

# *The Dig*

De grafiska äventyrsspelen som flyktigt medium

# Innehållsförteckning

<b>Inledning</b> .....	<b>3</b>
Grafiska äventyrsspel – så funkar det .....	3
Varför jag har valt att studera <i>The Dig</i> av alla spel .....	4
<b>Hur kan <i>The Dig</i> förstås som litteratur?</b> .....	<b>5</b>
I begynnelsen fanns <i>Dungeons &amp; Dragons</i> .....	5
Välj ditt eget äventyr .....	5
Hypertextuella datorspel och <i>interactive fiction</i> .....	6
Det författade datorspelet .....	7
Tidsflöden och gränssnitt .....	9
<b>Hur kan <i>The Dig</i> förstås som film?</b> .....	<b>11</b>
Drivkrafterna bakom grundandet av Lucasfilm Games .....	11
Idéerna som ledde fram till <i>The Dig</i> .....	11
Skådespeleri .....	16
<i>The Dig</i> enligt salig André Bazin .....	16
<b>Hur kan <i>The Dig</i> förstås som datorspel?</b> .....	<b>20</b>
Datorspelens ontologi, samt narration kontra interaktivitet .....	20
Tidsflöden och gränssnitt revisited .....	21
Mjukvara, databas och hypernarrativ .....	22
<b>Sammanfattning och slutsatser</b> .....	<b>24</b>
<b>Källförteckning</b> .....	<b>26</b>
<b>Ordlista</b> .....	<b>29</b>

## Inledning

Jag har studerat datorspelet *The Dig* (LucasArts, 1995) utifrån ett antal medieperspektiv, för att försöka fastställa inom vilket medium ett spel av denna typ kan placeras. Med “denna typ” avses genren *grafiska äventyrsspel* som hade sin storhetstid ungefär mellan 1985–1995, där spelföretag som LucasArts och Sierra var centrala. Genrebegreppet är oerhört problematiskt av en mängd anledningar, jag tänker därför undvika den diskussionen och istället här och nu pragmatiskt definiera genren grafiska äventyrsspel utifrån gränssnitt och andra faktorer.<sup>1</sup>

Marek Bronstring sammanfattar tre huvudelement hos dessa spel, nämligen 1) narrativ, 2) problemlösning, samt 3) utforskning.<sup>2</sup> Narrativet är kanske det mest centrala, mot bakgrund av miljöer, karaktärer, dialog etc. är detta själva syftet med spelet, att uppleva berättelsen. Även narrativ är ett komplext begrepp med olika betydelse beroende på vem man frågar, en diskussion jag inte ägnar något utrymme i den här uppsatsen. Narrativ kan tills vidare ses som liktydigt med berättelse. För att ta sig framåt i narrativet måste spelaren lösa olika problem, det kan handla om att plocka upp och använda föremål, sköta sina repliker rätt i dialoger, eller fysiskt manipulera omgivningen.<sup>3</sup> Men narrativet är inte en ständigt framåtskridande process, för de grafiska äventyrsspelen innehåller också en stor portion utforskning för utforskandets skull, det vill säga att upptäcka nya miljöer, träffa karaktärer, uppleva musiken, bilderna, animationerna, etc. Upptäckarglädjen är med andra ord en intrikat del av själva spelet.<sup>4</sup>

### Grafiska äventyrsspel – så funkar det

Hur de grafiska äventyrsspelen spelas är lite olika från spel till spel, men gränssnitten kan ändå sägas likna varandra i det att spelaren klickar på olika delar av skärmen för att förflytta sig, plocka upp föremål, prata med andra karaktärer och så vidare.<sup>5</sup> Spelen rör sig alltså inte i realtid, utan allt står stilla tills spelaren klickar någonstans, varpå karaktären förflyttar sig dit. Genom att klicka på verbknappar (“use”, “pick up”, etc.) kan respektive handlingar utföras på valda objekt. Att beskriva spelmekniken i text kan tyckas en aning abstrakt, jag uppmanar därför läsaren att istället testa spelet på egen hand. En demoverision av *The Dig* finns att ladda ner hos LucasFiles<sup>6</sup> och mjukvara och instruktioner för att spela spelet på en modern dator

---

<sup>1</sup> Se t.ex. Robert Stam, *Film Theory. An Introduction* (Malden: Blackwell Publishing, 2000), 13–15.

<sup>2</sup> Marek Bronstring, “What are adventure games?”, Adventure Gamers, publicerad 15 oktober 2002, <http://adventuregamers.com/article/id,149> (kontrollerad 24 november 2009).

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> James Newman, *Videogames* (London/New York: Routledge, 2004), 31–33.

<sup>5</sup> För en kort sammanfattning av dessa gränssnitt, se Andrew Rollings och Ernest Adams, *On Game Design* (Indianapolis: New Riders Publishing, 2003), 156–158.

<sup>6</sup> LucasFiles, “The Dig Demo – Mac”, <http://www.lucasfiles.com/index.php?s=&action=file&id=26> (kontrollerad 24 november 2009).

finns hos ScummVM,<sup>7</sup> observera att proceduren är helt och hållet laglig. Faktum är att delar av den här uppsatsen säkert framstår som märklig för den som inte testat *The Dig*.

Handlingen i *The Dig* går i korthet ut på att en asteroid befinner sig på kollisionskurs med jorden, varpå en grupp astronauter skickas upp i omloppsbanan för att spränga bort denna med kärnvapen. Men sprängningen misslyckas och istället uppenbaras en artificiell konstruktion på insidan. När besättningen är i färd med att utforska denna konstruktion aktiveras asteroiden, som visar sig vara en utomjordisk farkost, och forslar dem alla till en främmande planet många ljusår bort. Planeten bär spår av en uråldrig och mycket avancerad civilisation, men tycks vara ödelagd sedan länge, det blir nu besättningens (och spelarens) uppdrag att utforska planeten, försöka ta reda på vad som egentligen hänt där, och framför allt att ta sig hem igen.

### **Varför jag har valt att studera *The Dig* av alla spel**

Varför jag har valt just *The Dig* som studieobjekt är dels för att det på många sätt är det typiska grafiska äventyrsspelet i sitt spelsätt och logik, och således representativt för denna genre, men också för att det bär på särskilt intressanta kopplingar till litteratur och film. Resonemangen i denna uppsats kan dock med framgång appliceras på de flesta spel inom denna genre. Vidare så är de grafiska äventyrsspelen något atypiska i datorspelssammanhang, vilket gör dem till väldigt intressanta medieobjekt. Någon realtid i ordagrann bemärkelse finns här inte, inga poäng som räknas, inga *levels*, inga direkta fiender (faktum är att spelaren i *The Dig*, liksom i de flesta av LucasArts äventyrsspel, inte kan dö) eller nämnvärda element av action.

*The Dig* rör sig i spelarens takt, bygger på eftertanke, val och väntan, på studerandet av miljöer och grafik; spelaren söker av eller *skannar* bilden med öga och muspekare. För att kallas datorspel så är *The Dig* väldigt lite spel, mer av en interaktiv berättelse. Tydligt släktskap med litteraturen kan därför anas, men också med filmen avseende spelets visuella struktur och spelarens sätt att tänka. Givetvis *kan* man också välja att betrakta *The Dig* som datorspel, eller varför inte gå längre och analysera det som databas, gränssnitt och mjukvara?

Detta är precis själva syftet med den här uppsatsen, att i tur och ordning betrakta *The Dig* som litteratur, film, datorspel och mjukvara, och utifrån detta försöka avgöra vilket medium det bäst kan beskrivas som. Det kommer att visa sig att detta är en väldigt svår uppgift.

