

The Rhizo-narrative

Ett nytt fält för narrativa nätverk



in real life

Kandidatarbete i Medieteknik

Författare:

Niko Gros – Digitala Spel

Alexander Hägg – Digitala Spel

Examinator:

Kåre Synnes

Handledare:

Peter Giger

Abstrakt

The Rhizo-narrative är en undersökning som handlar om att kombinera rhizomatik med narrativa strukturer inom datorspel. Vi vill veta hur rhizomatik som verktyg för narrativ påverkar datorspel. Detta uppnår vi genom lekfulla experiment och koncept.

Denna text går igenom vårt syfte med arbetet, varför vi har valt att jobba med dessa begrepp, hur vi jobbar med dessa begrepp och vilka resultat vi har fått av arbetet samt en utförlig diskussion kring våra resultat, problem och framtida tankar kring rhizomatiska narrativ för datorspel.

Nyckelord: rhizomatik, narrativ, datorspel

Abstract

The Rhizo-narrative is an investigation about what happens when you combine rhizomes with video game narrative structures that researches and documents the process. We want to know how rhizomes affects video game narratives when used as a tool for developing the narrative itself. We achieve this through creative experiments and concepts.

Within this text we go through the purpose of our project, why we chose to work with the terms we worked with, what those terms mean, the results we achieved as well as a detailed discussion about said results, problems and challenges we faced during the projects lifetime. We end with our future thoughts about rhizome based narratives within video games.

Keywords: Rhizomatic, rhizome, narratives, video games

Innehållsförteckning

Titelsida	1
Abstrakt/Abstract	2
Innehållsförteckning	3
1. Bakgrund	4
1.1 Frågeställning	6
1.2 Syfte	6
1.3 Samskrivande	6
2. Tidigare & aktuell forskning	7
2.1 Rhizomatik	7
2.2 Datorspel narrativ	9
3. Metoder	13
3.1 Critical Design	13
3.2 Rhizo-narrativa koncept	13
3.3 Den rhizomatiska delen	14
3.4 Den narrativa delen	15
4. Designprocess	16
4.1 Teoretiskt designprocess	16
4.2 Visuellt designprocess	19
5. Resultat av undersökningen	26
5.1 Rhizo-narrativet	26
5.2 Svar	26
6. Diskussion	28
6.1 Diskussion om rhizomatik	28
6.2 Diskussion om datorspel narrativ	29
6.3 Slutsats	30
Källförteckning	32

1. Bakgrund

Från *Moby Dick* till *Djungelboken*, berättelser har alltid varit en stor del av människan. Från folksagor runt kamp-elden till pjäser, från pjäser till biografier. Människan har kontinuerligt utvecklat olika sätt att uttrycka och förmedla narrativ. Filmmediet tog detta till nya nivåer och gav oss ett helt ny sätt att uppleva berättelser, datorspel och spelmediet är en av de nyare plattformar som finns för att skapa och uttrycka narrativa upplevelser, där spelaren kan följa, interagera och påverka en berättelse genom sina handlingar i realtid. Detta är det mediet vi har valt att undersöka.

Vi är två spelstudenter som har spenderat tusentals timmar tillsammans med spelmediet under vår uppväxt. Vi har upplevt spel-mediets uppväxt första hand, med framradssäten. Det har gått från att vara en dyr "leksaker" för de mer privilegierade till att genom massproduktion och bildandet av det vi idag kallar "spelindustrin" blivit en vida spridd hobby med engagerade folkgrupper av varierande ålder och med tiden utvecklats till en allmänt accepterad medieform, vars industriella värde numera konkurrerar med filmindustrin. Detta har resulterat i att vi har en djup erfarenhet från tidigare upplevelser och en personlig relation till mediet i fråga.

I en tidigare kurs valde vi att fördjupa oss inom begreppet rhizomatik i samband med datorspel, vilket visade sig vara ett intressant tema med potentialen att ställa narrativa upplevelser inom spelmediet i helt nya perspektiv.

Vår tidigare undersökning var ett försök till att kombinera rhizomatik med datorspel som designmetod, för att se om detta kunde användas inom utvecklingen av datorspel. Den undersökningen resulterade i att vi drog följande slutsats: Rhizomatik skulle kunna användas som ett kraftfullt verktyg för att driva narrativ inom speldesign.

Rhizomatik använder sig av bland annat oförutsägbara nätverk för informationsutbyte, vilket är ett koncept som vi ser mycket potential i för att skapa intressanta och kreativa narrativ för datorspel.

Idag är datorspel en gigantisk industri, för 2017 estimerades att datorspel ska tjäna in ca. 116 miljarder USD (newzoo.com, 2017, hämtad 2018-03-10 från <https://newzoo.com/resources/>). Detta innebär stor konkurrens på marknaden precis som i filmindustrin. Vad skiljer en

actionrulle från en annan? En stark identitet och nya idéer. Därför är det viktigt att utforska nya idéer och koncept som kan utveckla industrin, föra dessa vidare och få något att stå ut och uppnå någon form av kommersiell succé d.v.s. leda till säljandet av många exemplar.

Trots att datorspel är en stor industri, är det fortfarande ett relativt nyfött medium att uttrycka sig igenom i jämförelse med filmer och böcker. Därför är det mycket enklare att utforska nya genrer och spelidéer som är unika. Böcker och texter har funnits en otrolig lång tid, så genre och gränser är väldigt tydliga.

Detta är också en anledning till varför vi valde att undersöka vilken inverkan vår får på narrativ inom spelmediet. Vi såg potential för att förändra en grund del av datorspel genom våra medietekniska kunskaper som skulle kunna ge oss ett nytt och unikt perspektiv på narrativ, vilket i sin tur ger möjligheter till att skapa ett tidigare något utforskad genre.

Från början var vår tanke att kunna använda detta arbete inom arbetslivet för inspiration och nya idéer. Det är alltså ett enda stort experiment för att skapa nya kreativa möjligheter till datorspel.

1.1 Frågeställning

Hur påverkar rhizomatik som verktyg narrativ inom datorspel?

1.2 Syfte

Inom datorspel kan det finnas ett narrativ, en kontext, en berättelse. I detta arbete vill vi koppla dessa narrativ till ett medietekniskt begrepp: Rhizomatik.

Målet är att undersöka och visa hur narrativ förändras när kontakt med rhizomatik och rhizomens principer sker. Visa skillnader, för- och nackdelar denna korsning har samt diskutera användbarheten av rhizomer som verktyg för narrativ utveckling. Utifrån forskning och lekfulla experiment vill vi illustrera ett nytt perspektiv för narrativ inom datorspel.

Genom koncept och datorspel demos vill vi skapa något nytt, en rhizomatisk upplevelse inom datorspel. Våra gestaltningar ska vara demonstrationer av idéerna och kunskapen som vi har skapat under undersökningens gång. De ska även inspirera människor till att vara kreativa och våga göra nya samt riskfyllda designval inom spelutveckling, för att föra vidare industrin.

1.3 Samskrivande

Skrivande i detta arbete har varit mestadels jämnt fördelat. Både Niko och Alexander bidrog med forskning och annan information. I resultat och diskussion skriver vi båda ner våra tankar kring projektet. Däremot i metoder och designprocess lutade vi mer på våra egna kompetenser. Niko fokuserade mest på att skriva ner text kring den teoretiska utvecklingen och Alexander fokuserade mer på texten runt det visuella och gestaltningar.

