

Innehåll

Förord	5
Inledning	7
Teknisk bakgrund	9
Plattformer	9
Hårdvarukrav	9
Priser	11
Genreindelning	13
Olika typer av datorspel	13
First Person Shooter	14
Bakgrund, historik och exempel	19
Wolfenstein 3-D	19
Doom	21
Heretic och Hexen	23
Andra företag slår igenom	25
Quake	29
Unreal, SiN och Half-Life	33
Lockelsen, våldet och identifikationen	35
Vad döljer sig bakom nästa hörn?	35
Frustration och tillfredsställelse	37
Singleplayer	39
Våldsinslag	42
Våldsupplevelsen	45
Ökad detaljrikedom	46

Multiplayer	49
Death Match (DM)	51
Capture The Flag (CTF)	57
Skillnader i spelupplevelse	59
Andra uppmärksammade spel	61
Mortal Kombat	61
Carmageddon och Grand Theft Auto (GTA)	65
Carmageddon	65
Grand Theft Auto (GTA)	67
Phantasmagoria	68
Resident Evil	71
Åldersgränser	75
ELSPA:s märkning	76
ESRB:s märkning	77
Övrig märkning	78
Ny svensk åldersmärkning	79
Framtiden?	81

Förord

TV- och datorspel har funnits på marknaden i cirka tio år. Under 1990-talet har försäljningen av spel ökat, bl.a. i samband med att fler familjer skaffat dator hemma. Spelens innehåll och dragningskraft på barn och unga diskuteras flitigt bland föräldrar, lärare och andra vuxna. Många undrar över detta nya och tekniskt komplicerade medium – men få har djupare kunskap eller erfarenhet av spelen.

Äldre medier som film, TV och video kan alla enkelt ta del av. De är passiva medier i det avseendet att de har en förutbestämd handling som fortgår utan ansträngning från tittaren, när man väl aktiverat startknappen. Datorspel förutsätter interaktivitet, koordination mellan tanke och hand, och tålamod att starta om när man misslyckats med att gå framåt i spelet.

Kanske är det just den tid och kompetens som krävs för att tränga in i spelens värld som gör att okunskapen är stor bland många vuxna, och också orsaken till att så få journalister och forskare ägnat seriös uppmärksamhet åt spelen.

Våldsskildringsrådet har i uppdrag att följa marknadsutvecklingen och den tekniska utvecklingen, av bl.a. dator- och TV-spel. Som ett led i detta uppdrag publiceras denna rapport, som ger grundläggande information om de genrer av dator- och TV-spel som innehåller mest våldsskildringar och därmed förekommit mest i debatten.

Rapportens författare, Jan Christofferson, är sekreterare i Våldsskildringsrådet och en erfaren spelare av datorspel. Han

ger en levande beskrivning av såväl spelens innehåll som spelandets lockelser och krav på skicklighet och kompetens. Rapporten berör även en fråga som aktualiserats under senare år, såväl inom Sverige som utomlands: Vad finns det för information om spelens lämplighet/skadlighet för olika åldersgrupper, och vem ansvarar för en sådan åldersmärkning?

Datorspel är i dag en viktig del av underhållningsindustrin, och en stor glädjekälla för många, barn som vuxna. Våldsskildringsrådet hoppas att skriften ska ge ny kunskap till alla dem som undrar och vill veta mer om datorspelens lockande värld. Samtidigt hoppas vi inspirera till en debatt om bra information om spelens innehåll och vilka åldrar de bäst lämpar sig för.

Christina Linderholm

Ann Katrin Agebäck

Inledning

Rörliga bilder skildrar traditionellt sett (biograf, video eller TV) ett förutbestämt skeende som tittaren tar del av utan att kunna påverka handlingen. En producent, i ordets vidaste bemärkelse, har bestämt vad som skall utspela sig och tittaren tar i någon mening "passivt" del av detta. De rörliga bilder som presenteras här är annorlunda. Datorspel är interaktiva, här handlar det om potentiella skeenden som spelaren kan påverka genom sitt agerande. Här har vi en grundläggande skillnad som torde ha betydelse för upplevelsen av de rörliga bilderna.

Datorspel och andra interaktiva medier får en allt större del av underhållningsmarknaden och diskussionen om dem liknar den om de traditionella medierna. Det som spelens kritiker uppfattar som problematiskt är skildringar av våld och sex. Det är också en riktig iakttagelse att det förekommer spel som innehåller mycket våldsskildringar, men det är samtidigt viktigt att påpeka att majoriteten av alla datorspel inte är våldsamma.

Följande text är en genomgång av våldsamma dator- och TV-spel som finns och har funnits på den svenska marknaden. Det är ingen fullständig genomgång, utan nedslag i speciella genrer och på vissa spel.

Texten innehåller inga resonemang eller utsagor om våldsamma spels eventuella skadlighet, det finns än så länge inga forskningsresultat på området. Vad texten framför allt erbjuder är information om hur spelen fungerar, de olika sätt på vilka de kan spelas, vad de innehåller och vad lockelsen med dem är.

Först tas praktiska detaljer upp; den utrustning som krävs för att spela spelen och vad hårdvaran och spelen kostar. Sedan följer en genreindelning och en förklaring av vad som menas med First Person Shooter-spel. Detta följs av en historisk tillbakablick över hur genren utvecklats och vilka spel som har varit tongivande.

Texten fortsätter med ett utförligt resonemang om spelens lockelse, våldsinnehåll, den sociala ramen kring spelandet, spelformerna singleplayer respektive multiplayer, och vad som skiljer dem åt i fråga om spelupplevelse.

Därefter tas andra särskilt uppmärksammade spel upp och texten avslutas med en redogörelse av olika åldersmärkningar som konsumenten är hänvisad till.

Speltitlar är kursiverade och enstaka filmtitlar är omgivna av citationstecken.

Teknisk bakgrund

Plattformer

Den interaktiva underhållningsmarknaden har flera olika plattformar: Internet, datorer utan ytterligare uppkopplingar, TV-spelskonsoller (t.ex. Sony Playstation och liknande, en enklare form av dator som är avsedd för att spela spel och kopplas upp till TV-apparaten), lokala nätverk med sammankopplade datorer vilket innebär att de inte går via Internet, spelcentra bestående av lokala nätverk m.m. Denna text kommer att koncentrera sig på datorer och det spelutbud som finns tillgängligt för dem. Det kommer dock att refereras även till TV-spel samt till Internet och andra nätverk.

När det gäller datorer stod det länge och vägde mellan vilken som skulle bli den dominerande plattformen för spel: Macintosh eller PC (med PC avses IBM-kompatibla datorer med operativsystemen Windows eller DOS). I dag står det klart att PC har vunnit denna kamp. Spelutvecklingen för PC är överlägsen den för Macintosh; därför är de datorspel som diskuteras PC-spel. Vad gäller TV-spel kommer Sony Playstation och Nintendo 64 att tas upp.

Hårdvarukrav

Den tekniska utvecklingen går med rasande fart och det som betraktas som hög prestanda i dag är primitivt i morgon. Spelen kräver olika datorprestanda för att kunna spelas på det sätt som

speltillverkarna avsett. Speltillverkarna pressar hela tiden gränserna för hårdvaran, med en kapplöpning som resultat. Detta gäller dock inte TV-spelen där värdena är mer beständiga och gäller fram till dess en ny version av apparaturen lanseras.

De tekniska detaljerna är mer komplicerade än vad som finns utrymme för att gå in i detalj på här. Nedanstående är därför grovt förenklat. Tre särskilt viktiga faktorer avgör hur väl en dator kan återge spelet:

1. Hårddiskutrymme. Med detta avses storleken på ledigt utrymme på hårddisken och det anges i Giga- eller Megabyte. För att ett spel skall kunna spelas måste det först installeras på hårddisken och i takt med att spelen blir mer grafiskt avancerade, tar de allt större utrymme i anspråk. De nyaste spelen i den genre som tas upp här kräver upp till 500 Megabyte eller mer på hårddisken i sina fullständiga installationer. I skrivande stund kan man säga att man bör ha en hårddisk som rymmer minst en (1) Gigabyte för att möta spelens krav eftersom man måste ha andra program plus ett operativsystem som också tar mycket utrymme i anspråk. De datorer som tillverkas för hemmabruk i dag ligger mellan cirka tre till tio Gigabyte. Detta utökas dock ideligen, liksom det utrymme som spelen kräver.

2. Klockfrekvens. Detta har med datorns processor att göra och anges i Mhz. Processorn är den enhet som behandlar data och ju högre klockfrekvens (Mhz-tal), desto snabbare kan datorn behandla data. Här finns det ofta absoluta värden, dvs. ett spel kräver att datorn har en viss klockfrekvens för att kunna spelas. I dag handlar det om Pentium-processorer, Pentium II och även Pentium III. Klockfrekvenserna är från 133 Mhz upp till 500 Mhz.

3. *Arbetsminne*. För att kunna behandla pågående processer har datorn ett arbetsminne som också kallas RAM-minne. RAM-minnet anges än så länge i Megabyte, man säger att datorn har t.ex. 64 Megabyte RAM. RAM-minneskravet liknar det som gäller klockfrekvensen, dvs. ett visst spel har ett minimikrav på RAM-minnets storlek för att kunna spelas.