## Hur kan *The Dig* förstås som litteratur?

### I begynnelsen fanns *Dungeons & Dragons*

Den genre *The Dig* tillhör, de grafiska äventyrsspelet, bär på ett släktskap med litteraturen som sträcker sig ända tillbaka till datorspelens uppkomst och längre därtill. För att tydliggöra detta släktskap tänker jag börja från början, nämligen med *Dungeons & Dragons* (Gary Gygax, Dave Arneson, 1974). Jag utgår från en viss kännedom om detta och andra rollspel, samt dess relation till fantasylitteraturen, i annat fall finns en omfattande litteratur att tillgå.<sup>8</sup>

Då *Dungeons & Dragons* kräver en grupp spelare och dessutom en spelledare (förkortat SL, inspirerat av engelskans *dungeon master* eller *DM*) som tar på sig det övergripande ansvaret för berättelsens framåtskridande, är det inte alltid tiden eller omständigheterna tillåter ett fortsatt spel. Samtliga av de ursprungliga deltagarna måste vid varje speltillfälle närvara för att något spel ska bli av; otaliga är de spelomgångar av *Dungeons & Dragons* som lagts ned för att några få av de ursprungliga deltagarna tröttnat. Därför föddes idén att samla spelets scenario och system i litterär form, i fullständig och självständig text. När det kompletta scenariot och spelsystemet fanns samlat i en bok och spelaren själv kunde ansvara för sin karaktär och berättelsen, innebar det att ett rollspel kunde spelas på egen hand, även om möjligheten för flera spelare att delta ibland kvarstod.

### Välj ditt eget äventyr

Denna nya form av rollspel, så kallade spelböcker (*game books*), existerar i en rad olika former. Framför allt tre kategorier kan urskiljas: *välj-ditt-egget-äventyr-böckerna* liknar vanliga romaner, men med en hypertextstruktur som låter läsaren göra olika val som påverkar berättelsen i olika riktningar. *Soloäventyren* kombinerar hypertextroman och rollspel, läsaren skapar oftast en karaktär i början av spelet som sedan utvecklas under spelets gång, böckerna spelas enligt klassiska rollspelsregler hämtade från t.ex. *Dungeons & Dragons*. Den tredje kategorin, det som en del menar är de enda riktiga spelböckerna, är inte avhängiga andra rollspel vad gäller system eller regler, utan är helt och hållet *self contained*: regler, spelsätt och scenario ingår alla i själva boken, som därmed kan spelas utan tillgång till externa regelböcker med mera.<sup>9</sup> *Fighting Fantasy*-serien skapad av Steve Jackson och Ian Livingstone vid början av 1980-talet anses vara ursprunget till denna form av spelböcker.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> För en kort bakgrund och sammanfattning av *Dungeons & Dragons*, se t.ex. Ian Livingstone, *Dicing with dragons: an introduction to role-playing games* (London: Routledge, 1983 [1982]) 71–81.

<sup>9</sup> Demian Katz, "Frequently Asked Questions", Demian's Gamebook Web Page, [http://www.gamebooks.org/show\\_faqs.php](http://www.gamebooks.org/show_faqs.php) (kontrollerad 24 november 2009).

<sup>10</sup> Bakgrunden till *Fighting Fantasy*-serien beskrivs på dess officiella hemsida: "Fighting Fantasy History", [http://www.fightingfantasygamebooks.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=165&Itemid=37&showall=1](http://www.fightingfantasygamebooks.com/index.php?option=com_content&view=article&id=165&Itemid=37&showall=1) (kontrollerad 24 november 2009).

Det icke-linjära berättandet i spelböckerna fungerar oftast på så vis att spelaren/läsaren till att börja med skapar en karaktär, det vill säga på samma sätt som i *Dungeons & Dragons*. Grundegenskaper som styrka, snabbhet och intelligens fastställs med tärningsslag, andra egenskaper som ras, yrke och liknande, bestäms av spelaren själv utifrån en lista eller beskrivning som anges på bokens inledande sidor. När karaktären är skapad kan spelet börja genom att berättelsens prolog läses, vilken oftast är några sidor lång för att ge utrymme åt bakgrundshistoria och allmän etablering av berättelsens element och miljö. Prologen avslutas med någon typ av valmöjlighet, antingen att spelaren själv får avgöra vad han eller hon vill göra därefter, eller att valet avgörs av slumpen, det vill säga genom tärningskast. Resultatet av valet är en numrerad referens till ett annat stycke i boken, dit läsaren förflyttar sig. Följande är ett exempel från *Spion i Isengård* (*A Spy in Isengard*, Terry K. Amthor, 1988), en spelbok baserad på *Sagan om Ringen*-världen:

Det här trånga utrymmet, utan tak, ligger hopklämt mellan tornets fyra spetsiga tinnar, ungefär femhundra fot över marken. [...] Framför dig, inristade i golvet, finner du en mängd astrologiska tecken. I en nisch som är insprängd i en av tinnarna, finns ett slag för budfåglar.

Om du just nu börjar spelet, Slå två tärningar.

Om resultatet blir 2–5, se 346.

Om resultatet blir 6–12, se 452.

Annars fortsätter du i valfri riktning.<sup>11</sup>

Redan från begynnelsen delar sig alltså berättelsen i flera möjligheter. På detta vis fortsätter spelet i form av en hypertext, där berättelsen vecklas ut beroende på våra val snarare än enligt en förutbestämd linjär ordning. Strider med fiender är ett annat centralt element, vilka utkämpas med tärningskast i förhållande till vår skapade karaktärs styrkor och svagheter, på samma sätt som i *Dungeons & Dragons*.

### **Hypertextuella datorspel och *interactive fiction***

Eftersom spelböckerna redan etablerat en form av spelbar hypertext, är det inte på något vis överraskande att samma spelform tidigt dök upp på datorer när de tekniska möjligheterna väl fanns. Datorer som i begynnelsen saknade kapacitet att visa mer än primitiv grafik var snarare direkt lämpade för helt och hållet textbaserade applikationer, däribland äventyrsspel. I avsaknad av bilder kunde textmassan istället agera utlösare för spelarens/läsarens fantasi, i en form som egentligen kan sägas ligga närmare litteraturen än dagens moderna datorspel. Men framför allt låg denna spelform nära spelböckerna, med en i princip identisk logisk uppbyggnad;

---

<sup>11</sup> Terry K. Amthor, *Spion i Isengård*, övers. Joakim Svan (Stockholm: Äventyrsspel, 1988), stycke Z19 (spelböcker saknar i regel sidnumrering och är istället styckenumrerade).

trots att det ena äventyret utspelade sig i en bok och det andra på en skärm, delade de samma grundläggande gränssnitt. Ett tidigt och mycket populärt spel i denna tradition var *Zork* (Tim Anderson et al., 1977–1980) som likt *Spion i Isengård* öppnar med ett inledande stycke text men därefter låter det vara upp till spelaren hur berättelsen fortlöper:

Welcome to Dungeon. This version created 11-FEB-87.  
You are in an open field west of a big white house with a boarded front door.  
There is a small mailbox here.<sup>12</sup>

*Zork* styrs genom att spelaren utfärdar olika kommandon. Förflyttning i spelets värld kan ske genom att skriva t.ex. “go north” eller “go west”, föremål kan plockas upp och användas genom “take stone” eller “use stone on door” och liknande. När en karaktär i spelet påträffas kan dialog bedrivas genom att spelaren får välja från olika repliker som i sin tur genererar olika svar från den andra karaktären. Den grupp av spel som *Zork* tillhör, som tonar ner rollspelselementen (karaktärsbyggande, stridande, etc.) och istället fokuserar på själva berättandet, ligger givetvis ännu närmare litteraturen än vad rollspelen gör. Lite drastiskt skulle man kunna välja att se på de textbaserade äventyrsspelet, helt enkelt, som hypertextuella romaner.

Textspelens status som litteratur är något som ytterligare förstärkts inom den rörelse som kallas *interactive fiction*, från det att interactive fiction i datorsammanhang bredde ut sig under 1980-talet har den åtnjutit popularitet hos en liten men hängiven skara entusiaster.<sup>13</sup> Än i denna dag, när grafiken och den tekniska kapaciteten hos datorerna nått skyhöga nivåer jämfört med för 30 år sedan, lever detta community som kretsar kring något så primitivt som helt och hållet textbaserade, interaktiva berättelser.<sup>14</sup>

### Det författade datorspelet

En annan tydlig och faktiskt koppling till litteraturen är den interaktiva fiktionens tillkomstsätt som till stor del liknar ett författarskap. Likt många tidiga datorspel, vilket inte längre är fallet, skapas de interaktiva berättelserna oftast fortfarande av en enskild författare. Som filmen sammankopplas med sin regissör, sammankopplas den interaktiva fiktionen med sin författare. Det har också förekommit att redan kända romanförfattare skapat interaktiv fiktion eller textäventyr, ibland till och med baserat på tidigare utgivna böcker, som i det kanske mest kända exemplet *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Infocom, 1984) av Douglas Adams.