2. Tidigare & aktuell forskning

Utifrån frågeställning och syftet letade vi fram forskning kring våra nyckelord. Det viktigaste för oss är att förstå rhizomatik och hur narrativ fungerar i relation till datorspel, innan vi kan blanda in rhizomer i narrativ. Det här kapitlet går igenom de två stora delarna till det som blir vår databas. Denna information ska användas under hela arbetet som ett stöd. Detta kapitel går inte igenom hur exakt vi jobbar med denna information senare.

2.1 Rhizomatik

Den första delen i vår forskning är om rhizomer och rhizomatik. Genom vår forskning har vi brutit ner ämnet i de rhizomatiska elementen som är relevanta och användbara för vår undersökning.

En rhizom är en karta som består av en mångfald punkter, som alla är sammanlänkade till varandra på något sätt. Denna karta är alltid föränderlig och öppen för konstant modifikation. Det spelar ingen roll hur en rhizom manipuleras, den kan vändas upp och ned, in och ut, rivas isär, byggas om och tolkas på många olika sätt. Den anpassar sig alltid efter det händelseförlopp som sker och kanske det viktigaste med den är att den har alltid flera infallsvinklar. (Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988]))

Beroende på kontext kan en sådan karta användas för att skildra ett samhälle och nätverk av sociala sammanhang som kontinuerligt förändras och utvecklas på nya sätt i nya riktningar. Detta är användbart för oss för att det kan användas som grund för att skapa ett rhizomatiskt narrativ.

En rhizom har varken början eller slut, men den utgår alltid från en medelpunkt och expanderar i relation till den. Om en rhizom beskrivs genom en kontext relaterat till ett tidsförlopp skulle det inte finnas en början eller slut, utan ett konstant "och, och, och... ". Det finns ingen tydlig ordning som en rhizom följer, den är inte bekant till någon form av djup struktur eller hierarki, allt bara sker okontrollerat. (Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988]))

Rhizomen är ett acentriskt och icke-hierarkiskt nätverk av hoptrasslade och knutna loopar. Dessa viker och växer kontinuerligt igenom flera ingångs och utgångspunkter. Rhizomatisk

tillväxt kan ses som kontrasten till ett trädets växtmönster, i att trädet växer från rötterna uppåt i en klar hierarki medan en rhizom är ett nätverk av spridande rötter och skott. (de Freitas, E.(2012)

Detta betyder alltså att det finns ett tidsflöde, men om man skulle försöka beskriva detta tidsflöde genom berättelse märker man att till skillnad från tidigare traditionella berättelser finns ingen klar definition på början eller slut. Det går att dra jämförelser med detta koncept och vår egen värld, i det att ingen vet exakt hur allt började, eller hur allt kommer sluta. Vi kan ses som mittpunkten, kontexten, i den rhizom som bygger upp en karta av vårt tidsflöde. Detta synsätt är användbart för oss därför att det går att använda som koncept för att skapa våra egna berättelser och narrativ utan ett klart definierat slut.

En rhizom kan splittras och förstöras eller delas upp i vad som kallas rhizomatiska flyktlinjer. Dessa flyktlinjer är dock fortfarande en aktiv del av rhizomen och knyter alltid tillbaka till rhizomen. (Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988])

Denna splittring och återkoppling av rhizomatiska flyktlinjer betecknas med begreppet “icke-betecknande brott” eller engelskans “asignifying rupture” och är en av rhizomatikens huvudprinciper. (Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988])

Detta antyder att kopplingar mellan olika element i en story kan säras och ersättas av nya kopplingar. En rhizom kan aldrig “förstöras” genom dessa splittringar, eftersom det alltid skapas nya anknytningar och stigar att utforska. (Sermijn, J.(2008)

En rhizom tar konstant in nya variabler via dessa flyktlinjer och bildar nya relationer med olika händelsekedjor, organisationer, vetenskapliga och sociala sammanhang. Den skrivs aldrig över av dessa nya variabler, eller ställer sig under eller över ett nytt sammanhang i någon naturlig hierarki. Allt hamnar längs samma plan, rhizomen tar in de nya variablerna och förändras därefter. (Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988])

Detta är alltså hur en rhizom ändrar form och utvecklas över tid. Rhizomatiska flyktlinjer kan jämföras med våra egna försök att expandera och utforska världen vilket i sin tur resulterar i ny kunskap som ändrar hur vi ser på vår egen omgivning. Den nya kunskapen smälter samman med vår tidigare kunskap, hamnar längs samma plan och förändrar i större eller mindre mån hur vi definierar vår verklighet. Detta synsätt låter oss använda rhizomatiska flyktlinjer som ett

verktyg för att konstant utveckla kontexten av det narrativ vi försöker förmedla och introducera åskådaren till nya situationer och variabler.

2.2 Datorspel narrativ

Den andra stora delen i vår forskning är narrativ inom spel. Vi behövde kunskap och kontext om ämnet innan vi kan bryta ner det och blandar in rhizomer. Följande forskning om narrativ inom datorspel, kommer fungerar som vår bas i senare kapitlen.

Enligt Picucci. M.A. (2014) finns det 4 narrativa strukturer som just nu används inom datorspel mediet:

- Förutbestämda narrativ.
- Upptäckts baserade narrativ.
- Sandlåde narrativ.
- Dator genererade narrativ.

Picucci ger även följande kriterier för att identifiera när dessa används i ett datorspel:

- Graden av linjäritet inom berättandet.
- Nivån av spelar-interaktion och när denna interaktion tar över narrativet.
- Slumpmässigheten i spel som kombinerar ett stort antal variabler för att skapa narrativ.

Ett förutbestämt narrativ är en rak och linjär upplevelse som inte går att förändra. Det kan även finnas ett antal möjliga parallella narrativ (Picucci, M.A (2014)). I texten anges *Call Of Duty* spelen som ett exempel. I *Call Of Duty* upplever spelaren en linjär och actionfylld krigsupplevelse.

Ett annat alternativ till berättelser inom spel är de upptäckts baserade narrativen. Utvecklaren har fortfarande mycket inflytande genom en röd tråd, men spelarens interaktivitet låter denna utforska världen med alla dess sidospår och karaktärer. Picucci anger *The Elder Scrolls V: Skyrim* som exempel för upptäckts baserade narrativ.

Enligt Picucci är sandlåds och dator generade narrativ en helt annan upplevelse. Inom sandlåde narrativ kan utvecklaren lägga in ett antal möjligheter för spelaren, men har i princip ingen kontroll över narrativets styrelse. Den röda tråden är en eftertanke här (Picucci, M.A (2014)).

Dator generade narrativ går ännu ett steg längre genom att ha händelser i spelet generad av en dator. Här ges spelaren total kontroll över narrativet, eftersom narrativet skapas genom spelarens val. Picucci anger *The Sims* som ett exempel här.

De akademiska studierna inom datorspel består av två stora kategorier: Ludology och Narratology. Ludology studiens utgångspunkt behandlar datorspel som lek och aktivitet, narratology behandlar däremot datorspel som berättelser. Dessutom anser ludologister att nöjet i spelandet kommer från gameplay och narratologer anger narrativet som fundamental grund till nöjet. (Ang, C. S. (2006)).

