The Ordinary World* och *The Call to Adventure* kan gestaltas i spelmediet på en mängd olika sätt. Förutom konkreta exempel på detta har både för- och nackdelar med olika former av gestaltning identifierats. Som spelutvecklare är det till nytta att känna till alla dessa aspekter för att i slutänden kunna utveckla mer engagerande upplevelser med hjälp av de två ovan nämnda stegen av monomyten.

De exempel på olika former av gestaltning som vi har presenterat, utifrån både prototypen och de analyserade spelen, bör ses som förslag på tillämpad gestaltning och inte definitiva val för att gestalta ett givet element. Som vi har sett i de olika spelen behöver ett element inte alltid förmedlas på samma sätt för att visa på sin innebörd. Valet av hur ett element gestaltas bör således vara grundat i spelets förutsättningar, det vill säga den helhet som utgörs av spelets tematiska fokus, genretillhörighet och möjligheter till interaktion. Detta då de här delarna utgör de möjligheter och

utgångspunkter som blir tillgängliga för att gestalta stegen. Den här slutsatsen knyter an till det Vogler skriver om hur berättelsens helhet alltid bör diktera tillvägagångssättet för hur man strukturerar den (Vogler 2007, s. 87).

Med det här i åtanke blir det viktigt att som spelutvecklare vara medveten om och ta tillvara på alla de sätt som stegen kan gestaltas på. Inte enbart grafik, dialoger och interaktion möjliggör gestaltning utan även till exempel delar som ljud och musik. Något som vi har observerat är hur man kan använda samspelet mellan dessa olika gestaltningsmöjligheter för att förstärka förmedlingen av ett elements innebörd. Ett exempel på detta sker i *Half-Life* där musik börjar spelas då spelaren ikläder sig skyddsdräkten.

Monomytens tydliga spår i de analyserade spelen tyder på dess fortsatta relevans och användning inom spelmediet. Detta leder i sin tur till att en medvetenhet om monomyten och dess struktur blir viktig som ett verktyg för spelutvecklare att använda sig av. Vidare är monomytens grund i mänskliga villkor och förhållanden något som har uppenbarats sig i temat för såväl vår egen prototyp som de analyserade spelen. Spelare är människor och genom att i spel gestalta mänskliga förutsättningar kan man som utvecklare vända sig till spelarens mänsklighet och på så vis skapa bättre upplevelser som engagerar.

### **6.3 Vår arbetsprocess**

Elementramverket som vi under arbetets gång utarbetade som en konkretisering av monomyten, hade både för- och nackdelar vad gällde användning vid spelproduktion samt som analysverktyg. Tillämpning av elementramverket i produktionen underlättade gestaltningen genom att göra elementen hanterbara då de gick att urskilja som separata delar. Samtidigt försvårades den kreativa processen på grund av att våra val ibland anpassades till en viss del av elementramverket utan att hänsyn till berättelsens helhet och behov togs. Detta innebar bland annat att element som inte bidrog till upplevelsen ändå implementerades på grund av att de återfanns i ramverket. Därmed var dessa val inte längre direkta produktioner av vår kreativitet. Som spelutvecklare blir det därför viktigt att ha ovanstående i åtanke vid användning av de två stegen.

Som analysverktyg hade elementramverket samma fördelar som vid användning i produktionen. Vid analys blev det dock tydligt att monomytens sammanflätade karaktär gjorde det svårt att urskilja och analysera element var för sig eftersom dessa tenderade att överlappa varandra och

behandla snarlika områden. Detta fenomen visade sig även i svårigheterna med att i analyserna av spelen avgöra när ett faktiskt steg avslutades och ett annat påbörjades. Detta ledde till att vissa delar av jämförelserna i resultatet gjordes mellan de analyserade stegen och punkter längre fram i spelen som inte var en del av analysen. Dessutom krävde påvisandet av vissa element också att vi gjorde jämförelser utanför de två stegen. Med detta i åtanke borde vi ha analyserat båda spelen i sin helhet för att undvika att använda oss av vår tidigare spelarenhet av spelen.