---

<sup>12</sup> Ett stort antal versioner av *Zork* har existerat genom åren, ibland med titeln *Dungeon*. Citatet är hämtat från den version som finns att ladda ner på: <http://almy.us/dungeon.html> (kontrollerad 24 november 2009).

<sup>13</sup> För en ingående redogörelse för interactive fiction, se Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction* (Cambridge: MIT Press, 2005 [2003]).

<sup>14</sup> Nick Montfort, “Interactive Fiction’s Fourth Era”, publicerad april 2008, [http://nickm.com/if/fourth\\_era.html](http://nickm.com/if/fourth_era.html) (kontrollerad 24 november 2009).

Men åren gick och datorerna, även de som stod i hemmen, blev mer kraftfulla. När det stod klart att någorlunda kvalitativ grafik (avseende t.ex. antal pixlar och färgernas bitdjup) hade blivit allmängods öppnades en ny värld för datorspelsutvecklarna. Vad den förbättrade grafiken innebar för datorspelen i allmänhet är för omfattande att ta upp här, men för just äventyrsspelet innebar den en ny era, det som jag tidigare kallat just grafiska äventyrsspel.

Till sin logik skiljer sig de grafiska äventyrsspelet egentligen inte från de textbaserade, i egenskap av en karaktär förflyttar spelaren sig runt i en virtuell rymd, utforskar omgivningen, plockar upp föremål som senare kan användas på andra föremål, pratar med andra karaktärer, löser problem, alltmedan spelets narrativ presenteras i en semi-linjär form som har en riktning men fortfarande är avhängig spelarens interaktiva val.

Steget från textbaserade äventyr till grafiska äventyr är på sätt och vis sömlöst, två olika gränssnitt som opererar på samma virtuella objekt, äventyret. Dessa två gränssnitt har dessutom stora likheter i sin uppbyggnad kring t.ex. förflyttning (“walk left” kontra klicka på den vänstra delen av skärmen) och verb (“pick up stone” kontra klicka på stenen, “use stone on door” kontra klicka på stenen och sen på dörren). Många av de grafiska äventyrsspelet, särskilt de tidiga snarare är de senare, använder sig till och med av ett verbsystem i form av textknappar (“use”, “open”, “push”, etc.), en idé som har sitt direkta ursprung i textäventyrens textbaserade kommandon.

Se figur 1.





Figur 1 Verbknappar i *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*.

### Tidsflöden och gränssnitt

Temporaliteten i äventyrsspelet har också intressanta egenskaper, då den helt och hållet styrs av väntan. Så länge spelaren inte gör något så händer heller inget i spelet. I fallet *The Dig* och andra grafiska äventyrsspel betyder detta däremot inte att allt är helt stillastående, animationer pågår och musik ljuder även när spelaren inte utför några kommandon, men narrativets rörelse upphör tills spelaren återupprättar denna genom att agera. Textspelen kan sägas vara helt stillastående när ingen spelaraktivitet pågår, i alla fall om man ser till själva spelobjektet. Huruvida narrativet delvis pågår i vårt medvetande även när vi inte agerar i spelet, att vår tankeprocess kring vad vi vet om narrativet bidrar till (och är nödvändigt för) att driva det framåt, är ett ämne som är för omfattande att ta upp här. Man skulle med andra ord kunna argumentera för att *The Dig* inte spelas i realtid, därmed också att det kanske inte är ett spel.

Likheterna mellan de textbaserade och de grafikbaserade äventyren, vad gäller t.ex. hypertextuell struktur, logik, gränssnitt och temporalitet, visar på ett djupt släktskap mellan de två. Även historiskt är kopplingarna tydliga mellan de två formerna, den förstnämnda kan sägas vara en vidareutveckling av den sistnämnda, båda delar de också sitt ursprung i de hypertextuella bokrollspelen. Om vi väljer att se bokrollspelet som ett sätt att läsa en bok, det vill säga ett bokgränssnitt snarare än ett eget medium, drar vi därmed också slutsatsen att bokrollspelen egentligen är litteratur som vilken annan som helst. Om vi väljer att se textäventyren och den interaktiva fiktionen som gränssnitt och former identiska med bokrollspelen, men förflyttat till metamediet datorn, drar vi därmed också slutsatsen att textäventyren också är litteratur.

Om vi väljer att se på de grafiska äventyrspelen som analoga med textäventyren i allt väsentligt utom just det faktum att de presenterar grafik istället för text (likt ett seriealbum förhåller sig till t.ex. en roman) kan också de grafiska äventyrsspelen förstås som litteratur. Därmed kan vi som ingalunda drastisk slutsats konstatera att *The Dig* bland annat är litteratur.

Andra kopplingar till litteraturen återfinns hos *The Dig*, särskilt om man ser till spelets produktion. Dialogen är skriven av Orson Scott Card, en science fiction-författare som också skrev den berömda föroläpningsdialogen till *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990). Att en författare bidragit till väsentliga delar av spelets manus uppmanar till frågan om inte *The Dig* egentligen är en illustrerad bok; när en författare skriver en större textmassa brukar det ju i publicerad form oftast kallas just bok. Faktum är att *The Dig* i samband med att det släpptes också omvandlades till ett fysiskt bokobjekt av en annan författare, Alan Dean Foster. Denna bok är direkt baserad på spelet och bär till och med samma omslagsbild. Utan att genomföra några abstrakta tankeexperiment innebär detta bokobjekt att vi utan tvivel också kan konstatera följande: *The Dig* är en bok.

## Hur kan *The Dig* förstås som film?

### Drivkrafterna bakom grundandet av Lucasfilm Games

Efter stora framgångar med *Star Wars*-filmerna ville George Lucas via det egna bolaget Lucasfilm bredda verksamheten till att också inkludera datorspel, varpå underavdelningen Lucasfilm Games startades 1982. Under 1990 omorganiserades Lucasfilm varpå det nya bolaget LucasArts Entertainment Company startades, där diverse filialer som Industrial Light & Magic, THX Group och just Lucasfilm Games placerades.<sup>15</sup> Denna utflykt i nya medier skulle komma att präglas av Lucas filmanknytning, vilket än idag påpekas på företagets hemsida:

Consistent with Lucasfilm's movie heritage, each LucasArts release combines stellar gameplay and advanced technologies with vital film elements, such as compelling storytelling, painstaking character development and vivid settings.<sup>16</sup>

Med andra ord var LucasArts ute efter att skapa spel som film, att i sin spelproduktion använda sig av "vitala filmelement". Detta är en av anledningarna till att *The Dig* kan förstås som film, nämligen hur spelet är producerat.

Den ursprungliga idén till *The Dig* formulerades av en av dåtidens stora blockbusterregissörer Steven Spielberg, som var och är en god vän till George Lucas. Spielberg var själv en stor datorspelsfantast och var mycket nöjd med den *Indiana Jones*-adaption LucasArts hade producerat, *Indiana Jones and the Last Crusade* (Lucasfilm Games, 1989), vilket ledde till att Spielberg, Lucas och de som vid den tiden jobbade på LucasArts träffades ett antal gånger för att utbyta idéer. En av dessa idéer var alltså *The Dig*.<sup>17</sup>

### Idéerna som ledde fram till *The Dig*

Berättelsen var först tänkt som ett avsnitt av teveserien *Amazing Stories* (Steven Spielberg, 1985–1987), men blev aldrig av på grund av otillräcklig budget och teknik. Spielberg ville kombinera berättelserna från filmerna *Förbjuden värld* (*Forbidden Planet*, Fred M. Wilcox, 1956) och *Sierra Madres skatt* (*The Treasure of the Sierra Madre*, John Huston, 1948) i ett stycke arkeologisk science fiction vars grunddrag återfinns i det som kom att bli den slutgiltiga versionen av spelet, efter den ovanligt långa utvecklingstiden sex år och fyra olika projektledare.<sup>18</sup> *The Dig* som berättelse var alltså i första hand en filmisk berättelse, baserad

---

<sup>15</sup> LucasArts, "About Us: Milestones", <http://www.lucasarts.com/company/about/page3.html> (kontrollerad 23 november 2009).