Ang, C. S. anger följande regler till spel:

- Paidea regler: Inledande regler, såsom rörelsemönster och regler för spelar interaktion
- Ludus regler: specificerar hur spelaren för spelet vidare eller "vinner"

Tosca, S. (2003) grupperar dessa två stora regler till en delmängd mindre regler:

- Symboliska paidea regler.
- Semantiska paidea regler.
- Inneboende ludus regler.
- Yttre ludus regler.

Tosca, S. beskriver de fyra reglerna på följande sätt:

Symboliska paidea regler bestämmer vad spelaren kan och inte kan göra inom den virtuella världen, de anger även hur fysiska handlingar omvandlas till virtuella handlingar. Semantiska paidea regler bestämmer hur handlingar är ihopkopplade och vilka konsekvenser en handling har i den virtuella världen.

Inneboende ludus regler medverkar indirekt till spelarens "vinnande" av spelet, men yttre ludus regler påverkar detta direkt. Enligt Tosca, S. anges de yttre ludus reglerna uttryckligen som det ultimata målet, däremot introduceras inneboende ludus regler från tid till tid för att uppnå målet, eller måste konstrueras av spelaren.

Som exempel för inflytandet av dessa regler tar Ang, C. S. upp *PACMAN*. Byter man Pacmans utseende till en hare, spöken till vargar och pelletsen till morötter, har man helt plötsligt ett helt annat narrativ. Genom att byta på narrativet med hjälp av semantiska paidea regler, upplever spelaren annorlunda konsekvenser genom narrativet, eftersom man nu är en hare som måste överleva på morötter och inte falla offer till vargarna. Narrativet har alltså skiftat till en mycket mer seriös berättelse, med hårdare konsekvenser. Gameplay är dock oförändrad.

Spel regler är narrativa regler utan narrativ betydelse. Spel regler är relaterade till hur spelet spelas. Narrativa regler är länkade till ett semantiskt lager som upplevs av spelaren när spelet spelas (Ang, C. S. (2006)). Spelregler och narrativa regler kan vara mycket lika på en kodnivå. Den enda skillnaden är att narrativa regler har ett semantiskt d.v.s. betydelsefullt lager som förstås av spelaren som ett narrativ (Ang, C. S. (2006)).

Det bör noteras att relationen mellan narrativ och regler är en symbios. Förändras den ena, har detta en effekt på den andra. Förändrar man narrativet kan detta förändra hur spelets regler upplevs och tvärtom. Regler bör inte vara statiska inom spel, de faktiskt välutvecklade narrativen inom spel kan till och med förändra hur spelet spelas, vilket hade nog inte tolererats av en spelare som saknar en story-baserad anledning för att spela (Ang, C. S. (2006)).

Enligt Ang, C. S anses gameplay vara aktiviteter inom ett ramverk av eniga regler som direkt eller indirekt medverkar till uppnående av mål. Ett narrativ är däremot en beskrivning av något som händer till någon. Narrativet består av händelser från bakgrunden till och med komplettering av spelet.

Ang, C. S. påstår därför att gameplay är oberoende av narrativ. Narrativ kan förändra gameplay genom ändringar i reglerna, men i sin grundform är dessa två inte beroende av varandra. Därför kan ett intressant spel skapas utan ett narrativ. Hon konstaterar även att detta beror på definitionen av narrativ man använder sig av. Om man använder sig av en bredare definition tenderar man mer till att acceptera ting som ett narrativ inom datorspel.

Frasca, G. (1999) försökte att sprida ljus på relationen mellan gameplay och narrativ:

“If ludus can be related to narrative plot, paidea can be related to the narrative settings. The ability to perform paidea activities is determined by the environment and the actions”

Det ideala narrativet börjar med en stabil situation som störs av en kraft eller makt. De flesta berättelse drivna spel använder sig av denna cirkulerade model (Picucci. M.A. (2014)). Picucci anger även följande rolluppdelening för narrativ inom datorspel:

- Narrator: Spelutvecklarna.
- Narratee: Spelare och åskådare.
- Narration: Samarbete mellan spelare och utvecklare.
- Temporality: Samtidigt berättande (Storyn berättas i samma moment som den sker).

Som slutsats drar Ang, C. S. följande:

“Whether we study games from the perspective of gameplay or narratives, the existence of narratives in most modern games can hardly be overlooked. Instead of engaging in the endless ludology-narratology argument, we should focus on developing a theory that unifies both categories.”

Sammanfattning

Kapitlen har gått igenom de delarna av rhizomatik och datorspel narrativ som vi använder oss för vår undersökning. De rhizomatiska elementen vi har tagit ur rhizomer är alltså dess öppenhet för modifiering och annan förändring, icke-existerande struktur, oförutsägbara spridande och sammankopplingen av alla punkter inom rhizomen.

Inom datorspel narrativ finns det 4 existerande narrativ som styrs av ludus och paidea regler. Dessa är alltid sammankopplade och påverkar varandra. Interaktion mellan gameplay och narrativ är styrt av ludus och paidea regler. Detta kan ge tillgång till gameplay som beror eller är oberoende av narrativet och tvärtom.

3. Metoder

Här går vi igenom vilken medieteknisk metod vi har valt för vår undersökning samt hur vår egen metod har skapats och fungerar.

3.1 Critical Design

Critical Design är den metoden vi använder oss av för gestaltnings fasen i vår designprocess. Vi valde den eftersom det är en metod som griper sig an faktumet att samhället ofta är passivt och kan inte se alternativ till deras existerande förhållanden av livet (Jakobsone, L. (2017).

Som datorspelare själva har vi märkt att företag oftast inte experimenterar med nya sätt att skapa spel, gameplay eller narrativ utan tar det som ger mest profit och/eller är enklast att göra om flera gånger i uppföljare. Vi valde denna metod för provocera en reaktion från omvärlden till att skapa nya och intressanta ändringar för datorspel.

Vi valde att använda oss av critical design, som betonar rollen och ansvarigheten som utvecklaren har om att informera människor om deras passivitet. Vi vill alltså engagera människor till att experimentera med nya spelkoncept igenom det vi bygger på här.

3.2 Rhizo-narrativa koncept

Vår undersökning använder sig av rhizomer & datorspel-narrativ som forskning, en utgångspunkt för information och kunskap om självaste fenomenen. Utifrån vår egen forskning hittade vi inte en metod som passade vårt arbete tillräckligt bra för att kunna basera designprocessen på.

Därför valde vi att skapa vår egen metod som är anpassad speciellt till datorspel-narrativ. Dessa metoder föddes av vår relevanta forskning, vilket gav oss möjligheten att skapa våra koncept med våra egna begränsningar istället för att följa existerande regler. Huvudanledningen till våra val av metoder har varit just denna frihet och kontroll inom vår designprocess som våra egna metoder har gett möjligt för oss. Från början hade vi inget riktigt namn för vår metod, nu kallar vi den för ett rhizo-narrativet. Metoden fungerar på följande sätt:

3.3 Den rhizomatiska delen

Grundidén för denna metod är följande: Vi använder oss av rhizomatiska element för att bilda ett ramverk av lagar och regler, i vilket vi skapar rhizomatiska koncept för våra datorspel narrativ. Ramverket är skapat utifrån vår tidigare forskning kring rhizomer, vilket gav oss möjligheten att hålla oss till redan existerande källor istället för att behöva leta om från början.

Rhizomatiska regler för vår metod:

En rhizom har varken början eller slut, men en medelpunkt som den expanderar i relation till (Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988])).