På de askar som spelen levereras i finns det alltid information om systemkrav, dvs. vad som krävs av en dator för att spelet skall kunna spelas. Systemkraven anges oftast som "minimal requirements" och "recommended". Det första anger de operativa system (t.ex. Windows 98), den klockfrekvens, det lediga hårddiskutrymme och det arbetsminne man måste ha för att överhuvudtaget kunna spela spelet. "Recommended" anger de värden man helst bör ha för att spelet skall kunna avnjutas på bästa sätt. "Recommended" har följaktligen alltid högre värden och ger egentligen en bättre bild av vad som krävs än "minimal requirements".

Priser

En dator med medelgod prestanda inklusive bildskärm och operativsystem kostar i dag mellan 10–15 000 kronor. Det finns dock mängder med olika erbjudanden där själva datorn blir billigare om man samtidigt tecknar ett Internetabonnemang. Man kan då pressa priset med upp till 5 000 kronor. Utöver kostnaden för datorn tillkommer kostnaden för eventuella 3D-kort som krävs för att få maximal prestanda på de spel som kommer att tas upp längre fram, samt kostnaden för modem som krävs för nätverksspel och Internetabonnemang om det inte ingår i paketet.

Priser på datorspel har att göra med hur nytt spelet är, om det är ett succéspel och hur avancerat det är. Ett nytt spel som haft succéartad försäljning i andra länder kostar mellan 350–500 kronor. Mindre framgångsrika spel kan man hitta i rea-backar för en hundralapp. Många spel ges ut på nytt till lägre priser efter något år. De kostar då runt 150–200 kronor.

Den utrustning man behöver för TV-spel är betydligt billigare. Under förutsättning att man har en TV kan man hitta t.ex. en Sony Playstation för cirka 1 000 kronor. Själva spelen kan dock vara flera hundra kronor dyrare än datorspel. TV-spel använder sig av en helt annan teknik än datorspelen och man kan därför inte spela ett datorspel avsett för PC på ett TV-spelsystem. Flera spel finns dock både för PC och TV-spel för Playstation och Nintendo 64. Vissa av spelen har även utvecklats för TV-spelsystem innan de överförts till PC-formatet. Exempel på detta är fightingspelet *Mortal Kombat I* och äventyrs-/actionspelet *Resident Evil*.

Genreindelning

Olika typer av datorspel

Precis som med film kan man dela in datorspelen i olika genrer. Det är svårt att dra klara gränser mellan genrer; lika gärna som att ett spel ansluter sig till en tradition kan det vara gränsöverskridande. Det blir emellertid enklare att beskriva spelen om man för in dem under vissa gemensamma nämnare som skiljer dem från andra spel. Den mest etablerade indelningen är, som det mesta i datorvärlden, på engelska:

Action
Strategy
Adventure
RPG (Role Playing Games)
Sports
Sim (Simulators)

En svenskspråkig (dock snarare "svengelsk") version blir:

Action
Strategi
Äventyrsspel
Rollspel
Sportspel
Simulatorer

De huvudgenrer som räknas upp ovan kan delas in i undergenrer. Actiongenren omfattar spel som kan vara mycket olika till

både gränssnitt, grafik och handling. Den följande texten kommer att koncentrera sig på en undergenre som kallas "First Person Shooter" eller "Shoot'em-up"-spel eftersom de spel som räknas dit med sitt "skjuta-spring"-tema för många är sinnebilden av datorspel i allmänhet. Texten använder genomgående beteckningen First Person Shooter (ung. skjutspel ur första person-perspektiv) i stället för Shoot'em-up eftersom det bäst beskriver spelens gränssnitt, vilket kommer att förklaras nedan. First Person Shooter-genren omfattar samtidigt de spel som kvantitativt sett innehåller mest våldsskildringar, vilket är en av de mest omdiskuterade aspekterna av datorspel i dag.

First Person Shooter

Det som utmärker ett First Person Shooter-spels gränssnitt är att man tar del av handlingen ur ett första person-perspektiv. Detta innebär att det som visas på skärmen är spelarens egna händer och det vapen spelaren håller i för tillfället. Man ser alltså ingenting mer av sin kropp. En jämförelse kan vara s.k. subjektiv kamera i en film; bilden visar det man ser om kameran är ens egna ögon. I ett First Person Shooter-spel upptas resten av skärmbilden av den miljö man rör sig i och de fiender eller allierade som förekommer i denna miljö.

Först några grundläggande förklaringar: First Person Shooter-spel spelas ofta med mus, i kombination med några knappar på tangentbordet. Man använder då musen för att röra sig framåt och bakåt, samt skjuta/slå (vänster musknapp). På tangentbordet finns två knappar att röra sig i sidled med, vilket är användbart för att undvika fiendeeld, detta kallas "strafe". Man kan också använda sig enbart av tangentbordet; man har då fyra knappar för framåt, bakåt, vänstervarv samt högervarv. Man har också en avfyrningsknapp samt "strafe"-knapparna. En skicklig spe-

lare kan på detta sätt, med mus i kombination med tangenter eller enbart tangentbord, röra sig utan begränsningar i alla riktningar utan att behöva stanna för att vända sig bakåt eller åt sidan.

Spelen i singleplayer-version, dvs. man spelar mot datorn och följer spelets handling, går oftast ut på att ta sig levande igenom olika nivåer, ”banor”, fyllda med fiender. Dessa kan vara monster, människor eller alla möjliga former av kombinationer. Syftet med framfarten är att bekämpa en bakomliggande ondskasom man möter i slutet av spelet. De fiender man möter har varierande farlighetsgrad och beväpning, vanligtvis blir de mer svårbesegrade ju längre handlingen fortskrider.

Egentligen har spelidén till de flesta av spelen i denna genre inte utvecklats nämnvärt sedan de tidigaste spelen: man rör sig genom korridorer och rum och skjuter på allt som rör sig. Det som krävs av spelaren är framför allt en utvecklad öga-handkoordination samt tålamod att spela om svåra passager. Senare spel har kommit att erbjuda en mer realistisk tredimensionell miljö, med förbättrad grafik och ljud. Miljöerna har ändrats till allt från postnukleära fabriksmiljöer till medeltida slott och kryptor, kontorslandskap, sjukhus, kyrkor m.m. I grund och botten är det dock samma koncept som används.

Man kan dra paralleller till film och ”slasher”-genrens (”huggfilm”) utveckling där filmer som ”Halloween” (1978) och ”Fredagen den 13:e” (1980) gav upphov till en mängd imitationer med små variationer på en strikt grundformel. Om man räknar *Wolfenstein 3-D*, *Doom* och *Quake* som stilbildande datorspel har de lett till *Heretic*, *Heretic II*, *Hexen*, *Hexen II*, *Alien trilogy*, *Terminator: Future Shock* och *Skynet*, *Dark Forces*, *Unreal*, *SiN*, *Half-Life*, *Quake II*, *MDK*, *Blood*,

Blood II, Shadow Warrior, Duke Nukem 3d, Descent 1, II och III, Jedi Knight, Marathon 1 och II, Powerslave m.fl.

Gemensamt är också valet av en tydlig ”animerad” stil vad gäller grafiken, dvs. utseendet på miljöer och figurer. Här har inte den digitaliserade filmen slagit igenom som t.ex. i äventyrsspelet *Phantasmagoria 1* och *II* där man använt sig av skådespelare som monterats in i en digital bakgrund. Med animerat menas här att figurerna är ”tecknade” och överdrivna på samma sätt som i t.ex. superhjärte-serier. Det är inte fråga om Disney-animering eller Bamseteckningar, men man är samtidigt inte heller ute efter fotografisk realism utan effektfull stilisering. Detta har betydelse för hur våldsskildringarna gestaltas och uppfattas, vilket skall diskuteras längre fram.

Till skillnad från t.ex. äventyrsspel, där förloppet främst består av gåtlösning, är drivkraften i actionspel av typen First Person Shooter våld. Våldsinnehållet är följaktligen stort i dessa spel och de har därför uppmärksammats och kritiserats på samma sätt som de våldsamma filmer som lyftes fram ur videoutbudet i videons barndom i början på 1980-talet. I denna diskussion förekommer också andra actionspel, i synnerhet ”fighting-spel” som oftast först lanserats som TV-spel och sedan överförts till PC. Till Fighting-spelsgenren hör *Mortal Kombat*-serien, *Tekken*-serien, *Streetfighter 1* och *II*, *Killer Instinct 1* och *II* m.fl. Fighting-spelen har ett annat gränssnitt, dvs. utseende, styrning, spelarperspektiv m.m. än First Person Shooter-spel, då det rör sig om ”matcher” mellan två figurer som man ser ur tredje person-perspektiv. Ett vanligt gränssnitt för TV-spel är att man är två som spelar mot varandra snarare än att man ensam spelar mot datorn. Detta gäller både för Fighting-spelen och för sportspel för TV-spelskonsoller.

First Person Shooter-spelen är de spel som kvantitativt sett innehåller mest våldsskildringar. Tempot är uppdrivet och det finns bara ett sätt att komma framåt och det är att avfira sina vapen utan att tveka. Vissa av spelen kombinerar våldsutövningen med gåtor, t.ex. *Hexen*-serien, och på ett mer realistiskt plan *Half-Life* (mer om dessa spel längre fram), men problemlösningen är enkel och skall inte utgöra ett stopp i handlingens framåtskridande.

Bakgrund, historik och exempel

I detta kapitel ges kortfattade beskrivningar av de spel som skapat genren, grundläggande begrepp och termer, de nyheter dessa spel introducerade samt exempel på olika spelformer. I senare kapitel kommer mer utförliga beskrivningar av spelens handling, utseende, våldsskildringar m.m. samt olika spelsätt. De första spel som tas upp här kan numera betecknas som närmast antika och har ingen del av marknaden som den ser ut i dag.