<sup>16</sup> LucasArts, "About Us: Background", <http://www.lucasarts.com/company/about/page1.html> (kontrollerad 23 november 2009).

<sup>17</sup> Santiago Mendez, "The Genesis", The Dig Museum, publicerad 27 december 2004, [http://dig.mixnmojo.com/museum/interview\\_falstein.html](http://dig.mixnmojo.com/museum/interview_falstein.html) (kontrollerad 23 november 2009).

<sup>18</sup> Ibid.

på tidigare filmmanus och skapad av en filmregissör. Spielbergs förkärlek för äventyr och rymden, kanske de två viktigaste elementen i *The Dig*, återfinns förstås i flera av hans tidigare verk som *Närkontakt av tredje graden* (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977), *E.T. The Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982) och *Indiana Jones*-filmerna. Som filmisk berättelse följer också *The Dig* en vedertagen filmdramaturgi med etablering av karaktärer, konflikt, upptrappning, vändpunkter och upplösning, dessutom är det inte på något vis svårt att argumentera för att mycket av estetiken i spelets mellansekvenser (*cutsscenes* eller *cinematics*) är hämtad direkt från filmens science fiction-klassiker som *Alien* (Ridley Scott, 1979) eller *År 2001 – ett rymdäventyr* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968).

Se figur 2–7.



**Figur 2** Den roterande rymdstationen i inledningen till *År 2001 – ett rymdäventyr*, mot bakgrund av den blå jordskivan.



**Figur 3** Rymdfärjan anländer till asteroiden i inledningen till *The Dig*, mot bakgrund av den blå jordskivan.



**Figur 4** Besättningen utforskar ett kraschlandat och sedan länge övergivet rymdskepp på en okänd planet i *Alien*.



**Figur 5** Besättningen utforskar ett kraschlandat och sedan länge övergivet rymdskepp på en okänd planet i *The Dig*.



**Figur 6** Rymdhjälm med visir i *Alien*.



**Figur 7** Rymdhjälm med visir i *The Dig*.

## Skådespeleri

Vidare så används också film- och teveskådespelare för spelets röster, mest bekant är förstås huvudkaraktären Boston Low vars röst görs av Robert Patrick som vid tiden för dialoginspelning var mest känd för sin roll som den onde roboten T-1000 i *Terminator 2 – domedagen* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, 1991). Mari Weiss som gör rösten till Maggie Robbins hade dittills ägnat sig åt teveskådespeleri, och Steve Blum som gör rösten till Ludger Brink hade redan etablerat sig som röstskådespelare i engelska dubbningsar av japansk anime.

Med andra ord kan *The Dig* förstås som en filmproduktion, avseende idé, manus, utveckling, estetik och skådespeleri, som produktion var spelet också nära knutet till George Lucas och hans olika filmbolag, och till Steven Spielberg. Men vi kan gå ännu längre, genom att vända blicken från produktionen till själva spel/filmobjektet *The Dig* och dess relationer till klassisk filmteori. Jag har valt att applicera idéer hos André Bazin på *The Dig* och de grafiska äventyrsspelen i största allmänhet, eftersom spelen märkligt nog tycks uppfylla många av de kriterier Bazin ställde upp för vad han ansåg vara bra film. På en del sätt kan *The Dig* till och med sägas vara *mer* filmiskt än många av Bazins favoritfilmer.

### *The Dig* enligt salig André Bazin

Nu förhåller det sig förstås så att filmens relation till verkligheten enligt Bazin utgörs specifikt av mediets fotografiska egenskaper, något som diskuteras ingående i hans essä "The Ontology of the Photographic Image". Man skulle därför kunna argumentera för att applicerandet av dessa teorier på icke-fotografiska (eller icke-cinematografiska) verk är meningslöst eftersom det är helt uppenbart att t.ex. datorspelens verklighetsanspråk ur ett Bazinskt perspektiv är ogiltiga; den digitala grafiken är artificiell liksom måleriet. För att klargöra detta så vill jag påpeka att jag inte gör några som helst anspråk på att *teknologiskt* likna *The Dig* vid film, utan snarare *ontologiskt*. Hur vår uppfattning av verkligheten står i relation till verket, och mer specifikt hur vi uppfattar själva verket utifrån dess estetik, är det perspektiv jag här försöker anlägga. För som Bazin själv påpekar så är filmen också ett språk, och jag hävdar att *The Dig* i mångt och mycket talar samma språk.<sup>19</sup>

Enklare estetiska samband finns som vi redan nu kan avhandla: *The Dig* visar (hel-)bilder av miljöer där olika karaktärer agerar och konverserar, dessa förflyttar sig ibland ut ur bild varpå ett klipp sker och nästa bild introduceras. Konventionellt filmspråk på många sätt, med det undantaget att vi som spelare/åskådare också existerar som ett slags icke-diegetisk karaktär eller gudsperson vilken huvudpersonen Boston Low också talar direkt till, ibland under

---

<sup>19</sup> André Bazin, "The Ontology of the Photographic Image", *What is Cinema? Volume 1*, red. Hugh Gray (Berkeley: University of California Press, 1967), 16.



förespeglning att tala med sig själv, ibland inte.<sup>20</sup> Kanske okonventionellt men definitivt fortfarande filmiskt; att bryta mot den fjärde väggen genom att tilltala åskådaren är ett grepp som använts i en mängd filmer.<sup>21</sup> Men *The Dig* kan på ett mer djupgående sätt placeras i förhållande till Bazin, just med tanke på åskådarens relation till bilden.

Relationen mellan bild, klipp och åskådare är något som Bazin ofta återkommer till, där hans diskussioner kring montage låter vittna att han själv föredrog när åskådaren får se hela bilden istället för valda delar, vilket också krävde full skärpa, det Bazin kallar *djupfokus* (*deep focus* eller *depth of focus*) och som för honom var förknippat med filmens hela verklighetsanspråk.<sup>22</sup> Rent tekniskt möjliggjordes djupfokus först när filmbasen utvecklats till att bli så pass känslig att den även inomhus under suboptimala ljusförhållanden kunde användas med liten bländaröppning på kameran.<sup>23</sup> Särskilt förtjust var Bazin i Orson Welles och menade att dennes sätt att filma tillät åskådaren att göra sin egen läsning och tolkning av bilden istället för att aktivt styras via filmskaparens klipp:

Whereas the camera lens, classically, had focused successively on different parts of the scene, the camera of Orson Welles takes in with equal sharpness the whole field of vision contained simultaneously within the dramatic field. It is no longer the editing that selects what we see, thus giving it an *a priori* significance, it is the mind of the spectator which is forced to discern, as in a sort of parallelepiped of reality with the screen as its cross-section, the dramatic spectrum proper to the scene.<sup>24</sup>

Varför detta skulle vara relevant för *The Dig* har sammanfattningsvis att göra med *val*. När åskådaren har tillgång till hela bilden genom djupfokus och långa tagningar så kan också meningsfulla val göras kring denna bild:

The importance of depth of focus and the fixed camera in the films of Orson Welles and William Wyler springs from a reluctance to fragment things arbitrarily and a desire instead to show an image that is uniformly understandable and that compels the spectator to make his own choice.<sup>25</sup>

Filmobjektet kommer aldrig rent faktiskt att påverkas av dessa val, utan snarare subjektets *uppfattning* om objektet, men i *The Dig* är det precis detta som är fallet. Utifrån åskådarens

---

<sup>20</sup> Med konventionellt filmspråk syftas på klassisk Hollywood-film. Det bör också noteras att Boston Lows samtal med spelaren inte bara är ett grepp, faktum är att merparten av Lows dialog/monolog sker på det här viset.