Ett narrativ ska inte ha en konkret början eller slut. Åskådaren ska uppleva narrativet från en punkt som bara existerar och konstant sprider sig utifrån denna punkt. Ett konstant flöde av nya och oförutsedda händelser samt handlingar ska existera.

En rhizom är en karta som består av en mångfald punkter, som alla är sammanlänkade till varandra på något sätt (Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988])).

Inom ett narrativ ska det finnas en sammankoppling av händelser och handlingar, spelaren ska påverka designen med sina beslut, allting ska ha en konsekvens oavsett om det är en mindre eller allvarlig konsekvens. En känsla av kontroll över nätverket ska ges till spelaren, men hen måste även uppleva oförutsedda konsekvenser.

Asignifying rupture innebär splittring och återkoppling av rhizomatiska flyktlinjer, vilket är en av rhizomatikens huvudprinciper. Rhizomer ska kunna rivas, vändas och konstant modifieras. (Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988])).

Narrativet ska kunna splittras vid en viss punkt och återkopplas utan en förlust av sin identitet d.v.s. det bör samma narrativ trots eventuella förändringar under splittringen. Det ska även vara öppen till konstant modifikation och alltid föränderligt.

Det måste vara flexibelt nog för att kunna tolerera denna splittring, därför måste narrativet skrivas på ett splittrat sätt från början. På så sätt kan man sätta ihop och ta isär olika delar av

det, utan att förlora den övergripande meningen/berättelsen i narrativet. Det är alltså en illusion av ett oförutsägbart sammankopplat nätverk som måste skapas.

3.4 Den narrativa delen

Rhizomatiska regler är den första halvan av vår metod, den andra halvan består av narrativa regler som vi skapat utifrån vår forskning kring datorspel-narrativ:

Narrativa regler för vår metod:

Narrativet bör vara baserad på en av Picucci. M.A. (2014)'s 4 narrativa strukturer inom datorspel:

- Förutbestämd narrativ.
- Upptäckts baserad narrativ.
- Sandlåde narrativ.
- Dator generad narrativ.

Då vi planerade från början att vi ska experimentera med flera narrativa koncept, valde vi att mestadels basera våra narrativ på redan existerande strukturer inom datorspel. Att inkludera dessa i vår metod sparade oss en mängd tid eftersom vi inte behövde skapa helt nya narrativ från grunden.

Senare i vår designprocess valde vi att inkludera (Ang, C. S. (2006)) Paidea & Ludus regler till vår metod, samt de fyra del reglerna av Tosca, S. (2003). Dessa fungerar som stöd för integrering av våra narrativ i ett datorspel som innehåller gameplay, ljud etc.

Sammanfattning

För att använda vår metod behöver man en idé för ett narrativ, man kan sedan lägga in rhizomatiska och datorspel-narrativa element med hjälp av våra regler. Man kan även ta ett existerande narrativ och förändra det med våra regler. Självpaste metoden är inte en färdig metod än, utan den kan itereras hela tiden. Nya rhizomatiska element eller narrativa element kan läggas till och gamla kan tas bort.

Critical design har ofta använts för att provocera en reaktion från åskådaren och väcka nya och fler frågeställningar än det skapade verket ger svar till. Vi vill använda detta mest som ett verktyg för att inspirera utökat engagemang hos åskådaren via vårt narrativ.

4. Designprocess

Utifrån vår metod har vi skapat två koncept för olika typer av narrativ som kan finnas i ett datorspel. Det här kapitlet går igenom den teoretiska och visuella designprocessen för skapandet av dessa koncept och deras gestaltningar.

4.1 Teoretiskt designprocess

Koncept 1 - Rhizomatiska nätverk för mer interaktiva områden inom datorspel

För detta koncept har vi fokuserat på rhizomens sammankopplande egenskaper med ett upptäcktsbaserad spelnarrativ. Syftet med detta är att skapa en levande värld där direkt interaktion med en del av narrativet påverkar alla andra beståndsdelar i nätverket.

Första idén för detta koncept innehöll hela spel narrativet, från karaktärer i en by till den övergripande berättelsen i spelet. Dock verkar detta vara orimligt om man ha användbarhet i bakhuvudet, vilket är en av våra kriterier nämnt i syftet med hela undersökningen. Hur hade man programmerat att alla karaktärer påverkar varandra samtidigt igenom hela berättelsen? Arbetstid är en annan stor del av användbarheten för oss. Ett sådant komplext narrativ anser vi tar alldeles för mycket arbetstid och resurser för att kunna vara en rimlig och användbar del av vår designprocess. Vi behövde alltså anpassa detta koncept utefter den tid vi hade.

Det som vi gjorde med koncept idén är att begränsa den till mindre delar av narrativet. Stänger in det mestadels i ett sekundärt narrativ, som inte har mycket med det övergripande narrativet att göra, men kan ändras till att påverka det ändå. På så sätt behåller vi grundtanken av vår första idé men även en flexibilitet för senare ändringar.

Det som blev lösningen är att skapa interaktiva områden med sina egna narrativ. Det kan vara en stad eller en by, kanske en skog. Huvudpoängen med detta koncept är att alla karaktärer och

händelser påverkar varandra. Om du dödar en person, förändras narrativet, om du gör ett uppdrag för en annan person, förändras narrativet.

Tanken är att spelaren ska kunna gå in på samma stad utan att ha samma narrativ igen. Detta har redan till viss del implementerats inom spel som *The Elder Scrolls-serien*. I dessa spel kan man stänga ut sig själv från ett narrativ om man dödar en viss person. På så sätt har de skapat konsekvenser för spelaren.

Vår idé är en mer utvecklad version av detta, som skapades utifrån vår metod och dess rhizomatiska samt narrativa regler. I dessa områden ska alla punkter vara sammankopplade. Vad spelaren än gör för val, har det en konsekvens, bra eller dålig, spelaren ska alltid känna att ens handlingar förändrar något, direkt eller indirekt.

För att uppnå dessa interaktiva områden skapas det ett nätverk av karaktärer som har sina egna narrativ samt ett narrativ för självaste området i sig själv. Spelarens interaktion med karaktärerna förändrar både karaktärernas egna narrativ samt områdets. Sen har vi tillräckligt med flexibilitet för att ta ut delar av detta instängda narrativ i spelets övergripande narrativ och på så sätt sammankopplar nätverket ytterligare.

Koncept 2: Rhizomatiska nätverk för parallella universum

Det här konceptet använder sig av asygnifying rupture och rhizomens öppenhet till modifikation för att skapa unika versioner av samma grund-narrativ. På så sätt skapar vi parallella universum och samtidigt en tidsloop som kan spelas igenom flera gånger.

Grundidén för detta narrativ är något som fascinerar oss, ett narrativ som kan splittras, återkopplas, rivas, vändas på utan att förstöra självaste narrativet. Vi ser otroligt potential i ett sådant narrativ, därför valde vi att experimentera med det.

Som narrativ metod valde vi det förutbestämda narrativet. Det finns en berättelse som spelaren följer från början till slutet. Det måste alltså finnas ett huvud-narrativ men för att uppnå modifikation insåg vi att det måste finnas detaljerade del-narrativ. Anledningen till detta är att spelarens handlingar i dessa del-narrativ kommer förändra huvud-narrativet i våra parallella universum.

Det här konceptet kräver även en mångfald olika karaktärer som behöver vara föränderliga enligt rhizomens principer. Spelarens interaktion med karaktärerna ska förändra dessa karaktärer i nästa universum.