I allmänhet kan det sägas att arbetet med vår undersökning försvårats av det faktum av den redan från början hade en bred utgångspunkt. Att undersöka all form av gestaltning av *The Ordinary World* och *The Call to Adventure* visade sig vara väldigt omfattande. Både vad gäller de former av gestaltning som var möjliga i prototypen, men även i resultatet av analysen där diskussionen blev svår att fokusera. Det hade således varit intressant att studera enbart en form av gestaltning i ett liknande arbete för att få ett mer fokuserat resultat. Till exempel genom att utgå från endast interaktionsaspekten i spel. En annan lämplig avgränsning hade kunnat vara undersökning av endast ett element i ett steg, exempelvis förebådande.

## **6.4 Förslag på vidare undersökningar**

Som förslag på vidare forskning har vi kommit fram till två olika sorters undersökningar som hade varit intressanta att utföra eller fortsätta med för att få fördjupad förståelse inom det behandlade området.

För det första hade de övriga stegen i monomyten kunnat undersökas i en rad liknande arbeten för att få en komplett bild av monomyten och hur den kan gestaltas i spel. Vidare hade en undersökning av förhållandet mellan monomyten och icke-linjärt berättande i spel varit av värde då spelmediet tillhandahåller goda förutsättningar för denna sorts berättande på grund av sina interaktionsmöjligheter. Därmed hade man kunnat undersöka de styrkor som finns i monomytens mer linjära struktur med styrkorna i ett öppet narrativ. På så vis hade man kunnat undersöka om och hur dessa eventuellt kan samspela med varandra för att skapa mer engagerande upplevelser.

## 7. Källförteckning

Bethesda Softworks LLC. (2012). *What's New?* (elektronisk). Tillgänglig:

[http://www.creationkit.com/What%27s\\_New](http://www.creationkit.com/What%27s_New) (2012-03-07)

Campbell, Joseph (2008). *The Hero With a Thousand Faces*. 3. uppl. Novato, California: New World Library.

CBS Interactive Inc. (2012). *Fallout 3 PC* (elektronisk). Tillgänglig:

<http://www.metacritic.com/game/pc/fallout-3>

CBS Interactive Inc. (2012). *Half-Life PC* (elektronisk). Tillgänglig:

<http://www.metacritic.com/game/pc/half-life>

Ellwood, Robert (1999). *The Politics of Myth. A Study of C.G. Jung, Mircea Eliade and Joseph Campbell*. Albany, New York: State University of New York Press.

*Fallout 3* (2008) [Digitalt spel]. Producent: Gavin Carter. USA: Bethesda Softworks LLC., ZeniMax Media.

*Half-Life* (1998) [Digitalt spel]. Producent: Randy Pitchford. USA: Sierra Entertainment.

*The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) [Digitalt spel]. Producent: Jeff Gardiner. USA: Bethesda Softworks LLC.

Lévi-Strauss, Claude (1992). *Lodjurets historia*. Stockholm: Nordstedts förlag AB.

Propp, Vladimir (2003). *Morphology of the Folktale*. 17. Uppl. Austin, Texas: University of Texas Press.

Rollings, A., Adams, E. (2003). *On Game Design*. Berkeley, California: New Riders Publishing.

Schell, Jesse (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufman Publishers.

Segal, Robert (1984). *Joseph Campbell's Theory of Myth*. Återfinns: Dundes, A, redaktör (1984).

*Sacred Narrative. Readings in the Theories of Myth.* Los Angeles, California: University of California Press, Ltd.

Sheldon, Lee (2004). *Character Development and Storytelling for Games.* Boston, Massachusetts: Thomson Course Material PTR.

*Steam* (2003) [Digital distributionstjänst]. USA: Valve Corporation.

VGChartz Ltd. (2012). *Fallout 3 PC* (elektronisk). Tillgänglig:  
<http://www.vgchartz.com/game/13869/fallout-3/> (2012-04-12).

VGChartz Ltd. (2012). *Half-Life* (elektronisk). Tillgänglig:  
<http://www.vgchartz.com/game/7278/half-life/> (2012-04-12).

Vogler, Christopher (2007). *The Writer's Journey: Mythic structure for writers.* 3. uppl. Studio City, California: Michael Wiese Productions.