<sup>21</sup> The Internet Movie Database, "Best 'Breaking The Fourth Wall' Movies", [http://www.imdb.com/keyword/breaking-the-fourth-wall/?title\\_type=feature](http://www.imdb.com/keyword/breaking-the-fourth-wall/?title_type=feature) (kontrollerad 23 november 2009).

<sup>22</sup> Hugh Gray, "Introduction", *What is Cinema? Volume 1*, red. Hugh Gray (Berkeley: University of California Press, 1967), 6.

<sup>23</sup> Bazin, "The Evolution of the Language of Cinema", *What is Cinema? Volume 1*, 30.

<sup>24</sup> André Bazin, "An Aesthetic of Reality", *What is Cinema? Volume 2*, red. Hugh Gray (Berkeley: University of California Press, 1971), 28.

<sup>25</sup> Bazin, "Theater and Cinema, Part One", *What is Cinema? Volume 1*, 92.

uppfattning av bilden och möjlighet att studera denna görs val som implementeras genom interaktion (*peka-och-klicka*) och i sin tur påverkar hur spelet fortlöper. Däremot är tagningarna i *The Dig* inte bara långa, utan faktiskt oändligt långa i tid; demokratiseringen av blicken är här längre gången än i *någon* film, som ju alltid har en fysisk början och ett slut på sin filmremsa. Den oändliga demokratisering kring väntan och val som finns i *The Dig* är dessutom mer utbredd än i andra spel inom samma genre och av samma skapare.

Samtliga spel i *Monkey Island*-serien (LucasArts, 1990–) innehåller åtminstone en sekvens vardera där huvudpersonen Guybrush Threepwood jagas av den onde zombiepiraten LeChuck från bild till bild och med kort varsel måste hinna plocka upp och/eller använda föremål innan han jagas vidare till nästa. Valen är alltså begränsade i tid, Bazins långa tagningar är ersatta av korta klipp. I *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (LucasArts, 1992) finns en sekvens där Jones måste utforska en underjordisk, arkeologisk utgrävning helt i avsaknad av ljus. När spelaren pekar på föremål i den kolsvarta bilden visas dock en kort textbeskrivning av föremålet, vilket gör att bilden kan utforskas på känn snarare än med blicken, med hjälp av denna cartesianska/McLuhanska blindkäpp kan spelaren guida Jones till den elgenerator som står dold i ett hörn, fylla den med bränsle och aktivera strömbrytaren för att upplysa rummet. Även om tagningen här är oändligt lång så är djupfokuset tillfälligt satt ur spel, någon demokratisk blick är inte möjlig i *avsaknad av blick*.

Datorspelen och framför allt den digitala grafiken saknar ett direkt tekniskt filmarv, den är inte från början baserad på fotografiska teknologier. Detta gör att samma grepp som i filmen en gång i tiden var tekniskt nödvändiga och sedan förvandlats till estetisk norm, som i Bazins exempel bakgrundsoskärpa, aldrig är nödvändiga i digital grafik.<sup>26</sup> All användning av bakgrundsoskärpa i digital grafik är således medveten och konstnärligt motiverad, eftersom den tekniska utgångspunkten är den helt och hållet skarpa bilden. Vad som kan sägas om *The Dig* i detta avseende är att total skärpa råder i alla delar av bilden i så gott som hela spelet, begränsad vare sig av t.ex. tid (som i *Monkey Island*) eller av ljus (som i *Indiana Jones*).

Detta faktum är helt och hållet avgörande för spelets logik, där utforskandet av bilden med hjälp av blicken (och muspekaren) ligger till grund för den temporala men också narrativa strukturen. Det är genom att upptäcka med blicken som vi kan peka och klicka, det är genom att peka och klicka som vi kan driva berättelsen framåt. Den enskilda bildens struktur blir därför också villkoret för hur vi uppfattar spelet som medium, likt hur vi enligt Bazin uppfattar *En sensation* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941) som film:

[...] what matters is less a succession of images and their relationship to each other than the interior structure of the image, the attractions or currents that are created within the dramatic space, which at last is used in its three dimensions. It is not the lens that makes

---

<sup>26</sup> Bazin, "The Evolution of the Language of Cinema", *What is Cinema? Volume 1*, 30.

the arrangements for our eye, it's our mind that is compelled to follow the dramatic spectrum in its entirety within this uniformly visible space.<sup>27</sup>

Men som jag hävdade tidigare kan *The Dig* till och med ses som mer filmiskt än t.ex. *En sensation* eller någon annan av Bazins favoriter, just ur detta ögats och tankens utforskningsperspektiv. Skärpan är nämligen oändligt skarp, tagningens längd är oändligt lång, men framför allt blir de val vi gör utifrån varseblivningen och tolkningen av bilden utgångspunkten för spelets/filmens fortskridande.

---

<sup>27</sup> André Bazin, "The Technique of *Citizen Kane*", *Bazin at Work*, red. Bert Cardullo (London/New York: Routledge, 1997), 235.

## Hur kan *The Dig* förstås som datorspel?

### Datorspelens ontologi, samt narration kontra interaktivitet

Det kan tyckas absurt att ställa frågan: är *The Dig* ett datorspel? Skapat av ett utpräglat datorspelsföretag och uppfyllande de kriterier som ställs upp både av akademiker och spelare, är det i mångas medvetande just framför allt ett datorspel.<sup>28</sup> Anledningen till att det skulle kunna förhålla sig på något annat vis är att det inom spelvetenskapen råder delade meningar kring vad som definierar ett datorspel, enkelt uttryckt en konflikt mellan *ludologi* och *narratologi*.<sup>29</sup> Det finns i den här uppsatsen inte utrymme att redogöra för hela denna debatt, jag har istället valt att extrahera de ludologiska argumenten från en av dess främsta förespråkare Jesper Juul, utifrån en mer generell diskussion som förs av James Newman i boken *Videogames*. Juul sammanfattar sina argument mot att datorspel kan ses som narrativ i artikeln “Games Telling stories? – A brief note on games and narratives”:

Nevertheless, my point is that: 1) Games and stories actually do not translate to each other in the way that novels and movies do. 2) There is an inherent conflict between the now of the interaction and the past or “prior” of the narrative. You can’t have narration and interactivity at the same time; there is no such thing as a continuously interactive story. 3) The relations between reader/story and player/game are completely different – the player inhabits a twilight zone where he/she is both an empirical subject outside the game and undertakes a role inside the game.<sup>30</sup>

En strikt tolkning av Juul medför förstås att *The Dig* omöjligt kan vara ett datorspel, eftersom det enligt honom inte är möjligt att kombinera narration och interaktivitet, som Newman påpekar: “For Juul, it is quite simply impossible to have narration and interactivity at the same time”.<sup>31</sup> Juul menar att datorspel definieras av möjligheten att påverka spelet *nu*, varpå t.ex. mellansekvenser bryter detta förhållande eftersom de ersätter denna möjlighet till påverkan, narration skapar ett avstånd mellan spelare och spel.<sup>32</sup> Man kan här ifrågasätta t.ex. vad en mellansekvens egentligen är, och hur den skiljer sig från det riktiga spelet. I *The Dig* hittar man typiska mellansekvenser av det slag Juul syftar på, hela videosekvenser i tecknad eller datorgenererad stil där spelaren inte har någon möjlighet att påverka förloppet, dessa sekven-

---

<sup>28</sup> För akademiska referenser, se t.ex. Geoff Howlands fem kriterier: Newman, 11. Vad gäller populärkulturella referenser så är *The Dig* listat, recenserat (av kritiker och spelare) och erkänt som ett datorspel på alla de stora spelwebbplatserna, se till exempel: IGN, <http://pc.ign.com/objects/006/006386.html> (kontrollerad 23 november 2009) eller GameSpot, <http://www.gamespot.com/pc/adventure/thedig/index.html> (kontrollerad 23 november 2009).

<sup>29</sup> Newman, 91–92.