Som ett exempel, vår spelare hyr ut en riddare som medföljare på resan. Spelaren bestämmer sig för att vara elak och attackerar allt och alla och gör onda gärningar genom spelet. Detta kommer att påverka vår riddare. I slutet av spelarens resa har riddaren också blivit ond eftersom spelarens val tvingande han att göra ett antal onda beslut.

Detta leder oss till den viktigaste delen i hela konceptet, splittringen och fortsättningen av narrativet. Då spelaren har vunnit, tagit sig igenom narrativet genom till exempel avslutandet av narrativets viktigaste uppgift, splittras det. Spelaren kan nu välja att starta om spelet.

Här fortsätter narrativet, alla val som spelaren gjorde i sitt första äventyr, har förändrat världen i detta äventyr. Spelaren befinner sig alltså i ett parallellt universum där saker är annorlunda trots att själva grund-narrativet är det samma. Riddaren som blev korrupt genom spelarens handlingar, är nu korrupt från början. Om spelaren anslöt sig en stor grupp i sitt första äventyr och hjälpte de till stor makt, har de nu denna makt från början.

Tanken är att spelaren ska känna konsekvenserna av sina handlingar. Den korrupta och onda världen som skapades av spelaren existerar nu och spelaren kan uppleva denna värld från en ny äventyrarens perspektiv. Om den onda världen blir ett problem eller en fördel för spelaren är ens egna val.

Strukturen för hela narrativet kan kallas ett nätverk som består av en mängd versioner av samma narrativ. En koppling av parallella universum som bildar en rhizom. Spelaren skapar sin egen väg genom detta nätverk, vilket kommer garantera en unik upplevelse.

En stor inspiration till denna design har kommit från spelserien *Dark Souls*. I dessa spel kan man börja om spelet efter man har klarat det och startar ett så kallad 'newgame+'. Detta gör fiender svårare att döda och ge tillgång till unika versioner av föremål. Uppgraderade ringar och annan utrustning etc. Det vi skapade med detta koncept följer egentligen samma princip, men det som uppgraderas är narrativet, istället för utrustning.

4.2 Visuell designprocess

Vi har alltså ett flertal koncept och idéer som sammanflyter med de metoder vi har valt att använda oss utav, vare sig det handlar om rhizomatikens principer, narrativa strukturer eller critical design. Det är många begrepp och termer att hålla koll på samtidigt, så vi kände att vi behövde visualisera ett narrativ som bygger på rhizomatikens principer för att få en bättre känsla för vilken form vår slutgiltiga gestaltning skulle ta.

Vi påbörjade processen med en brainstorming session, där vi kom fram till att denna visualisering skulle visa en och samma karaktär, oavsett karaktärens roll inom narrativet, från olika och nya vinklar genom ett flertal parallella narrativ baserat på hur spelaren valt att interagera med världen.

Med hjälp av critical design ska spelaren eller karaktären av visualiseringen presenteras med ett eller flera samhällsproblem. Hur spelaren eller karaktären av denna visualisering väljer att hantera dessa problem ska ha en direkt inverkan på det existerande narrativet och leda till nya upplevelser.

Detta är vår första visuella iteration av ett rhizomatiskt narrativ:



Figur 1. Förändring av en karaktär i ett rhizomatiskt narrativ (Hägg, A. 2018)

Illustration 1 på sida 19 (Hägg, A. 2018) visar hur samma karaktär kan agera annorlunda genom parallella narrativ där samhällsfrågor hanterats på olika sätt av spelaren. Den första serierutan visar hur en värld utan spelarens inverkan hade sett ut för karaktären som visas, här påverkas han inte direkt av de samhällsproblem som spelaren presenteras med eller hans lösningar till de problemen. Karaktären i bild 1 är alltså background noise, vilken fotgängare som helst.

De två följande serierutorna är betydligt mer intressanta från ett narrativt perspektiv, det har hänt något. Spelaren har påverkat världen genom sina val i respons till det narrativ som presenteras och i sin tur har världen påverkat karaktärerna som befinner sig där, allt är sammankopplat i ett narrativt nätverk.

Den andra serierutan har spelarens val lett till ett narrativ där samhällsproblemet som presenteras har funnits sedan denna karaktärs födelse. Detta har lett till att karaktären inte varit helt opåverkad eller känt undertoner av detta problem. Detta leder till att han undervisar om problemet i fråga, vad det nu än må vara.

Den tredje serierutan visar ett narrativ där spelarens val har lett till att samhällsproblemet nu påverkat karaktären mer direkt eller på senare tid, vilket sätter ett starkare tryck på denna karaktär. Spelarens handlingar provocerar en starkare reaktion från karaktären, vilket leder till att denna karaktär organiserar protester om problemet i fråga.

Poängen med denna illustration var som skrivet ovan att illustrera parallella narrativ där spelarens val påverkar världen vilket i sin tur knyter tillbaka till spelaren igenom rhizomatikens principer vilket skapar nya infallsvinklar, följer existerande narrativa strukturer och presenteras med hjälp av critical design för att belysa ett samhällsproblem.

Detta koncept och våra splittrade narrativ drog inspiration från texten "The narrative construction of the self: Selfhood as a rhizomatic Story" av Sermijn, J., Devlieger, P., & Loots, G. (2008). Där beskrivs resultaten av en intervju som gjordes likt ett hopkok av minnen som bildar en rhizomatisk berättelse, det fanns ingen klar startpunkt eller slutsats, bara korta inblickar in i den personen som intervjuades liv, sorterat efter vad den personen kom på just då.

Efter detta diskuterade vi resultaten och de scenarion som presenterades igenom konceptet för att kunna föra det vidare. Vi vill göra detta genom att gestalta en spelbar demo, som bygger på att använda dessa rhizomatiska principer inom förbestämda, men parallella narrativ och skapa illusionen av en rhizom, ett rhizo-narrativ.

Vi insåg definitivt hur ambitiöst detta projekt skulle vara i proportion till den tidslängd vi hade att arbeta med, så vi började nästan omedelbart med att försöka simplificera denna arbetsprocess så mycket som möjligt. Till att börja med har ingen av oss har särskilt mycket erfarenhet i programmering, så vi behövde en mjukvara som lät oss skapa de funktioner vi behövde utan att skapa allt från grunden upp.

I slutändan valde vi att arbeta med Game Maker Studio, för att det har funnits ute och arbetats på länge, har sitt eget språk och förbestämda funktioner. Det är dessutom användbart för att det är lätt till att hitta och söka efter hur andra har använt sig av det för att lösa diverse problem. Alexander köpte även en utgåva av en Game Maker instruktionsbok för att lära sig. Den var lite utdaterad, men hade flera mindre uppgifter som var lätta att begripa sig på och lära sig av för att få en första inblick i hur Game Maker funkade.

Efter detta kunde vi börja prata designprocess av spel-demon, vad ska vi välja att visa med spel-demon? Hur ska vi åstadkomma detta? Vi ska med hjälp av Game Maker skapa en spelbar demo som använder vår aktuella kunskap, vårt rhizo-narrativ som metod för att utforska spelets miljöer och de händelseförlopp som sker.