Wolfenstein 3-D

1992 kom ett spel ut på marknaden som hette *Wolfenstein 3-D*. Spelet skapades av företaget Id och finansierades av företaget Apogee. Nyheten som spelet introducerade var att man tog del av handlingen ur ett första person-perspektiv. Actionspel förekom långt tidigare men var då ofta i form av plattformspel där man ser ur tredje person-perspektiv från sidan och det visuella är i två dimensioner; platta figurer rör sig från höger till vänster mot en platt bakgrund. *Wolfenstein 3-D* rörde sig i tredimensionella korridorer och rum och man såg över sin egen gevärs-/pistolmynning. Handlingen är mycket enkel – vilket är utmärkande för genren som helhet – men effektiv: du är en amerikansk marinsoldat som ensam måste ta dig igenom ett av Hitlers fort för att till slut möta Hitler själv och förhoppningsvis döda honom.

Spelets uppbyggnad med flera delnivåer som avslutas med en hiss till nästa blev mönster för efterkommande spel. Efter en av-

slutad nivå kommer statistik på hur man har skött sig, procent-siffror på hur många man dödat, hur många hemligheter man har hittat och hur lång tid man tog på sig. Detta återfinns i många av de efterkommande spelen. Vapenarsenalen blev också standard med ett enkelt handeldvapen och en liten mängd ammunition som startbeväpning. Efter hand utökas beväpningen med automatvapen, raketgevär och miniguns, som är en slags kulspruta med flera roterande pipor. Denna vapentyp är populär i genren eftersom du kan "spreja" dina motståndare med ett förintande kulregn, vilket är en fördel om du möter flera på en gång. Varianter på detta och de andra vapnen förekommer i de flesta spel i genren.

Ju längre fram i handlingen man kommer desto kraftigare beväpning får man, dels genom att överta nedlagda fiendsoldaters vapen och ammunition, dels genom att vapen och ammunition finns utplacerade på särskilda ställen i miljön. För att plocka upp ett vapen, ammunition eller tillgodogöra sig en helande måltid är det bara att passera över dessa så sker detta automatiskt. Om och när du dör i spelet, måste du dock starta nivån med grundbeväpningen igen, du förlorar alltså allt du samlat på dig. Det finns dock möjlighet att spara spelet när som helst och du kan då starta ett sparat spel när du dött, vilket innebär att du får den beväpning du hade i sparögonblicket.

Wolfenstein 3-D hade snabb grafik av en kvalitet som vid denna tid var unik och som därigenom blev den standard som andra spel var tvungna att nå upp till eller passera för att sälja bra. Slutligen var *Wolfenstein 3-D* det första PC-spelet som hade en varning om högt våldsinnehåll, vilken producenten infogat i syfte att informera konsumenten.

Doom

Skaparna av *Wolfenstein 3-D* startade tidigt med utvecklingen av uppföljaren, som lanserades redan 1993. Spelet fick namnet *Doom* (ung. ”undergång”) och var en förbättring i alla avseenden. *Doom* utspelar sig i en dystert miljö med kemiska laboratorier och kärnkraftsanläggningar. En ond kraft från en annan dimension har dödat och muterat allt mänskligt på en plats och hotar att ödelägga hela planeten. Det är upp till en man att möta dessa muterade monster och krossa den bakomliggande ondskan som än så länge är ansiktslös. Speluppbyggnaden är den samma som i *Wolfenstein 3-D* med ett antal delnivåer som avslutas med att man möter en ”boss”, dvs. ett extra svår-bemästrat monster, och att svårighetsgraden ökar efter hand. Precis som i *Wolfenstein 3-D* sker handlingen i första personperspektiv och i botten av skärmen finns en s.k. ”status bar” som visar hälsotillstånd, ammunitions mängd, vapenarsenal och rustningsgrad. Det sistnämnda var en nyhet som infördes med *Doom* och som kommit att användas i de flesta efterkommande spelen i genren.

Hälsan påverkas av den skada man ådrar sig av attacker från monster, om man kliver i giftigt avfall, lava eller om man faller från höga höjder. I *Wolfenstein 3-D* tar man skada direkt, men i *Doom* kan man bygga upp ett pansar som absorberar en del av attackernas skada innan hälsan påverkas. Utspritt i spelmiljön finns hälsodrycker och förbandslådor som bygger upp hälsan, och det finns även pansar med olika skyddsgrad. Man tillgodosgör sig dessa genom att passera över dem. I *Doom* används dessa direkt och kan inte sparas till ett senare tillfälle. I *Doom*, liksom i *Wolfenstein 3-D*, finns det lönndörrar som kan leda till en bonus i form av pansar, hälsa eller vapen. Lönndörrar av detta slag kan dock också leda till en konfrontation med

mäktiga eller talrika fiender. På vapenfronten var en av nyheterna en motorsåg för blodiga närstrider.

Den stora nyheten med *Doom* var dock ”multiplayer”, möjligheten att spela mot andra över Internet eller över ett internt nätverk, s.k. LAN (Local Area Network). LAN innebär att man har kopplat ihop ett antal datorer via kablar, vilket ger snabb överföringshastighet, men utesluter möjligheten att möta andra personer än de som är inkopplade i lokalen. Multiplayer innebär att i stället för att kriga mot datorn så möter man andra mänskliga spelare. På grund av dåtidens tekniska begränsningar innebar *Doom*:s multiplayer att man endast kunde vara upp till fyra spelare över LAN, och endast två via Internet, som möttes i en ”deathmatch” (DM). Man rör sig i en av delnivåerna i spelet, oftast utan monster, och målet är att döda de andra tre och överleva själv. Den uppenbara skillnaden i spelupplevelse är utmaningen att möta en annan tänkande människa snarare än de förprogrammerade och ganska förutsägbara datormonstren. Multiplayer blev oerhört populärt och startade en ny trend för datorspel. Detta beskrivs mer ingående i senare kapitel.

Doom introducerade också möjligheten för spelare i multiplayer att kommunicera med varandra under pågående spel, vilket var startpunkten för uppbyggnaden av ”gaming communities”, dvs. intressegrupper inom olika spelområden på Internet. Under spelets gång kunde man fälla kommentarer till ett skeende eller lämna ett meddelande till någon av deltagarna. På detta vis skapades kontakter även utanför spelets ramar.

En annan nyhet med *Doom* var uppkomsten av ”level editor”-program, vilket mycket enkelt uttryckt innebär att spelarna kan konstruera sina egna banor, ändra miljöer osv. Dessa program var resultatet av privatpersoners ”hacking”, dvs. de gick in i programmet och kodade av det för att kunna bygga egna banor

och monster. Detta var inget som företaget stod bakom. *Doom* blev i och med detta och multiplayer-möjligheterna ett Internet-fenomen. Hemsidor med nya banor växte som svampar ur jorden och entusiastiska "fans" världen över kommunicerade med varandra och bytte idéer. Snarare än att undergräva företagets ekonomiska vinning, verkade effekten bli att intresset för originalspelen ökade och produktionssidan av spelbranschen kunde plocka de mest lovande entusiasterna för utvecklingen av nya spel. Id drog nytta av detta för utvecklingen av sitt spel *Quake*. Senare spel har till och med levererats med en officiell "level editor".

Doom fick snabbt en uppföljare, *Doom II* (1994), som i princip är samma spel men med nya nivåer. Sedan kom *Ultimate Doom* och *Final Doom* med nya vapen och monster, och även grafiken var något förbättrad. Dessa spel var dock främst avsedda för trogna "fans" av spelet eftersom den s.k. spelmotorn, som styr både grafik och gränssnitt, vid det här laget var föråldrad.

Heretic och Hexen

I *Doom* kunde man inte hoppa, inte titta upp eller ned. Detta togs fasta på i den första licensierade varianten på *Doom: Heretic*, som kom 1994. Licensieringen innebar att företaget Raven använde sig av spelmotorn från *Doom* för att utveckla ett eget spel. *Heretic* använde sig av samma grundkoncept som *Doom* men utspelade sig i fantasy-miljö. Fantasy är både en litterär och filmisk genre som blandar gamla mytologier, medeltida element och J.R.R. Tolkiens värld i romantrilogin *Sagan om ringen*. Enkelt uttryckt: magi, drakar, demoner, riddare och så vidare.

I *Heretic* är man inte en marinsoldat utan en magiker som bekämpar en av de onda "Serpent Riders" som korrumperat mänskligheten. Detta är huvudhandlingen i den ramberättelse som följer med för att ge mer kött på benen åt spelet och höja spelupplevelsen. Vapnen i *Heretic* består följaktligen inte av hagelgevär och motorsågar utan i stället av olika trollstavar och magiska artefakter med varierande destruktiv effekt. I *Heretic* kan man titta upp och ned vilket gör att spelvärdet höjs några steg, det blir mer tredimensionellt. Fienden kan komma från himlen eller nedifrån, inte bara framför och bakom en.

I *Doom* använde man alla föremål direkt, man kunde inte spara dem till ett senare tillfälle då man kanske behövde dem bättre. *Heretic* använder sig i stället av en "inventory", en "inventarie-lista", som fungerar som ett slags skafferi där man kan samla på sig mängder med föremål och använda dem när man vill. Dessa föremål kan vara läkemedel, bomber och olika artefakter som höjer ens destruktiva krafter, gör en snabbare, starkare etc.