<sup>30</sup> Jesper Juul, “Games Telling stories? – A brief note on games and narratives”, *Game Studies*, volym 1, nummer 1 (juli 2001), <http://gamestudies.org/0101/juul-gts> (kontrollerad 24 november 2009).

<sup>31</sup> Newman, 103.

<sup>32</sup> Ibid.

ser är oftast till för att driva berättelsen framåt vid särskilt viktiga eller dramatiska händelser. Men sedan hittar vi också mellansekvenser av ett annat slag, nämligen de som spelas upp som en del av det vanliga gränssnittet. När spelaren exempelvis klickar på någon av utgångarna (en dörr och liknande) i den befintliga miljön för att styra Boston Low dit, vandrar han i utgångens riktning precis som när man klickar någon annanstans. Men när Low till slut befinner sig alldeles nära dörren försvinner muspekaren medan han passerar genom dörren, varpå spelet klipper till den nya miljön på andra sidan. Under ett kort ögonblick har spelaren alltså ingen möjlighet att styra spelet, istället spelas denna lilla sekvens upp automatiskt, man kan då fråga sig om detta ska räknas som en mellansekvens i avsaknad av interaktivitet? För att gå ännu längre kan man fråga sig vad som händer när spelaren släpper musen och endast betraktar spelet, är det då en mellansekvens som spelas upp? Automatisk animation pågår ju på skärmen och spelaren har inte exakt vid det tillfället möjlighet att påverka spelet, även om den möjligheten förstås kan skapas på en sekund genom att sträcka sig efter musen. Men samtliga mellansekvenser kan å andra sidan hoppas över genom att trycka på punkt tangenten, så någon avbruten interaktivitet finns enligt mig inte att hitta i *The Dig*.

### Tidsflöden och gränssnitt revisited

Dessutom är avstånd och relationer mellan *story time*, *discourse time* och *reading time* (Juul diskuterar dessa begrepp utifrån Gérard Genette<sup>33</sup>) mycket svåra att fastställa i *The Dig*, sett till Genettes ursprungliga diskussion kring ett narrativs hastighet/varaktighet.<sup>34</sup>

Avseende *reading time*, i enlighet med spelets val/väntan-logik som tidigare diskuterats, kan samtliga sekvenser potentiellt vara oändligt långa. Man skulle däremot kunna argumentera att detsamma gäller t.ex. vilken bok som helst, eftersom läsaren kan stanna upp i läsningen på obestämd tid och på så sätt förlänga läsningen till oändligheten. Detta är dock inte ett giltigt argument, för till skillnad från bokens fortsatta text så är spelets fortsatta narrativ inte alltid tillgängligt. Läsaren kan när som helst fortsätta läsa boktexten, den är inte blockerad av annat än läsarens vilja. *The Dig* däremot, kräver att spelaren löser vissa intellektuella problem innan narrativet kan fortsätta, det kan vara visuella pussel, logiska slutsatser eller rätt utförd dialog. Hur mycket spelaren än vill komma framåt i narrativet så måste dessa problem lösas först, dessutom i rätt ordning. Detta är i själva verket kärnan i genren grafiska äventyrsspel, upphov till oerhörd frustration för den otåliga, men också hela tjuvningen och utmaningen. Spelets varaktighet bestäms alltså delvis av spelarens förmåga att lösa problem, varpå den rimliga slutsatsen också följer att spelet tar betydligt längre tid att spela igenom första gången än andra gången, eftersom lösningen på de flesta problem då redan är kända. Men tagningar-

---

<sup>33</sup> Newman, 103.

<sup>34</sup> Gérard Genette, *Narrative Discourse Revisited*, övers. Jane E. Lewin (Cornell: Cornell University Press, 1988 [1983]), 33–37.

nas oändlighet, som nämnts i avsnittet om film, gör också spelets reading time obestämbar och potentiellt oändlig. Spelets story time kan vid en första tanke tyckas enkel att bestämma, merparten av *The Dig*, från det att besättningen landat på Cocytus till det att de till slut får åka hem igen, tycks utspela sig under en enda dag. Men eftersom handlingen också innefattar både relativistiska hastigheter (asteroidens/kristallskeppets färd till Cocytus) och alternativa rumsdimensioner (Spacetime Six) blir detta genast problematiskt; relativitetsteori och kvantmekanik sätter stopp för ett entydigt fastställande av story time i *The Dig*.

Sammanfattningsvis köper jag inte Juuls resonemang kring interaktivitet och tid, enligt vilket *The Dig* inte skulle vara ett datorspel, utan menar att det är lika interaktivt som vilket spel som helst. Det aktiva och passiva deltagandet i ett medium är i sig en jättediskussion som jag också skulle kunna ta upp här, vilket tyvärr utrymmet inte tillåter, men det kan konstateras att Newman inte heller är överförtjust i Juuls strikta definitioner av dessa begrepp.<sup>35</sup>

### **Mjukvara, databas och hypernarrativ**

En mängd intressanta idéer kring interaktion och grafik läggs fram av Lev Manovich, som i det här sammanhanget kan vara mycket värdefulla att ta upp. Som jag har snuddat vid tidigare så är gränsen mellan det pågående spelet och dess mellansekvenser mycket vag och egentligen en definitionsfråga, något som påpekas även av Manovich:

The subject is forced to oscillate between the roles of viewer and user, shifting between perceiving and acting, between following the story and actively participating in it. [...] The purest example of such cyclical organization of the user's experience is the computer games that alternate between FMV (full motion video) segments and segments requiring the user's input [...]<sup>36</sup>

Här är datorspelen ett specialfall i den bredare kategorin nya medieobjekt, vilket öppnar för en förståelse av *The Dig* som mjukvara snarare än datorspel. Manovich ställer narrativ mot databas som två olika sätt att förstå ett medieobjekt, och vi skulle i linje med diskussionen kring litteratur och film, utifrån Juuls idé kring släktskapet mellan de två, kunna se på *The Dig* som ett gränssnitt.<sup>37</sup> Detta gränssnitt opererar mot den databas som är spelets grafik (miljöer, karaktärer, *sprites*<sup>38</sup>), ljudeffekter, musik och så vidare, men paradoxalt nog även dess narrativ. Spelandet av *The Dig* är ur detta perspektiv ett navigerande längs en viss bana genom spelets databas, spelet är ett *hypernarrativ*:

The "user" of a narrative is traversing a database, following links between its records as established by the database's creator. An interactive narrative (which can be also called a

<sup>35</sup> Newman, 94–102.

<sup>36</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press, 2002 [2001]), 207.

<sup>37</sup> Ibid., 221–228.

<sup>38</sup> *Sprite* syftar på ett animerat, tvådimensionellt objekt, se Manovich, 139.

*hypernarrative* in an analogy with hypertext) can then be understood as the sum of multiple trajectories through a database.<sup>39</sup>

Narrativet är underordnat databasen, även om det i det här fallet ser ut som ett grafiskt äventyrsspel så är det liksom alla datorspel alltid också en mjukvara: “Regardless of whether new media objects present themselves as linear narratives, interactive narratives, databases, or something else, underneath, on the level of material organization, they are all databases.”<sup>40</sup> Detta är ett sätt att aktivt bortse ifrån min första diskussion utifrån litteratur, den andra utifrån film, men också detta avsnitts första diskussion om datorspel; sett som mjukvara är *The Dig* långt mer abstrakt än dessa medier. Vad jag vill säga med det är att mjukvaruperspektivet *alltid* är giltigt så länge spelet förmedlas via en dator, spelets status som mjukvara är i stort sett omöjligt att förneka. Detsamma går inte lika otvetydigt säga om de tidigare kategorierna. Dessutom skulle man kunna argumentera för att *The Dig* existerar som mjukvara oavsett mänsklig perception, likt ett mediearkiv finns de bitar och bytes som utgör spelets mediala element magnetiskt lagrade på olika hårddiskar i väntan på att aktiveras. Spelet är då endast beskrivet i matematisk, digital form men knappast uppfattat vare sig som bok, film eller spel.

---

<sup>39</sup> Manovich, 227.