Detta ska ske genom formen av en spelbar karaktär som möter ett flertal karaktärer i en stadsmiljö, där spelaren ska få känslan av att alla spel-karaktärens handlingar hänger ihop, påverkar omgivningen vilket i sin tur påverkar karaktären tillbaka, genom ett eller ett flertal skilda scenarier. Beroende på hur spelaren interagerat med världen ska hen senare kunna komma tillbaka till spelet, och förstå att narrativet påverkats av de handlingar och värderingar som spelaren uttryckt under förra genom spelningen av spelet.

Då vi påbörjade arbetet med spel-demon har Alexander fokuserat på den visuella delen av gestaltningen. Niko fortsatte med att vidareutveckla koncepterna i skriftlig form. Designidéer har alltid aktivt konsulterats och diskuterats tillsammans först, men sedan använde Alexander sig av våra slutsatser för att skapa visuella koncept och gestaltningar av de idéer vi kommit

fram till. Vid det laget att vi kunde börja arbeta mot en fungerande speldemo var vi redan ett flertal månader inne i arbetsprocessen, och vår tillgängliga tid till att skapa denna demo började gå mot sitt slut. Eftersom vi visste att vi hade en lång arbetslista: Skapa spelets struktur, funktioner och att skapa alla visuella assets och animationer själv kände vi definitivt tidspressen. Det var nödvändigt med snabb, smart och effektiv design, vi behövde smarta lösningar och det fanns och finns ingen tid att fastna i detaljer.

Vi började med att bryta upp vår idé av demon i dess beståndsdelar: Vi behöver en spelbar karaktär, hen ska kunna gå fram och tillbaka längs en gata och interagera med de karaktärer och händelser hen möter på inom alltså ett flertal olika miljöer, vilket Game Maker sköter via "rum" och karaktärer/händelser sköts med hjälp av animerade sprites och objekt med separata funktioner. Sedan ska dessa interaktioner komma ihåg av spelet och hanteras under spelets gång för att påverka hur spelets narrativ i sin tur påverkar spelaren.

Detta innebar alltså att Alexander skulle behöva teckna ett flertal bakgrunder och karaktärer inklusive speciella animationer för de interaktioner och händelser som kan ta plats. Det fick honom att inse att han behövde skapa en simplare stil än vad han är van att arbeta med, annars skulle det aldrig funka inom den tidsramen vi hade att arbeta med, det gick inte att fastna i detaljer. Den visuella stilen måste uppfylla tre krav: Den ska kunna förmedla händelser klart och tydligt, den måste vara enkel nog att kunna om-producera och efterlikna utan problem och till sist måste den därefter kunna sättas i rörelse, alltså animeras. Samtidigt kände Alexander att han ville försöka skapa en stil som lätt skulle kunna kompletteras med ytterligare detaljer senare ifall tillfället fanns.

Illustration 2 på sida 23 (Hägg, A. 2018) är ett exempel på Alexanders vanliga stil, vilket inte funkar inom vår tidsram:



Figur 2. Exempel på Alexanders vanliga stil (Hägg, A. 2018)

Illustration 3 på sida 23 (Hägg, A. 2018) visar den stil Alexander skapade till spel-demon:



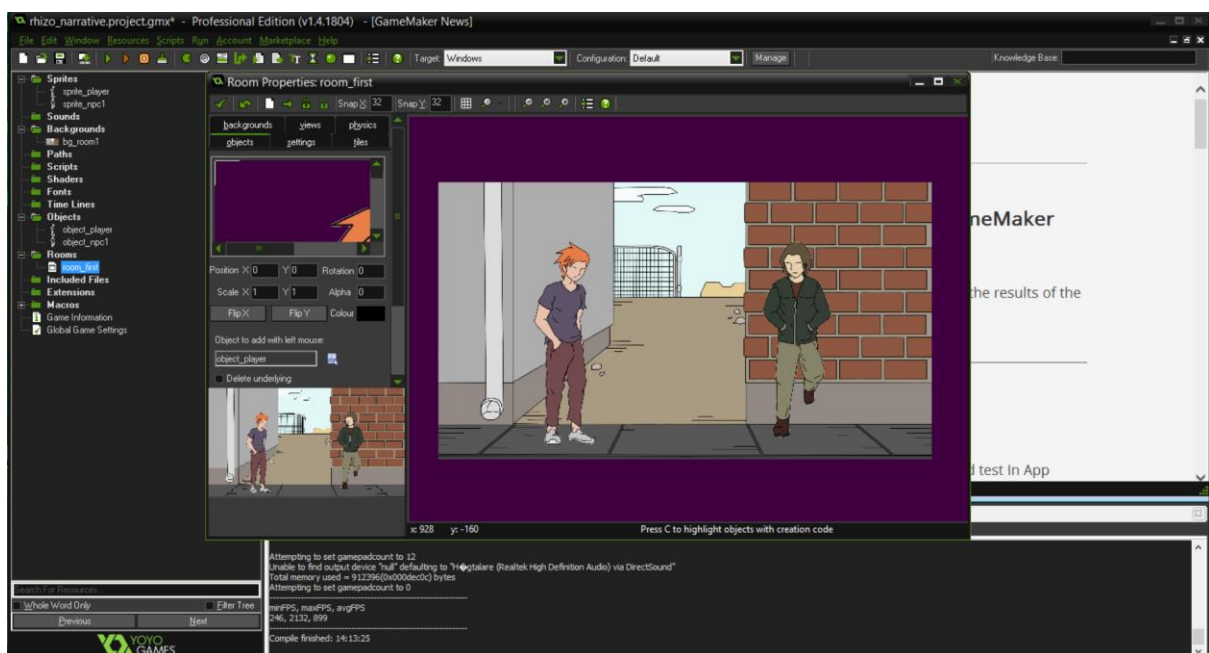
Figur 3. Exempel på förenklad stil anpassat till demo (Hägg, A. 2018)

Figur 4 på sida 24 (Hägg, A. 2018) visar denna stil applicerad för att skapa miljöer:



Figur 4. Förenklad stil applicerad till miljön (Hägg, A. 2018)

Alexander sparar allt i olika lager, både med och utan färg, så att han lätt kan ändra och skapa animationer efteråt. han lärde sig att behålla transparens på som skapas, detta gör det möjligt att importera det direkt in till Game Maker Studio för att skapa interaktiva miljöer och objekt:



Figur 5. Exempel på stilen i en demo (Hägg, A. 2018)

Figur 5 på sida 24 (Hägg, A. 2018) visar den planerade slutgiltiga visuella delen, men hur lyfter vi fram vårt rhizo-narrativ med denna speldemo från ett tekniskt synhåll? En viktig sak att förstå här är att vi inte är ute efter att skapa en levande rhizom i sig. Vår aktuella uppfattning är att detta inte ens är möjligt eftersom spel i grund och botten är programmerade regelverk medan en rhizom är ett icke-hierarkiskt okontrollerat nätverk av spontana händelser som tar in nya faktorer lika snabbt som den glömmer bort dem.

Det vi är ute efter är att skapa illusionen av en rhizom, med hjälp av vårt rhizo-narrativ. Vi tar då rhizomens principer och applicerar dem på existerande narrativa strukturer. I detta fall många linjära, men parallella narrativ som sköts via Game Makers "rum", en scen där något händer. Vi kan använda oss av ett antal variabler för att bestämma vilken scen som visas var, beroende på vad spelaren har gjort. Vår aktuella lösning är att ge spelaren en siffra/variabel denne inte är medveten om. Och beroende på vilka val som görs kan vi via de objekt som finns i scenen dra bort eller lägga till på denna siffra. Denna variabel kollas senare vid scenbyte och bestämmer vilken scen som visas närmast. Då spelaren når en punkt i spelet där denne kommer tillbaka till startskärmen och kan välja att spela igen, finns denna variabel fortfarande kvar, vilket möjliggör att vi kan inleda spelet med en helt annorlunda scen, eller lägga till, ta bort eller annars ändra detaljer i jämförelse med förra gången spelaren var där.