Heretic utvecklade även multiplayer-möjligheterna över Internet och via lokalt nätverk, LAN. De sista versionerna av *Heretic* som var utbyggnader av grundspelet, s.k. "Mission Packs" som bl.a. innehåller nya nivåer, vapen och monster, hade stöd för upp till åtta spelare över LAN.

Uppföljaren till *Heretic*, *Hexen* som kom 1996, var också skapad av företaget Raven som gjorde *Heretic*. *Hexen* är en fortsättning på berättelsen i *Heretic* men med en del nyheter. Man kan välja mellan tre olika karaktärer att spela: Fighter ("krigare"), Cleric ("krigarpräst") och Mage ("trollkarl/magiker"). De tre har olika för- och nackdelar vilket påverkar den spelstil som spelaren måste använda för att överleva. *Hexen* kombinerar vanliga element i actiongenren med "RPG"-element. RPG är en förkortning av "Role Playing Games", en

genre som bl.a. utmärks av att den karaktär man spelar byggs upp under spelets gång. Genom allt större erfarenhet får man större magisk kraft, kan hoppa längre och blir starkare etc.

Såväl *Wolfenstein 3-D* och *Doom* som *Heretic* har en helt linjär uppbyggnad, dvs. man startar från början och arbetar sig igenom nivå ett för att gå vidare till nivå två osv. *Hexen* är uppbyggt på ett annat, mindre linjärt sätt. Efter en ordinär inledning på en nivå kommer man till den första "hub-leveln" (hub betyder nav) som i sin tur leder till andra portaler och nivåer vilka går ut som ekrar från navet. En sådan hub-level återkommer man till flera gånger under spelets gång och genom att lösa gåtor i de olika undernivåerna öppnas nya portar osv. Detta gjorde *Hexen* mer utmanande rent intelligensmässigt än dess föregångare eftersom spelet fäste större vikt vid gåtlösning och utforskaranda.

Man kunde även spela multiplayer, max fyra i LAN och max två över nätet. Vidare bör nämnas att en utveckling av spelmotorn i *Hexen* gjorde det möjligt att hoppa, dvs. man kunde ta sig fram även i höjdlid vilket ytterligare förstärkte den tredimensionella känslan.

Andra företag slår igenom

Så långt Id, skaparna av *Wolfenstein 3-D* och *Doom*, och Raven, skapare av *Heretic* och *Hexen*. Id kan ses som grundarna till genren, och samarbetet med Raven ledde till de spel som blev de mest inflytelserika på marknaden till en början. Det fanns dock andra företag som nu började visa sig allt tydligare.

Ett tidigt spel är *Duke Nukem*¹. *Duke Nukem* var ett tvådimensionellt plattformspel skapat av företaget Apogee. Det första *Duke Nukem*-spelet blev en försäljningssuccé och slog till och med *Wolfenstein 3-D* i försäljningsstatistiken. Plattformspelet *Duke Nukem* har dock inget att göra med First Person Shooter-genren, men figuren Duke Nukem skulle återkomma i ett senare spel som haft stor betydelse. De tvådimensionella plattformspelen har sitt främsta forum inom barnspelsgenren med spel som t.ex. *Super Mario Bros*.

Företaget bakom *Duke Nukem*, Apogee, var också den ekonomiska drivkraften bakom *Wolfenstein 3-D* medan Id var spelutvecklarna. Tanken var att detta samarbete skulle fortsätta med en uppföljare till *Wolfenstein 3-D*, men av olika anledningar drog sig Id ur samarbetet. 1994 lanserade Apogee utan inblandning av Id spelet *Rise of the Triad* som var en vidareutveckling av *Wolfenstein 3-D*, med en del nyheter. Bland annat var det första spelet med möjlighet för spelaren (läs föräldrar) att stänga av de mest bloddrypande effekterna. Vidare kunde man välja på fem olika karaktärer att agera som och man kunde vara upp till elva spelare i multiplayer över LAN. Spelet blev dock inte samma succé som *Wolfenstein 3-D* och framförallt inte som *Doom*.

På grund av det avbrutna samarbetet med Id skapade Apogee ett dotterföretag som hette 3D Realms som skulle sköta First Person Shooter-delen åt dem. 1996 lanserades 3D Realms *Duke Nukem 3D* som får ses som nästa milstolpe i genrens utveckling.

¹ "Duke" ung. hertig eller chef. "Nukem" av "Nuke them" vilket betyder (kärnvapen)-bomba dem. En svensk översättning blir följaktligen "Hertig Utplåna-Dem-Fullständigt".

Medan både *Heretic* och *Hexen* hade samma ”korniga” och tämligen odetaljerade utseende som *Doom*, är *Duke Nukem 3D* ”slätare” och mer ”realistiskt”. Miljöerna är mer detaljerade och interaktiva. Man rör sig i en framtidsmiljö som dock påminner mycket om vår samtid: det finns köpcenter, biografier, toaletter osv. Medan tidigare spel hade en i stor utsträckning icke-interaktiv miljö kan man i *Duke Nukem 3D* använda de flesta föremålen; om man sätter på filmprojektorn i biografen ser man en halvnaken strippdansös som rör sig, skjuter man på en brandsläckare exploderar den, man kan spola toaletterna i badrummen osv. Detta gjorde att spelvärdet och realismen ökade eftersom det fanns så mycket mer att utforska och utnyttja till sin fördel. När man köpte *Duke Nukem 3D* ingick det korrekta level editor-programmet, vilket gjorde att man mycket bättre och enklare kunde skapa egna banor och miljöer. Spelmotorn, dvs. det som styr gränssnittet och alla grafiska element, var en egen konstruktion av 3D Realms (alltså inte en Id-konstruktion) och hette ”Build”. Build-motorn användes till åtta spel och angav under perioden före *Quake* den grafiska och interaktiva standarden i genren.

Duke Nukem 3D förstärkte huvudpersonens roll och personlighet genom kommentarer och utrop under spelets gång. Den lutttrade marinsoldaten i *Doom* stönade visserligen ibland, men han var tämligen opersonlig. Duke Nukems hårda ”one-liners” (ung. dräpande kommentarer/repliker) gav mycket inspiration till senare spel.

År 1997 släpptes *Shadow Warrior* som också använde sig av Build-motorn. Här är huvudpersonen en ninja vid namn Lo Wang som beväpnad med samurajsvärd, kaststjärnor och en mängd skjutvapen hackar sig igenom muterade monster. Lo Wang faller hela tiden kommentarer med japansk brytning i stil med: ”You no mess with Lo Wang!” vid introduktionsscenen

och "Burn, baby, burn. Flames a getta higher!" när han sänker ned en fiende i öppen eld. Sett till uppbyggnaden är dock spelet nästan identiskt med *Duke Nukem 3D*.

Samma år, 1997, släpptes spelet *Blood*, som också byggde på Build-motorn, av företaget Monolith. *Blood* var som namnet antyder mycket blodigt och hade en handlingsram som liknade en skräckfilm. Spelaren rör sig i bårhus och på kyrkogårdar. Huvudpersonen (dvs. spelaren själv) är död, men har återvänt för att hämnas på sin forne gud/härskare och hans armé av zombis², galna präster och övriga hantlangare. Skräck- och blodstemat är genomgående, man har en omfattande vapenarsenal som startar med en högaffel som kräver att man hugger t.ex. en zombi flera gånger innan den skriker ut det sista dödsvrålet i en fontän av blod. Andra vapen är en pistol som avfyrar lysraketer som sätter sig i fiendens kropp och efter några sekunder flammar upp och bränner kroppen till en förkolnad, rykande hög. Här finns de tydligaste parallellerna till 1980-talets skräckfilmer, t.ex. "Fredagen den 13:e", eftersom man använder vardagliga vapen och verktyg, vilket var utmärkande för dessa filmer: machetes, högafflar, yxor, lysraketspistoler (alla dessa vapen har förekommit i någon av Fredagen den 13:e-filmerna). Dödandet blir mer närgånget och påtagligt, jämfört med att t.ex. skjuta med ett gevär på långt avstånd.

² Ordet "zombi" är från början ett spanskt begrepp som via transkribering till engelska fått tillägget "e". Ett sådant tillägg saknar betydelse för svenskt uttal. I vissa svenska ordböcker kan man hitta formen "zombie" vilket ger en missvisande innebörd av någon form av zoologisk term. Zombi är med andra ord ett spanskt låneord och kommer genomgående att stavas zombi i denna text. För utförligare resonemang om detta hänvisas till Olle Sjögrens artikel "Bland hjärnätare och andra döingar" i Filmhäftet nr. 79–80 (1992) och Göran Bolins bok *Videovåld i Sverige*, JMK, Stockholms universitet (1993).

Blood hade också en "parental lock"-funktion så att man kunde censurera blodet. Trots att Build-motorn vid det här laget var tämligen föråldrad i jämförelse med genrens grafiska utveckling i övrigt (t.ex. *Quake* som behandlas nedan) och att *Blood* såg primitivt ut, blev det en stor succé. Vid lanseringen kallades det för det mest våldsamma och blodiga spelet någonsin. Detta i kombination med skräcktemat, som var mycket suggestivt iscensatt, och spelets utmanande svårighetsgrad, var förmodligen orsaken till framgången.

I och med *Blood* var Build-motorns era över och Id som hållit en relativt låg profil under några år, tog återigen kommandot med *Quake*, den första "riktiga" uppföljaren till *Doom*.