<sup>40</sup> Ibid., 228.

## Sammanfattning och slutsatser

Så, vad är det då jag försöker säga med detta? Jag började med att beskriva hur de klassiska *rollspelen* mot bakgrund av fantasy litteraturen senare gav upphov till *spelböcker*, ett slags renodlat narrativ form av t.ex. *Dungeons & Dragons* och andra mer komplexa rollspel. Spelböckerna befinner sig nära den klassiska litteraturen, särskilt till sitt gränssnitt (boken), men följer en annan logik, nämligen en *hypertextuell* sådan. Spelböckerna navigeras (läses) med andra ord icke-linjärt till skillnad från den mesta klassiska litteraturen. När datorer blev alltmer populärt under 1970-talet lånades denna hypertextuella logik till de tidiga, då experimentella, datorspelen.

Mot begynnelsen av 1980-talet hade allt fler datorer börjat dyka upp i hemmen, vilket bådade för en popularisering av datorspel, och snart fanns *textäventyren* i var och varannan dator. Vi kan för enkelhetens skull kalla textäventyren för digitala spelböcker, även om *interactive fiction*-rörelsen förmodligen ogillar en sådan förenkling.<sup>41</sup> Datorgrafiken utvecklades därefter och en nyfödd spelindustri följde upp denna utveckling med alltmer grafikbaserade spel, vilket slutligen födde genren *grafiska äventyrsspel* dit *The Dig* hör. Verbstruktur, uppbyggnad av narrativ, hypertextuell logik, och till viss del temporalitet, gör att textäventyren och de grafiska äventyren liknar varandra väldigt mycket. Utgår vi från synsättet att textäventyr och interactive fiction kan ses som litteratur så kan följaktligen också *The Dig* ses som litteratur. Ser vi till produktionen så är det också delvis författat, i klassisk bemärkelse, av Orson Scott Card och lite mer långsökt av Alan Dean Foster. Vi har alltså fastslagit att *The Dig* kan vara litteratur, men är det *bara* litteratur?

Enligt ett annat sätt att se det kan *The Dig* också uppfattas som film eftersom det är resultatet av en filmproduktion, som dessutom uppfyller många av de rent filmiska egenskaper som André Bazin såg hos samtida verk av t.ex. Orson Welles och andra regissörer. I egenskap av visuellt, animerat narrativ, utifrån klassisk dramaturgi, baserat på filmmanus, med estetik hämtad från filmens science fiction, med film- och teveskådespelare i rollerna, är *The Dig* på många sätt mer film än vad det är något annat medium. Avsaknaden av realtid distanserar *The Dig* från datorspelen, liksom döljandet av text bakom grafik distanserar det från litteraturen. Vi skulle t.ex. kunna kalla *The Dig* för en animerad långfilm om vi utgår från det rent visuella, eller för ett i Bazinsk bemärkelse realistiskt filmverk utifrån dess sätt att erbjuda åskådaren en demokratisk blick och en möjlighet att utforska och göra val.

Men de allra flesta ser ju som sagt på *The Dig* som ett datorspel, något som Jesper Juul kanske inte helt och hållet skriver under på. Juul är ute efter ett ludologiskt perspektiv där spelens narrativa roll är underordnad. Juul menar underförstått att litteratur och film är över-

---

<sup>41</sup> Montfort, 23.



sättbara till varandra när han säger att: “Games and stories actually do not translate to each other in the way that novels and movies do.”<sup>42</sup> Det är oklart varför ett spel skulle förlora något ludologiskt när det adapteras till film eller litteratur, men inte en film något filmiskt när den adapteras till litteratur eller spel. Juul söker en mediaspecificitet hos datorspelen, men ett *mixed media*-perspektiv kanske snarare är fruktbart. Nu börjar vi närma oss kärnan.

Jag påpekar slutligen att *The Dig* helt enkelt kan ses som mjukvara, som den samling ettor och nollor det rent materiellt består av, oavsett vad vi människor har för inblandning i materialiseringen av verket. Men även i relation till människan/användaren/spelaren är mjukvaruperspektivet relevant, då kan vi utifrån Lev Manovich tankar kring databas och narrativ se *The Dig* som ett *hypernarrativ*, ett gränssnitt mot spelets olika medieobjekt som navigeras icke-linjärt (eller semi-linjärt) under narrativ flagg.

Frågorna om mediatillhörigheten hos *The Dig* staplas på hög, bilden av ett fast medium (“datorspel”) luckras upp alltmer, och kanske är utgångspunkten i klassiska medier (“litteratur” och “film”) ett alltför trubbigt verktyg. Kan vi i själva verket se *The Dig* som ett mångfacetterat, nytt medieobjekt i ständig metamorfos?

Yet while new media strengthens existing cultural forms and languages, including the language of cinema, it simultaneously opens them up for redefinition. Elements of their interfaces become separated from the types of data to which they were traditionally connected. Further, cultural possibilities that were previously in the background, on the periphery, come into the center. For instance, animation comes to challenge live cinema; spatial montage comes to challenge temporal montage; database comes to challenge narrative [...] This opening up of cultural techniques, conventions, forms, and concepts is ultimately the most promising cultural effect of computerization [...]<sup>43</sup>

Slutsatsen kan endast bli att samtliga presenterade perspektiv är giltiga samtidigt, som medieobjekt lyder *The Dig* under många olika lagar eftersom det befinner sig i intersektionen mellan litteratur, film, datorspel och mjukvara.

De grafiska äventyrsspelen är ett flyktigt medium.

---

<sup>42</sup> Juul.

<sup>43</sup> Manovich, 333.

## Källförteckning

### Spel

- Dungeons & Dragons* (Gary Gygax, Dave Arneson, 1974)  
*Indiana Jones and the Last Crusade* (Lucasfilm Games, 1989)  
*Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (LucasArts, 1992)  
*Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (LucasArts, 1991)  
*The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Infocom, 1984)  
*The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990)  
*The Dig* (LucasArts, 1995)  
*Zork* (Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, Dave Lebling, 1977–1980)

### Filmer

- Alien* (Ridley Scott, 1979)  
*En sensation* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941)  
*E.T. The Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982)  
*Förbjuden värld* (*Forbidden Planet*, Fred M. Wilcox, 1956)  
*Närkontakt av tredje graden* (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977)  
*Sierra Madres skatt* (*The Treasure of the Sierra Madre*, John Huston, 1948)  
*Terminator 2 – domedagen* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, 1991)  
*År 2001 – ett rymdäventyr* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968)

### Teveserier

- Amazing Stories* (Steven Spielberg, 1985–1987)

### Böcker

- Amthor, Terry K. *Spion i Isengård*. Översättning av Joakim Svan.  
Stockholm: Äventyrsspel, 1988.
- Bazin, André. "An Aesthetic of Reality". I *What is Cinema? Volume 2*, redigerad av Hugh Gray. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, 1971.
- Bazin, André. "Theater and Cinema, Part One". I *What is Cinema? Volume 1*, redigerad av Hugh Gray. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, 1967.
- Bazin, André. "The Evolution of the Language of Cinema". I *What is Cinema? Volume 1*, redigerad av Hugh Gray. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, 1967.
- Bazin, André. "The Ontology of the Photographic Image". I *What is Cinema? Volume 1*, redigerad av Hugh Gray. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, 1967.

Bazin, André. "The Technique of Citizen Kane". *Bazin at Work*, redigerad av Bert Cardullo.

London/New York: Routledge, 1997.

Foster, Alan Dean och Sean Clark. *The Dig*. New York: Warner Books, 1996.

Genette, Gérard. *Narrative Discourse Revisited*. Översättning av Jane E. Lewin.

Cornell: Cornell University Press, 1988 [1983].

Gray, Hugh. "Introduction". I *What is Cinema? Volume 1*, redigerad av Hugh Gray.

Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, 1967.

Livingstone, Ian. *Dicing with dragons: an introduction to role-playing games*.

London/Melbourne/Henley-on-Thames: Routledge, 1983 [1982].

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2002 [2001].

Montfort, Nick. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*.

Cambridge: MIT Press, 2005 [2003].