Sammanfattning

För att skapa ett rhizo-narrativ måste man först experimentera med kombinationer av rhizomatiska och narrativa element. När vi hittade kombinationer som verkade intressanta, började den teoretiska design processen. Denna process handlade om att lägga in detaljer i konceptet samt redovisning av de rhizomatiska elementen inom dessa. Det var viktigt för oss att tydligt visa hur rhizomatik förändrade det ursprungliga narrativet.

Efter den teoretiska designprocessen följde den visuella designprocessen. Här skapade vi utseendet för våra koncept baserade på våra egna kompetenser. Eftersom ingen av oss hade avancerade programmerings kunskaper, valde vi att göra konceptbilder och en spelbar demo av ett koncept. Vi var tvungna att göra ett antal kompromisser på grund av tidsbrist, så som en förenklad visuell stil för demon som skapades i Game Maker studio.

5. Resultat av undersökningen

Det största målet när det gäller undersökningen var att experimentera med rhizomer och datorspel-narrativ. Vi ville först och främst visa vad som sker när dessa begrepp möts i form av nya koncept, idéer och gestaltningar och hur man kan använda sig av detta. Det här kapitlet går igenom vilka resultat och svar vi fick.

5.1 Rhizo-narrativet

Det resultat som betyder mest för oss är metoden för skapandet av datorspel-narrativ som vi har kommit fram till. Kombinationen av rhizomatiska element med redan existerande datorspel-narrativ har gett oss möjligheten att förändra dessa narrativ på ett snabbt och effektivt sätt. Detta ger oss tillgång till helt nya möjligheter för datorspel-narrativ.

Vår metod är också konstant modifierbart, de rhizomatiska elementen kan plockas bort eller nya kan läggas till. Den valda strukturen för narrativet kan förändras eller byta skepnad totalt. Varje kombination kommer ge nya potentiella narrativ. Undersökningen har alltså visat att rhizomer som verktyg för datorspel-narrativ är ett väldigt starkt verktyg, vilket är en stor del av vårt syfte.

5.2 Svar

På frågeställningen kan vi svara på följande sätt:

Rhizomatik som verktyg för narrativ inom datorspel påverkar datorspel-narrativ genom att bilda en stark och flexibel metod för kreativ och unik utveckling av narrativ. Rhizomer låter utvecklaren skapa intressanta nätverk i sina narrativ, dessa kan användas som interaktiva områden inom spelet där alla beståndsdelar är sammankopplade och påverkar varandra. Detta kan vara både från narrativets sida men även från en gameplay sida, beroende på rhizomens mittpunkt och kontext.

Detta snabba och flexibla informationsutbyte bidrar till en unik upplevelse för spelaren varje gång som spelet spelas. Utvecklaren kan skapa unika koncept såsom de två vi har experimenterat med. Det är en kreativ frihet som rhizomer har gett tillgång till.

En annan form av resultat vi har fått ifrån undersökningen är all information och kunskap kring alla dessa termer. Vi har kommit i kontakt med en myriad av olika begrepp vilket under undersökningens gång har gett oss en förnyad insikt i den mediala designprocessen. Från allmän förståelse av begreppen, dess för- och nackdelar samt vår egen erfarenhet av den designprocess vi själva utfört med vår egen metod.

All denna information har gett oss tillgång till en mångfald väldigt intressanta diskussioner kring dessa begrepp, under möten med andra som verkar väckt genuint intresse av vårt arbete. Det sista målet i vårt syfte var att skapa en rhizomatiskt upplevelse inom datorspel. Vi anser att vi har lyckats med det, eftersom våra koncept använder sig av rhizomatiska principer och element för att utveckla narrativ med utökad interaktivitet.

Spelaren kan uppleva dessa narrativ och känna potentialen hos det oändliga, oförutsägbara nätverket som är rhizomer. Alla handlingar som görs av spelaren har en konsekvens som till och med fortsätter till nästa gång spelaren kör igenom spelet. Vi anser att denna kontinuitet och oförutsägbarhet har fångat rhizomens egenskaper väl, även fast det må vara en illusion.

Det sista stora resultatet är våra gestaltningar som har skapats undersökningens gång. Våra gestaltningar är inte direkt en produkt, utan de är en demonstration av våra metoder och all den kunskapen vi har tagit till oss under arbetets gång. Genom att uppleva våra gestaltningar kan åskådaren uppleva en rhizomatiskt narrativ struktur, eller rhizo-narrativ.

Våra gestaltningar är alltså teoretiska koncept som vi har utvecklat. Som visuell illustration för dessa koncept har vi skapat ett antal konceptbilder för koncept 1 och en mindre spelbar demonstration i Game Maker Studio. Genom dessa gestaltningar har vi illustrerat hur ett rhizomatiskt narrativ kan se ut igenom vår demo, och potentialen för rhizo-narrativets utveckling inom större projekt, med tillgång till mera resurser.

Sammanfattning

Det största resultatet har varit vår metod för rhizo-narrativ. Detta är ett resultat som ger oss tillgång till nya och flexibla datorspel narrativ. Denna metod har även gett oss ett direkt svar på vår frågeställning. Ett annat stort resultat är gestaltningen. Vi har skapat en spelbar demo som illustrerar vårt koncept tydligt.

6. Diskussion

Det här kapitlet jämför våra resultat och metoder mot den ursprungliga litteraturen och ger även en slutsats på hela arbetet.

6.1 Diskussion om rhizomatik

Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988]) skriver att en rhizom är en karta som består av en mångfald punkter, som alla är sammanlänkade till varandra på något sätt. Denna karta är alltid föränderlig och öppen för konstant modifikation.

Denna egenskap har varit den absolut viktigaste för oss. Från idé till koncept har dessa varit baserade på narrativ som är sammankopplade. Inom ett narrativ ska spelarens handlingar ha konsekvenser på allt annat. Flera narrativ ska även kunna sammankopplas. Vi anser att denna sammanlänkning mellan olika punkter är det viktigaste inom rhizomer.

Dock har vi inte uppnått den totala sammankopplingen som Deleuze och Guattari pratar om. Detta är eftersom datorspel är regelbaserade ramverk som följer sin egen logik och de lagar som skrivits. Det finns en naturlig konflikt mellan rhizom och programmering. I en levande rhizom hade programmering själv också varit en del av detta icke-hierarkiska nätverk som bara ännu en punkt och skulle undergå konstant modifikation. Under designprocessen har vi stött på begränsningar inom vad som faktiskt kan programmeras. Ett narrativ som innehåller och påverkas av flera del narrativ är tekniskt sett möjligt, i relation till skala innebär detta att om man ska sammankoppla absolut alla handlingar och händelser, blir en sådan process nästan exponentiellt mera tidskrävande, det kommer krävas större resurser. Med våra koncept vill vi provocera en reaktion och inspirera andra till att ta risker inom designval med hjälp av rhizomatiska egenskaper, men en sådan process kommer att innebära någon form av gränsdragning. De resurser som finns tillgängliga för skaparen sätter även en gräns för vad som är faktiskt möjligt och användbart i den riktiga världen.

Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988]) beskriver även hur en rhizom ska kunna rivas, vändas upp och ned samt att den varken har start eller slut, bara en medelpunkt som den utgår ifrån.

En vändpunkt i undersökningen var under ett seminarium vi hade, där vi kom fram till att den alltid existerande mittpunkten av en rhizom definierar rhizomens kontext. Oavsett vad som händer karaktärerna i en story t.ex. perspektivet skulle skifta eller en karaktär dör eller på annat vis försvinner, fortsätter narrativet att drivas framåt. Denna frihet har varit det andra stora inflytandet på våra koncept. Vi vill att koncept skapat med hjälp av vår metod ska vara flexibla och modifierbara. Vi har uppnått detta genom att låta spelaren förändra världen åt oss. Utvecklaren kan ge spelaren ett obegränsat antal av val under sin speltid, beroende av den tid och de resurser utvecklaren har tillgängligt. Dock ser världen alltid annorlunda ut, eftersom spelaren väljer själv när och hur hen agerar. När spelaren väljer att köra om spelet, har dennes handlingar förändrat narrativet, trots att det har splittrats efter spelarens första spelsession. Detta ger oss flexibla strukturer och nätverk som vi anser behåller egenskaperna som konceptet av rhizomer fick av Deleuze & Guattari och de texter vi studerat som senare byggt vidare på deras teorier.

6.2 Diskussion om datorspel narrativ

Vår forskning runt narrativ inom datorspel har gett oss en grundförståelse av vad dessa narrativ är. Vår största utgångspunkt har varit de fyra narrativen enligt Picucci. M.A. (2014):

- Förutbestämd narrativ.
- Upptäckts baserad narrativ.
- Sandlåde narrativ.
- Dator generad narrativ.

Under undersökningens gång kom vi fram till att dessa fyra narrativ är mycket mindre separerade än vad vi trodde, och kan lätt överlappa med varandra. När vi valde ett av dessa narrativ för att kombinera det med rhizomatiska element stötte vi ofta på problemet som var att vi kombinerade två eller flera av fyra narrativen mestadels omedvetna.

Det var ofta ett förutbestämd narrativ innehöll mindre upptäckts baserade narrativ eller tvärtom. Vår ursprungliga idé var att ge spelaren mer variation, men med det implementerade vi ett antal olika del narrativ automatiskt.

Ett medvetet val vi gjorde för att bäst illustrera vårt rhizo-narrativ inom den tidsram vi hade var att fokusera på att introducera paidea-regler mer än ludus regler för spelaren. Det behöver inte finnas en "poäng" eller slutmål för spelaren, eller en riktig konsensus till det narrativ som presenteras. Med hjälp av att spelaren kan gå och interagera längs spelets miljöer illustrerar vi hur rhizomatiska principer kan agera inom narrativa strukturer. Vi fokuserar alltså på att enbart ge spelaren de verktyg som behövdes för att kunna uppleva rhizo-narrativet, de miljöer som presenteras för att senare interagera med världen och föra narrativet vidare.

Denna undersökning har väckt ett förnyat intresse inom oss själva och de personer som kommit i kontakt med vårt arbete, vilket har lett till många intressanta samtal. Det är många som kan se potentialen i att använda rhizomatiska principer i traditionellt arbete i olika former. Det rhizomatiska synsättet kan appliceras på näst intill vad som helst beroende på vilken kontext den presenteras med. Det vore intressant att se rhizo-narrativet och den kunskapen vi samlat på oss över denna tid byggas vidare på och användas i större projekt med utökade resurser i kanske helt andra sammanhang.

6.3 Slutsats

Den rhizo-matiska narrativet är ett nytt verktyg inom spelutveckling som har utvecklats av två studenter inom en begränsad tidsperiod. Trots tidspress och kompromisser på grund av det, har vi skapat ett verktyg som vi anser har stort potential till att förändra spelvärlden.

Kombinationen av rhizomatiska element med narrativa strukturer inom datorspel ger tillgång till helt nya typer av narrativ. Dessa narrativ behöver inte vara linjära och kan förändras eller rivas totalt. Implementation av ett rhizo-narrativ ger utvecklaren möjligheten till att förändra narrativet med hjälp av parametrar i spelet. Genom att ändra dessa kan man skapa en berättelse som konstant ändrar sig baserad på till exempel spelarens handlingar.

Metoden kan även utvecklas vidare då det är en ny och utforskad metod. Det finns mycket potential inom expanderingsområde, vilket vi själv kommer att fortsätta med. Vi ser rhizo-narrativet som en lösning för repetition inom datorspel, vilket vi genom våra egna erfarenheter själv har lagt märke till inom datorspel.

Med hjälp av vårt verktyg och undersökning kan man skapa spel som kan spelas om oändligt många gånger, teoretiskt sett, utan att vara repetitiva. Genom ytterligare forskning och utveckling kring vår metod kan det skapas narrativ som kan förändra spel världen.

Sammanfattning

Trots att vi har hållit oss till den ursprungliga litteraturen, finns det skillnader på grund av kompromisser vi har varit tvungna att göra. Vi har inte uppnått den fullständiga rhizomen utan en illusion av en rhizom. Vi har dock lyckats implementera de rhizomatiska principerna i sin grundform, därför anser vi att vi hållit oss trogna mot den ursprungliga litteraturen kring rhizomer.

De datorspel narrativen vi valde att ta med har fungerat som en bas för rhizo-narrativet, dock använde vi oss av överlappande narrativ istället för att separera ett av de fyra ursprungliga narrativen. Vi introducerade ludus och paidea regler för att illustrera våra rhizo-narrativ.

Vår slutsats är att denna metod är fortfarande ny och ofärdig men har stor potential till att förändra spelvärlden om man investerar mer forskning och utveckling i den.

Källförteckning:

Ang, C. S. (2006). Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming*, 37(3), 306-325. 10.1177/1046878105285604

Deleuze, G. & Guattari, F. (2013[1988]). *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. London: Bloomsbury Academic.

Elizabeth de Freitas (2012). *The classroom as rhizome: New strategies for diagramming knotted interactions*. PhD, Adelphi University, Harvey Hall 130, Adelphi University, 1 South Avenue, Garden City, NY, USA

Frasca, G. (1999) Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. Hämtad 2018-03-12 från <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Jakobsone, L. (2017). Critical design as approach to next thinking. *The Design Journal*, 20(sup1), S4253. doi:10.1080/14606925.2017.1352923

Picucci, M. A. (2014). When video games tell stories: A model of video game narrative architectures. *Caracteres: Estudios Culturales y Críticos De La Esfera Digital*, 3(2), 99-116.

Sermijn, J., Devlieger, P., & Loots, G. (2008). The narrative construction of the self: Selfhood as a rhizomatic story. *Qualitative Inquiry*, 14(4), 632-650. 10.1177/1077800408314356

Tosca, S. (2003, March). The quest problem in computer games. Paper presented at the Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment (TIDSE) conference, Darmstadt, Germany.

Bethesda Softworks. (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Video game], Rockville MD: Bethesda Softworks

Infinity Ward. (2003), *Call Of Duty* [Video Game], Santa Monica, CA: Activion

Maxis. (2000), *The Sims* [Video Game], San Mateo, CA: Electronic Arts