Quake

Quake förhandsvisades på Internet genom en demo som bestod av en nivå i det kommande spelet. Denna demo var det mest nedladdade spelet i Internets historia och förhandsintresset var enormt. När spelet väl släpptes 1996 blev det en omedelbar succé. *Quake* kom att revolutionera genren på ett sätt som inget spel gjort sedan *Doom*. *Quake* kommer här att ges relativt stort utrymme på grund av sin betydelse för genrens utveckling som helhet.

De spel som byggde på Build-motorn liknade i mångt och mycket *Doom* (och även *Wolfenstein 3-D*). De använder sig av en "fake 3D"-animering, dvs. figurerna och miljöerna är egentligen inte animerade i tre dimensioner utan bara i två, men vissa skuggor och andra effekter ger illusionen av att de är tredimensionella. När man t.ex. går runt en kropp eller en staty så ser man den alltid ur samma vinkel.

Quake hade en helt ny spelmotor som Id utvecklat med ”äkta” 3D-animering, avancerade ljuseffekter och skuggor. När man t.ex. avfyrar ett vapen med en brinnande projektil, kastas det en ljuskägla på det som passeras. Går man runt en liggande kropp kan man se den ur alla vinklar, man kan anfalla ur alla riktningar m.m. Stor möda hade också lagts ned på miljöerna, som i *Quake* är en blandning av medeltida slott och futuristiska fabriks- och laboriemiljöer. Dessa kännetecknas av större detaljrikedom (dock inte vad gäller inredning i form av lösa föremål, *Quake*-miljöerna är ganska ”rena”) och en ”slätare”, mer ”realistisk” yta. Grafiken hade överhuvudtaget högre upplösning³, men datorns prestanda är avgörande för hur hög upplösning man kan ha utan att spelet ”hackar” sig fram. Vad gäller grafikstandarden kan nämnas den snabba utveckling som hårdvaran hade vad gäller grafikkort och minne. Vid denna tidpunkt kom de första 3D-korten ut på marknaden. Ett 3D-kort är ett grafikkort med eget internminne som tar hand om specifika delar av grafiken. Datorns arbetsminne (se kapitel om tekniska detaljer) handhar de processer som bl.a. styr grafiken i ett spel. Ett 3D-kort tar över delar av dessa processer och gör den grafiska presentationen mer raffinerad. Samtidigt får arbetsminnet mer kapacitet över till resterande grafik- och ljudprocesser. Man kan säga att ett 3D-kort är ett sätt att ”trimma” datorn. Dessa kort möjliggör bl.a. att spela *Quake* i s.k. ”opengl-format”, vilket gör grafiken ännu ”slätare”. Standardversionen av *Quake* var fortfarande litet ”kornig” eller ”pixlig”, och ljuseffekterna blir i opengl-versionen mer påtagliga och effektfulla.

I *Quake* hade man också lagt ned stor energi på ljudmiljön, med ett specialskrivet ljudspår av en känd musikgrupp. Ljudeffek-

³ Datorgrafik är uppbyggt av ”pixlar”, dvs. små punkter som bygger upp bilden. Ju högre upplösning, ju mindre pixlar och följaktligen ett ”slätare”, mindre plottrigt intryck.

terna är suggestiva och bakgrundsljud i form av knastret från brinnande facklor och droppande vatten förhöjer stämningen.

Den största förändringen som *Quake* innebar var dock i multiplayer-avseende. Man kunde vara långt fler som spelade, nya former av nätspel kunde utvecklas såväl för Internet som för LAN. Tidigare kunde man bara spela DM (Death Match) dvs. alla mot alla, vilket då innebar en mot en. Med *Quake* kom bl.a. CTF (Capture The Flag), vilket innebär att man spelar i lag, rött mot blått. Lagen har varsin "flagga" som de skall skydda, och samtidigt skall de försöka ta det andra lagets flagga och föra den till sin hemmabas. Samtidigt skall man få så många "frags", dvs. döda motståndarlagets spelare, som möjligt. Det lag som har tagit motståndarlagets flagga flest gånger vinner och den som har flest "frags" vinner individuellt.

Den här typen av lagspel bidrog till att "klaner" bildades. En klan i detta sammanhang är en sammanslutning av spelare på Internet som bildar ett lag och diskuterar och planerar strategi inför sina matcher mot andra klaner. CTF kräver mer strategiskt tänkande och handlande än DM-spel. Det räcker inte med att bara försöka "fragga" motståndarna, utan man måste ha en speluppläggning som påminner om t.ex. ishockey. Någon eller några sköter defensiven och andra sköter anfallet. Ju mer samordnad en klan är, desto mer svårslagen är den. Vissa klaner och medlemmar har på detta sätt blivit legendariska på Internet. Kommunikationen mellan klanmedlemmarna sker vanligen helt elektroniskt, ibland har de aldrig träffat varandra rent fysiskt. Det är heller inte säkert att de vet varandras namn eftersom man använder sig av nät-pseudonymer. Om man besöker en CTF-server ser man att spelarna har namn som "FragKing", "Killer" eller "Lilla Gubben" o.dyl. snarare än "Thomas Karlsson" eller "Per Persson".

DM-spelet utvecklades också med upp till 16 spelare på samma gång. En variant på CTF som kallades Team Fortress (TF) blev också populär och har vidareutvecklats för senare spel.

Quake blev som sagt den nya standarden inom genren och fick tidigare spel att verka föråldrade, mycket på grund av den nya spelmotorn.

Hexen II var nästa stora spel och det använde sig av *Quake*-motorn, dock med vissa förbättringar. *Hexen II* är som namnet säger den officiella uppföljaren till *Hexen*. Ramberättelsen från *Hexen* fortsatte här och man ställs inför den siste och mäktigaste av "The Serpent Riders". Nav-systemet med teleportörer (se sid 25) finns kvar. RPG- och äventyrselementet är ännu tydligare än i föregångaren, med kluriga gåtor och en betoning på tankeverksamhet som knappast krävdes i t.ex. *Quake*. Vid det här laget började de riktigt avancerade 3D-korten att göra intåg och *Hexen II* gav avancerad grafik på en dator med sådan utrustning, med omfattande utomhusmiljöer och ljuseffekter. *Hexen II* innebar dock ingen revolution, men var en förfining rent grafiskt och hade förbättrade multiplayer-möjligheter.

Uppföljaren till *Quake*, *Quake II*, släpptes i december 1997 och hyllades då av flera kända spelmagasin som det bästa spelet någonsin. Medan *Quake* dominerade marknaden under sin tid utan att nya spel tog över teknologin och marknaden som skedde med t.ex. *Doom*, har inte *Quake II* varit lika dominant trots avancerad grafik m.m. *Quake II* var i ännu högre grad än sin föregångare inriktat på nätspel där man kunde vara upp till 32 spelare samtidigt. En viktig skillnad mellan *Quake II* och dess föregångare var att man nu använde sig av ett inventory-system liknande det i t.ex. *Heretic* (se sid 24).

Unreal, SiN och Half-Life

När Id hade släppt *Quake II* utan att åstadkomma det paradigmskifte som *Quake* innebar, var det flera spel på gång som förväntades utmanövrera *Quake II*. Först av dessa var *Unreal* som till ytan påminde mycket om *Quake II*. Det hade dock en mer invecklad handling och mer avancerad grafik. Sedan kom *SiN* vars premiär hade hetsats fram för att hinna före *Half-Life*. *SiN* var därför mycket ”buggigt”, dvs. det innehöll en mängd småfel i programmeringen (”bugs”). Detta resulterade bl.a. i orimligt långa laddningstider för sparade spel och att man bokstavligt talat kunde fastna i hörn. Spelet tenderade också att ”krascha”, dvs. att spelet låser sig och i värsta fall tvingar användaren att starta om datorn med jämna mellanrum. *SiN* blev därför inte riktigt så framgångsrikt som innehållet, med avseende på grafik, handling och spelvärde, i övrigt kunde motivera.

Half-Life som projekt hade pågått under lång tid och ett tag såg det tveksamt ut om det någonsin skulle bli en färdig produkt. När tiden närmade sig hade dock ryktet om hur avancerat det var i fråga om grafik, handling och gränssnitt gjort förhandsintresset stort. Detta var en av anledningarna till forceringen av *SiN*. Till skillnad från *SiN* som använder sig av *Quake II*-motorn utan större förändringar, är spelmotorn i *Half-Life* en vidareutveckling av den äldre *Quake*-motorn, men med helt nya idéer. Handlingen är också mer utarbetad än vad som var vanligt i genren; man var bl.a. beroende av att samarbeta med datorkaraktärerna för att kunna lösa sina uppgifter. I tidigare spel var datorkaraktärerna bara fiender/monster man skulle skjuta ihjäl. Skjuter man fel person i *Half-Life* misslyckas man i sitt uppdrag och spelet är slut. Spelet blev mycket uppmärksammat och populärt och får ses som det regerande First Person Shooter-spelet i dagsläget. Detta kommer med all säkerhet ändras inom kort eftersom utvecklingen på området bara går snab-

bare och snabbare. I dag handlar det inte längre om år utan snarare månader innan nya spel tar över tronen. Det finns redan en möjlig tronföljare, *Kingpin*, vars innehåll beskrivs längre fram i texten.

Lockelsen, våldet och identifikationen

Vad döljer sig bakom nästa hörn?