Newman, James. *Videogames*. London/New York: Routledge, 2004.

Rollings, Andrew och Ernest Adams. *On Game Design*.

Indianapolis: New Riders Publishing, 2003.

Stam, Robert. *Film Theory. An Introduction*.

Malden/Oxford/Carlton: Blackwell Publishing, 2000.

## Webb

Bronstring, Marek. "What are adventure games?". Adventure Gamers, publicerad 15 oktober 2002, <http://adventuregamers.com/article/id,149> (kontrollerad 24 november 2009).

Fighting Fantasy. "Fighting Fantasy History", [http://www.fightingfantasygamebooks.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=165&Itemid=37&showall=1](http://www.fightingfantasygamebooks.com/index.php?option=com_content&view=article&id=165&Itemid=37&showall=1) (kontrollerad 24 november 2009).

GameSpot. "The Dig", <http://www.gamespot.com/pc/adventure/thedig/index.html> (kontrollerad 23 november 2009)

IGN. "The Dig", <http://pc.ign.com/objects/006/006386.html> (kontrollerad 23 november 2009)

Internet Movie Database, The. "Best 'Breaking The Fourth Wall' Movies", [http://www.imdb.com/keyword/breaking-the-fourth-wall/?title\\_type=feature](http://www.imdb.com/keyword/breaking-the-fourth-wall/?title_type=feature) (kontrollerad 23 november 2009).

Juul, Jesper. "Games Telling stories? – A brief note on games and narratives". I *Game Studies*, volym 1, nummer 1 (juli 2001), <http://gamestudies.org/0101/juul-gts> (kontrollerad 24 november 2009).

Katz, Demian. "Frequently Asked Questions". Demian's Gamebook Web Page. [http://www.gamebooks.org/show\\_faqs.php](http://www.gamebooks.org/show_faqs.php) (kontrollerad 24 november 2009).

LucasArts. "About Us: Background", <http://www.lucasarts.com/company/about/page1.html> (kontrollerad 23 november 2009).

LucasArts. “About Us: Milestones”,

<http://www.lucasarts.com/company/about/page3.html> (kontrollerad 23 november 2009).

LucasFiles. “The Dig Demo – Mac”, [http://www.lucasfiles.com/index.php?](http://www.lucasfiles.com/index.php?s=&action=file&id=26)

[s=&action=file&id=26](http://www.lucasfiles.com/index.php?s=&action=file&id=26) (kontrollerad 24 november 2009).

Mendez, Santiago. “The Genesis”. The Dig Museum, publicerad 27 december 2004,

[http://dig.mixnmojo.com/museum/interview\\_falstein.html](http://dig.mixnmojo.com/museum/interview_falstein.html)

(kontrollerad 23 november 2009).

Montfort, Nick. “Interactive Fiction’s Fourth Era”, publicerad april 2008,

[http://nickm.com/if/fourth\\_era.html](http://nickm.com/if/fourth_era.html) (kontrollerad 24 november 2009).

ScummVM. <http://scummvm.org> (kontrollerad 24 november 2009).

## Ordlista

**Anime** Samlingsbegrepp för japansk animation, ofta stilistiskt influerad av motsvarande seriekultur; *manga*.

**Bitdjup** Antalet bitar (*binary digits*, det vill säga ettor/nollor) som används för att beskriva färgen hos en enskild pixel på en digital skärm. Ju högre bitdjup, desto mer färgadigt kan färgen anges.

**Blockbuster** Inom nöjesindustrin en benämning på en mycket framgångsrik produktion. Från början ett slanguttryck från teatervärlden, men används numera framför allt i den amerikanska filmbranschen.

**Cutscene/cinematic** Icke-interaktiv scen i ett dator- eller tevespel som t.ex. kan föra handlingen framåt eller presentera ytterligare bakgrundshistoria.

**Databas** En logiskt organiserad samling (digital) data.

**Demoversion** En särskild version av ett dator- eller tevespel vars syfte är att låta spelaren pröva en mindre del (t.ex. bara en level) av spelet innan han eller hon bestämmer sig för att betala för hela produkten. Inom filmen kan trailern sägas vara en motsvarighet.

**Den fjärde väggen** Den tänkta yta eller (genomskinliga) vägg som finns mellan en film (eller en teaterpjäs) och dess åskådare. En karaktär som inte längre tar hänsyn till denna vägg, t.ex. genom att titta in i kameran eller tala direkt till publiken, sägs "bryta den fjärde väggen".

**Diegesis** Den tänkta slutna värld där t.ex. en roman eller en film utspelar sig. Allt som befinner sig utanför denna värld (i fallet film t.ex. pålagd musik, textremsor eller berättarröst) kallas icke-diegetiskt material. Den fjärde väggen kan sägas vara gränsen mellan det diegetiska och det icke-diegetiska.

**Fantasy** Genre inom bland annat litteratur, film och spel där närvaron av magi och andra övernaturliga fenomen är en avgörande del av berättelsen och tematiken.

**Gränssnitt** Den fysiska eller virtuella plats där interaktion mellan människa och maskin sker. Exempelvis kan en ratt ses som gränssnittet mellan en bil och dess förare, medan det virtuella skrivbordet på en persondator kan ses som ett metaforiskt gränssnitt mellan användaren och datorns filer.

**Hypertext** Textmassa där delar av själva texten är referenser till andra delar av texten. I bred bemärkelse kan korsrefererad text (t.ex. index i en bok) kallas hypertext, men idag avser ordet oftast digital text med länkar, det vill säga som stora delar av webben är organiserad.

**Kvantmekanik** Samlingsnamn inom den moderna fysiken för de principer som råder för energi och materia i mikrokosmos, t.ex. på atomär och subatomär nivå.

**Level** De enskilda delarna av ett spel som – om de spelas linjärt – ofta också är numrerade i linjär ordning (Level 1, Level 2, Level 3, etc.) Ordet har sitt ursprung i tidiga *plattformsspel*

där spelaren rörde sig mellan faktiska höjdnivåer, men har idag en mycket bredare betydelse som kan sägas motsvara scenerna i en film.

**Linjärt berättande** En berättarstruktur där de olika händelserna berättas i den ordning som de rent kronologiskt utspelar sig i berättelsen.

**Ludologi** Samlingsnamn för de akademiska studierna av dator- och tevespel, ofta med utgångspunkt i vad som skiljer spelen från andra medier, till skillnad från t.ex. *narratologiska* studier av spel som placerar dem i en tidigare disciplin kring narrativ.

**Mixed media** Ett verk som använder sig av flera kombinerade medier. Begreppet används framför allt kring visuella medier; det är närbesläktat men inte synonymt med *multimedia*.

**Mjukvara** I vardagligt tal syftar mjukvara oftast på de program (eller *applikationer*) som användaren kan köra på en dator; en ordbehandlare är en mjukvara. *Hårdvara* syftar å andra sidan på datorns fysiska delar, t.ex. hårddisk eller tangentbord.

**Peka-och-klicka** Gränssnittsparadigm för hur vi interagerar med datorer, med sitt ursprung i uppfinnandet av datormusen. Begreppet *peka-och-klicka-spel* syftar på datorspel som i första hand styrs med en datormus snarare än ett tangentbord eller en särskild spelkontroll.

**Pixel** Det minsta enskilda bildelementet hos en digital skärm eller bild, oftast i form av en mycket liten kvadrat som kan visa olika färger med olika ljusstyrka.

**Relativitetsteori** Samlingsnamn inom den moderna fysiken för de geometriska principer som beskriver gravitation i relation till tiden och rummets egenskaper.

**Rollspel** Samlingsnamn för spel där spelaren deltar som någon annan än sig själv. I de bokbaserade rollspelen skapar spelarna ofta en karaktär som sedan utvecklas under spelets gång, medan man i *levande rollspel* går steget längre och rent fysiskt agerar sin karaktär i ett slags interaktiv teater.

**Science fiction** Genre som kretsar kring spekulation utifrån en vedertagen eller tänkt vetenskaplig grund, till skillnad från den närbesläktade fantasygenren som utgår från det övernaturliga.