Vad är det då som gör dessa spel populära? Vilka egenskaper bör man som spelare besitta för att ta sig igenom spelen? Hur ser våldet ut? Var ligger utmaningen i spel som har förhållandevis enkel handling? Det är några av de frågor som skall tas upp i det följande. I detta kapitel kommer olika titlar att blandas utan någon särskild kronologisk ordning och vissa spel kommer ägnas större uppmärksamhet. Det innebär inte att de är ”bättre”, utan snarare att de är tydliga exempel på genrens särdrag. Vi börjar dock med det genrebildande spelet *Wolfenstein 3-D*. Exemplet är typiskt för de grundläggande dragen i genren som helhet:

Du är en marinsoldat som efter en katastrofal militär operation befinner dig helt ensam i fiendens högkvarter. Andra världskriget pågår och året kanske är 1944 eller 1945. Rummet du befinner dig i består av stålväggar och är inte mycket större än en hiss. En vanlig pistol med 16 patroner är den enda beväpning som finns att tillgå förutom dina bara händer. Du vet ingenting om vad som finns bakom dörren, men det är förmodligen inte vänligt sinnat. Du rör dig med musen och öppnar dörrar med mellanslagstangenten. Du testar att trycka på vänster musknapp och avfyrar ett skott. Nu har du bara 15 patroner kvar.

Du öppnar dörren och det låter verkligen som en tung ståldörr som glider upp, vilket gör att du rycker till. En korridor med flera dörrar kan skimras helt snabbt, men du hinner inte titta närmare för från sidan skriker någon: "HALTEN SIE!". Du rycker till och hör ett skott avlösas. Ett plågat stön avslöjar att du är träffad och nu ser du orsaken. En tysk soldat i brun uniform skjuter mot dig. Du besvarar elden så snabbt du kan. Du blir träffad ytterligare en gång och det är på nära avstånd. Några av dina skott träffar till slut och rött blod sprutar ur fiendens bröst. Han faller med ett dödsstön och du plockar upp ammunitionen han lämnar efter sig. Du är skadad, din hälsa har sjunkit från 100 procent ned till 35 procent vilket kan avläsas på din "status bar". Ditt ansikte som också finns på denna "status bar" var tidigare mycket alert, nu är det blodsbestänkt och tärt. Det finns dock ingen sjukvårdsväska tillgänglig och du måste fortsätta. Du lyckades visserligen nedlägga fienden, men tömde samtidigt hela magasinet. Nu återstår bara de tio patroner som du tog av den döde. En snabb blick runt omkring dig avslöjar att det inte finns mer ammunition här. Du framrycker snabbt till nästa dörr, öppnar den och springer in. "HALT!", "HALTEN SIE!". Du skimrar två uppretade Dobermannhundar och två tyska soldater i blå uniform. Automateld smattrar och du stönar. Skärmen blir röd och du dör med ett ångestfyllt vrål.

Du dog, men spelet är inte över än. Du har två liv kvar och startar om.

Frustration och tillfredsställelse

Som spelare är du i detta läge frustrerad över misslyckandet och fast besluten att lyckas bättre. Mycket talar också för att du kommer att göra det, du har nämligen *lärt* dig flera saker. Vad gjorde du fel? Vad vet du nu som kan hjälpa dig att lyckas bättre nästa gång?

1. Du var oförberedd. Häri ligger naturligtvis en stor del av genrens tjusning, men många gånger är man tvingad att spela om vissa passager eftersom överraskningsmomentet blir för stort. Nu vet du att bakom den första dörren finns en fiendesoldat som kommer att öppna eld så fort han ser dig. Han står till vänster om dörren. Bakom nästa dörr finns två soldater med tyngre beväpning, vars vapen du behöver för att klara dig längre fram, samt två hundar.
2. Du slösade ammunition. Det är ont om ammunition, så det gäller att hushålla med den. Se till att träffa med varje skott. Om du kan sänka den förste soldaten med färre kulor har du fler till den större utmaningen senare.
3. Din rörelsetaktik var undermålig. Man kan inte öppna en dörr och stå kvar i öppningen, eller rusa in i ett rum utan att veta vad som finns där. Öppna dörren och backa snabbt i stället. Det ger dig större chans att klara dig.

Den här situationsanalysen sker naturligtvis inte på detta strukturerade sätt, men det är vad spelaren gör inför nästa försök. Det här är typiskt för genren, man vill klara av den situation som man misslyckades med tidigare. Ju mer erfarenhet man har av spel i genren, ju större krav ställer man på sitt eget genomförande. Man vet att utmaningarna blir större och större och att det gäller att bli starkare och starkare under spelets gång, sna-

rare än tvärtom. Det räcker med andra ord inte att klara livhanken med nöd och näppe, då dör man förmodligen i nästa läge.

Anta att spelaren tillämpar de ovanstående tre punkterna när han nu startar om. Han kommer känna tillfredsställelse när han har klarat utmaningen, och spänningen inför nästa dörr, korridor eller rum ökar. I och med att spelaren klarade momentet känner han större självförtroende inför nästa strid och det håller i sig tills han ställs inför något ännu svårare. Ibland kan vissa passager kännas helt omöjliga att klara. När man till slut bemästrat en sådan (vilket kan dröja tiotals försök) växer tillfredsställelsen och självförtroendet ytterligare. Ju svårare utmaning, desto större tillfredsställelse när man övervunnit den. Här är inte själva dödandet källan till känslan av välbehag, utan att man har klarat en till en början omöjlig uppgift på ett smidigt eller resolut sätt.

Nyckeln till ovanstående är tävlingsinstinkt och tålamod. Det finns dock en viktig distinktion att göra i detta avseende. Det tålamod som avses här handlar om viljan att försöka igen med något man har klart för sig, man vet hela tiden vad som krävs. Det rör sig alltså inte om den typ av tålamod som krävs för gåtlösning i äventyrsspel. Där kör man fast på ett annat sätt. Man kommer inte vidare i spelet för man vet inte vart man skall ta vägen, vad man behöver aktivera eller leta efter för att komma vidare i handlingen. Sådana situationer råkar sällan First Person Shooter-spelaren ut för.

Tålamod är som sagt en grundförutsättning, men vad är det mer som avgör om man blir bra på dessa spel? Äventyrsspelet kräver analytisk förmåga, strategispelen kräver som namnet antyder strategiskt tänkande i stor skala (ofta i krigssituationer med truppförflyttningar). First Person Shooter-spelen förutsätter också dessa egenskaper i viss mån, men det är främst en fråga

om perception, snabb öga-hand-koordination och god simultan-kapacitet.

Det analytiska kommer in i bedömningen av en situation. Det handlar oftast om att fastställa hur många fiender som dyker upp i läget, vilken typ av hot de innebär, deras beväpning, om de är farliga på långt avstånd, vilka vapen som har störst effekt på dem osv. Detta måste ske blixtsnabbt, det finns ingen tid för den typ av funderingar som äventyrsspelaren är van vid.

Det strategiska handlar om förflyttning, målprioritering och att hushålla med ammunition.

Eftersom dessa spel går så snabbt krävs det snabba beslut och framför allt god koordination. Vänster och höger hand skall agera simultant och vissa av ens egna vapen kan skada en själv (befinner man sig i trånga utrymmen är ett granatgevär inget lämpligt alternativ), så man måste vara snabb vid förflyttningar och välja rätt vapen.

Singleplayer

Följande text kommer att koncentrera sig på *Quake* och *Quake II* eftersom de utgör en etablerad Internet-kultur med klaner, multiplayer-servrar och diskussionsgrupper, och för att de är typexempel på majoriteten av spelen i denna genre. Det som följer är med andra ord i stora drag överförbart på andra spel i genren.

Quake, *Quake II* och majoriteten av spelen i genren kan spelas på olika sätt: singleplayer respektive multiplayer. Singleplayer är själva grundspelet, dvs. det som följer med förpackningen och inte kräver Internet-anlutning. Här fastställs spelens

grundkoncept vad gäller handling, grafik, gränssnitt m.m. Som benämningen singleplayer anger är man ensam mänsklig aktör i spelet. Ofta skall man med hjälp av sina vapen på egen hand bekämpa en ond/fientlig makt av något slag. Trots spelens actionmättade natur för denna spelsituation med sig att den dominerande känslan är krypande skräck/spänning, med korta utbrott av adrenalinstinn massaker. Suggestiva bakgrundsljud av droppande vatten, brinnande facklor och tämligen långa tidsrymder i väntan på monster gör *Quake* till en slags skräckfilm i datorversion.

Som spelare är du aldrig överlägsen fienden rent vapen- eller bepansringsmässigt. Du möter lättare motstånd i början, men då är också din beväpning svagare. Efter hand som monstren blir större, starkare och fler har man chansen att hitta mer potenta vapen och rustningar. Resultatet blir en "strid på kniven", dvs. att spelaren aldrig känner sig överlägsen¹, eftersom han vet att det kommer fler och svårare motståndare ju längre fram i spelet han kommer. Detta förstärks av att spelaren är ensam, både i spelsituationen och i spelet som sådant. Det för med sig att spelaren inte känner den "tillfredsställelse" av att döda monstren som man skulle kunna tro, han drar snarare en suck av lättnad. För att göra det ännu tydligare: reaktionen blir inte "Ha-Ha!" utan snarare "Puh!" Som spelare vill du dock hela tiden känna överlägsenhet, eftersom den känslan förjagar "skräcken" och hotet.

Längre fram i texten skall det visa sig att det i detta avseende är en fundamental skillnad mellan multiplayer- och singleplayer-spelande.

¹ Detta gäller naturligtvis inte en mycket van och skicklig *Quake*-spelare.

Det finns dock möjlighet att i korta stunder känna en tillfredsställande överlägsenhet i singleplayer. Detta kan delvis uppnås genom erövrandet av spelens tyngsta vapen, förutsatt att man hittar tillräckligt med ammunition. "Rocket Launcher" i *Quake* och "BFG" i *Quake II* har så förödande effekt att man kan bekämpa enklare fiender på ett sätt som gör att man känner sig överlägsen. Mot svårare motstånd räcker det dock inte, utan det blir återigen en "strid på kniven". Det andra sättet att få en stunds "trygghet" är om man hittar en av de två artefakter som finns utplacerade på särskilda platser i spelet, men de är sällsynta och har en begränsad verkanstid. Den första kallas "Quad Damage". I *Quake* är detta en blåfärgad svävande symbol (*Quake*-symbolen som återfinns på asken) som räcker i 30 sekunder. I *Quake II* är den gul och kan användas när man så önskar, man kan alltså spara den till ett senare tillfälle. Den gör att alla dina vapen gör fyra gånger så mycket skada. Om spelaren lyckas hitta den i nära anslutning till fiender, kan han bokstavligen skjuta dem i småbitar. När Quad Damagen är aktiverad, vilket i *Quake* sker omedelbart när man tar upp den, får skärmen en blå ton och ett speciellt ljud tränger igenom. Det lilla ansiktet som finns på spelarens "status bar" får uppspärrade ögon och ser fruktansvärt vildsint ut. Med Quad Damage kan spelaren förintade de monster som annars får hjärtat att hamna i halsgropen, vilket ger en känsla av tillfredsställelse och fullbordad "hämd". En viktig detalj att komma ihåg är att den fyrdubbla förstörelseförmågan även gäller spelaren själv. Om man råkar skjuta en granat för nära sig själv, vilket är lätt hänt med tanke på tidspressen och upphetsningen, sprängs man i småbitar.

Med en aktiverad Quad Damage förjagas skräckstämningen under en kort period och spelaren är plötsligt herre över situationen, förutsatt att han besitter en viss skicklighet. Spelaren är dock medveten om att detta inte är långvarigt och att fler och

värre motståndare kan vänta bakom nästa hörn. Det handlar med andra ord om en kort stunds eufori, som snabbt tyngs ned av den krypande spänning som dominerar den absoluta merparten av speltiden.

Den andra artefakten kallas "Pentagram of Protection" i *Quake* respektive "Invulnerability" i *Quake II* och är ännu mer sällsynt än "Quad Damage". "Pentagram of Protection" är ett rött, svävande pentagram (en femuddig stjärna omgiven av en cirkel) som gör spelaren osårbar i 30 sekunder. I *Quake II* är det inte ett pentagram utan en döds-kalle med utskjutande pilar. När pentagrammet är aktiverat får skärmen en röd ton och det lilla ansiktet får en grym min och brinnande ögon. För att ha någon riktig nytta av pentagrammet och uppnå den känsla av överlägsenhet som diskuteras här, måste spelaren ha tillgång till tunga vapen. Om spelaren bara har det enkelpipiga hagelgeväret eller yxan, vilka är startbeväpningen, uteblir denna känsla. Med granatgeväret och mycket ammunition kan man dock peppra vilt omkring sig utan att fienden har en chans. 30 sekunder går dock fort.

De korta ögonblicken av överlägsen massaker förtas följaktligen av den krypande spänning som är singleplayer-spelandets främsta kännetecken. Våldet är trots sin ymnighet och detaljrikedom inte den primära lockelsen, tillfredsställelsen ligger i framåtskridandet genom den suggestiva miljön.

Våldsinslag

Vilken typ av våld förekommer då i singleplayer-versionerna av spel i denna genre? Förutom yxa, knytnävar eller annat tillhygge, som inte används utom i yttersta nödfall när all ammunition är slut, så handlar det oftast om skjutvapen. Här finns en

skillnad från "slasher"-genren på film, där olika stick- och huggvapen används för att göra våldet så närgånget och påtagligt som möjligt. Spelet *Blood* (se sid 28) är ett av undantagen. I dessa filmer utövas också våldet mot ett offer åt gången för att maximera ångestkänslorna hos publiken. I och med att skjutvapen används åstadkommer man automatiskt en distanserande effekt.

De tidiga spelen var visuellt tämligen primitiva och grova. Blod och skador visades genom grova röda pixlar som inte var "realistiska" i någon mening. Exempel på sådana spel är *Wolfenstein 3-D*, *Doom 1* och *II*, *Heretic* och *Hexen*. I takt med att grafiken förbättrats har också våldsskildringarna blivit mer "realistiska". Det är dock viktigt att komma ihåg att det än i dag handlar om en "animerad" stil i denna genre; det är alltså inte fråga om spelfilmsrealism, utan snarare har detaljnivån på "animeringsvåldet" ökat.

Våldet har olika karaktär beroende på vilka vapen som används. I *Quake* kan spelaren t.ex. ha hagelgevär, enkel- och dubbelpipigt. När dessa används på ett monster, hörs ett realistiskt ljud vid avfyrningen och rödfärgade pixelstänk uppträder runt monstrets kropp vid träff. Monstret stönar eller grymtar. När det till slut dör, vilket kräver varierande antal skott beroende på monstrets konstitution, avståndet och om man använder det enkelpipiga eller dubbelpipiga geväret, faller det ihop med ett stön eller vrål. Om man skjuter från nära håll med det dubbelpipiga geväret kan man uppnå en "gib". Med detta menas att man orsakar så kraftig skada att fiendens hälsa hamnar på -40 och han flyger då i blodiga småbitar. Detta kallas för att "gibba" eller att fienden blir "gibbed" ("gib", förmodligen av "giblets" som är en benämning på en fågels innanmäte, hjärta och lever, som tas ur innan tillagning). När Quad Damage används

uppnår man lättare gibbningar av sina fiender som då decimeras till blodiga klumpar.

Nästa vapentyp i *Quake* är spikgevär i två versioner vilka skjuter ut ett förintande regn av spikar mot fienden. När denna vapentyp används ser man också röda stänk runt fiendens kropp vid träff och monstret segnar ned när det dör. Granatkastare och raketgevär följer sedan och här ökar möjligheten att gibba motståndaren eftersom vapnen har så kraftig sprängverkan. Utrustad med raketgevär och Quad Damage flyger allt motstånd i småbitar. Det sista vapnet kallas "Thunderbolt" och det ger ifrån sig en blixtn som kortsluter motståndaren. Om man avfyrar den medan man befinner sig i vatten kortsluts man och dör ögonblickligen, såvida man inte har Pentagon of Protection.

Beväpningen i *Quake II* är snarlik den i föregångaren², men man har lagt till fler blodiga detaljer. Spelet börjar med en filmsekvens där det framgår att man deltar i en invasion av den främmande planeten Stroggos. Landstigningen misslyckas dock och ens kamrater tas till fånga eller dödas och man är ensam kvar. Under spelets gång möter man sina kamrater dels i form av blodiga lik som ligger på operationsbord omgivna av kirurgiska verktyg och maskiner, dels som lobotomerade spillror som man skall ge nådaskott för att stoppa deras lidande. Ibland blir man belönad för detta genom att de lämnar efter sig ammunition eller hälsoartefakter. De ondskefulla invånarna på planeten använder sig av människokroppar som mat och delar till skapandet av nya cyborger, vilket gör att man stöter på köttkvarnar som mal ned likdelar, med sprutande blod och

² En detalj vad gäller beväpningen i *Quake II* är det nya vapnet "Railgun" som hämtats direkt från actionfilmen "Eraser" (USA 1996) med Arnold Schwarzenegger i huvudrollen. Fienden träffas av en projektil som har så hög hastighet att träffen sker nästan samtidigt med avlossningsögonblicket.

köttslamsor. Detta är åskådliggjort med röd färg och köttbitar som flyger runt med ett smaskande ljud.

Vapnens effekt på fiendekroppar är gestaltad på samma sätt som i *Quake*, med röda pixelstänk vid träffens placering. En skillnad är dock att man använder sig av "pain skins" vilket innebär att motståndarens kropp gradvis blir mer blodig och medtagen innan den till slut dör, i stället för att se likadan ut hela tiden fram till dödens inträde. Det fanns tilläggsprogrammering till *Quake* för att åstadkomma detta, men det ingick inte i spelets originalversion. En annan nyhet i *Quake II* är att träffens placering avgör hur snabbt fienden dör. Skjuter du mot huvudet dör fienden snabbare än om du skjuter mot benen eller bålen. *Quake* gjorde ingen skillnad på detta.

Ovanstående gäller de flesta spel som kommit efter *Quake II* och i synnerhet de som använder sig av *Quake II*-motorn. Några av de hittills mest detaljerade våldsskildringarna återfinns i spelet *Kingpin*, som utspelas i maffiamiljö. Här har varje fiende 15 olika pain skins beroende på hur kraftig skadan är och var den är placerad. Blodsnivån är hög och saknar den pixlighet som tidigare spel hade. I *Kingpin* känns blodet "blött" och därmed mer "äkta".

Våldsupplevelsen

Är detta ett utslag av okontrollerad morbidity hos speltillverkarna? Vad är poängen med att man skall kunna planera sin attack så att ens skott spränger bort fiendens huvud snarare än att han bara segnar ned? Hur upplever spelaren denna detaljrikedom?

Allting i First Person Shooter-spelen går fort, vilket gör att våldsskildringarna aldrig blir utdragna på samma sätt som i en film. Det finns naturligtvis inga tekniska hinder för att man skulle kunna göra våldet utdraget och sadistiskt, utan det handlar om underhållningsvärde och genrekonventioner. Ett First Person Shooter-spel som uppehåller sig för länge vid en våldsskildring/våldshandling skulle motverka själva lockelsen i spelet, det oupphörligen framåtskridande momentet. Det finns hittills inget spel i genren som brutit mot denna konvention.

Flera spel har lanserats med blodigheten som främsta försäljningsargument, men när spelet spelas kommer detta i skymundan eftersom spelarens mål är att ta sig igenom, att klara utmaningarna och att göra det på ett så skickligt sätt som möjligt. Efter att ha uppmärksammat en särskilt detaljerad blodsutgjutelse vid första tillfället som man dödar en viss fiende, lägger man efter flera likadana moment inte längre märke till det eftersom det blir sekundärt i förhållande till spelets övriga utmaning, att ta sig fram och överleva.

Ökad detaljrikedom

Detaljrikedomen vad gäller våldsskildringarna, motsvaras av detaljrikedomen i miljöerna, i hanteringen av föremål, i interaktiviteten med omgivningen. First Person Shooter-spelen har tre grundstenar:

1. Actionvåldet
2. Miljön
3. Handlingen

Vi har redan beskrivit våldsskildringarna till viss del, ”realismen” och detaljrikedomen i våldsskildringarna motsvaras

av "realismen" och detaljrikedomen i miljöerna. I begreppet miljö ingår här interaktiviteten med miljön, interaktiviteten med andra karaktärer i spelet och miljöns logik. Det sistnämnda kan exemplifieras med att i ett tidigt spel som *Doom* ligger det "hälsolådor" utspridda lite varstans i en fantasimiljö befolkad av monster, i det senare *Half-Life* sitter det t.ex. en förbandslåda på väggen i ett omklädningsrum. I ett annat tidigt spel som *Hexen* kan man stå rakt över en fackla utan att någonting händer, i *Kingpin* börjar man brinna om man står för nära ett av de eldfat som uteliggarna använder för att hålla sig varma. I *Herc* springer man t.ex. både på sand och kullerstenar utan att de ljud man hör förändras, i spelet *Thief* hör man helt olika ljud beroende på underlaget.

Detta visar att spelen strävar efter en ökad realism och detaljrikedom i alla avseenden, inte bara vad gäller våldsskildringarna. För spelaren ökar också spelvärdet när miljön och våldsskildringarna är mer differentierade, och det är också därför tillverkarna lägger ned tid på att skapa olika fiender med skilda förmågor, utseenden, beteenden, läten och vapen. De tidiga spelen var i många avseenden monotona upprepningar, vilket man från tillverkningssidan strävat efter att komma ifrån.

Den tredje grundstenen i First Person Shooter-spelen är handlingen. Det har redan nämnts att dessa spel har en enkel handling för att inte bli för tempofattiga, men det hindrar inte att spelens handling blivit mer raffinerad med åren. Grundhandlingen är fortfarande enkel, precis som i amerikanska actionfilmer, men den har blivit mer utsmyckad med detaljer och sidospår i takt med utvecklingen av de övriga grundstenarnas utformning.

Kampen mellan gott och ont kan sägas vara det vanligaste temat i genren. Det goda representeras dock av en gammal-

testamentlig ”öga för öga”- eller ”ont skall med ont fördrivas”-inställning. Man möter ondskan med dess eget vapen – våld. Variationerna på detta tema är många; den allierade soldaten som dödar nazister i *Wolfenstein 3-D*, marinsoldaten som dödar monster i *Doom*, Duke Nukem som dödar kärnvapenmuterade varelser i *Duke Nukem 3D*, vetenskapsmannen som försöker rätta till ett experiment som fått fasansfulla konsekvenser i *Half-Life*, vaktbolags-/polischefen som bekämpar brottsyndikat i *SiN* och maffiabusen som vill ha hämnd på de som förnedrat honom i *Kingpin*.

Handlingen i spelen har blivit mer utarbetad med ramberättelser och inlagda filmklipp, samtidigt som handlingen i spelen påverkar de våldsskildringar som förekommer. I spelet *Kingpin* som utspelar sig i den undre världen i en blandning av modern och förfluten tid finns inga monster eller fantasifoster. Det våld som spelaren använder är hela tiden riktat mot människor eller djur och våldsutövningen är mer ”jordnära” eller ”realistisk” än i t.ex. *Quake II* eftersom det rör sig om vapen som existerar i den verkliga världen.

Kingpin har också ett närmare stridsavstånd än många tidigare spel, vilket gör våldet mer närgånget och påtagligt. I ett spel som *Quake II* som utspelar sig på en främmande fantasiplanet, med cyborger och monster som motståndare, använder man sig av mer fantasibetonade vapen i science fiction-traditionen, dvs. lasergevär, energikanoner osv. *Kingpin* är i någon mening mer ”realistiskt” än *Quake* och andra spel med science fiction/fantasy-miljöer, men känslan av ”Puh!” snarare än ”Ha-Ha!” när man dödat en fiende gäller för *Kingpin* i lika hög grad som för de andra spelen. Det underliggande hotet/löftet om att värre utmaningar ligger framför en dominerar spelarens upplevelser. Man skulle kunna spekulera i eventuella undermedvetna skillnader i spelarens upplevelse mellan att döda fantasimonster

eller karikatyrer av människor, men än så länge har ingen forskning publicerats på detta område.

Multiplayer

Hur många killar i tonåren drömmer inte om att få vara en hjälte som trots omöjliga odds bekämpar ondska genom mod, beslutsamhet och brutala vapen? De här spelen erbjuder en möjlighet att leva ut dessa drömmar. I detta avseende fyller spelen samma funktion och har samma lockelse som de otaliga actionfilmer som fyller videohyllorna och biografdukarna. Skillnaden ligger i den närvaro som datorspelen ger; man är på ett helt annat sätt delaktig i skeendet. Filmer kan vara tålamodsprövande eftersom de nästan alltid har scener som håller på för länge (läs: kärleks-scener) i tonårskillars ögon. Datorspelen i denna genre är helt befriade från detta och inriktade på action och våld.

Att bli en hjälte i den elektroniska världen inskränker sig inte bara till pojkrummet utan kan få mycket större spridning genom spel över Internet. Om man är duktig på t.ex. *Quake*, antingen i Deathmatch (DM) eller Capture the Flag (CTF), skapar man sig ett namn på nätet. Andra spelare vet vem man är och man blir respekterad.

Att spela multiplayer, DM eller CTF, är en helt annan upplevelse än singleplayer-spelet och detta skall diskuteras närmare här. Först skall dock förutsättningarna tas upp.

Quake, liksom de flesta spelen i genren, är uppbyggt med ett antal banor eller nivåer. En bana är en begränsad miljö, t.ex. en byggnad som innehåller rum av olika storlek, korridorer, trappor, hissar, fällor, lönndörrar osv. Målet är att ta sig igenom banan för att komma till nästa nivå, vanligtvis genom att

komma fram till en speciell dörr eller hiss som leder en in till nästa nivå eller bana. Banorna är inte som en löparbana där man inte tittar bakåt, utan man kan röra sig fritt i alla riktningar. Ibland behöver man gå tillbaka till rum eller andra platser där man varit tidigare för att plocka upp hälsoartiklar eller ammunition.

Singleplayer-banorna är befolkade med fiender/monster som man skall döda för att ta sig igenom och man vet inte vad som döljer sig bakom nästa hörn. När man spelar DM eller CTF utspelas det på ett begränsat antal banor som antingen är specialgjorda för ändamålet, eller som tagits från singleplayer-spelet eftersom de lämpar sig särskilt bra för denna spelform. Om man tar en titt på *Quake*-serverna på Internet märker man att det rör sig om sammanlagt ett tiotal banor som är i omlopp. Av dessa tio kan man urskilja en kärntrupp på fem som är särskilt populära. Man har alltså tagit särskilt lämpliga "kapitel" ur boken och "läser" dem om och om igen.

I multiplayer har banorna inga monster, dvs. de enda varelserna är andra spelare. Fällor och liknande faror finns dock kvar. Det finns även vapen, hälsoartefakter, rustningar och ammunition. När en spelare utnyttjar dessa försvinner de precis som i singleplayer, men här "återskapas" de efter en viss tid så att någon annan kan ta dem senare. Vapen finns också utplacerade på vissa ställen. I majoriteten av alla banor finns alla vapentyper representerade, vilket skiljer sig från singleplayer där de mer effektiva vapnen inte dyker upp förrän på senare nivåer. Det finns två varianter av vapenförekomst. I det ena fallet fungerar det som med hälsoartefakterna, dvs. att de plockas upp och försvinner för att återskapas efter en kort tid. Den andra varianten kallas "weapons stay", vilket innebär att de finns där hela tiden. Intensiteten i dödandet ökar därmed. Detta kräver en närmare förklaring: anta att det i ett hörn står ett raketgevär, två spelare

som saknar detta vapen rusar emot det och en hinner först. I det första fallet har alltså den spelare som hann först ett raketgevär, medan den andre bara har den beväpning han hade tidigare. Raketgeväret på denna plats är borta och förmodligen kommer han med raketerna att skjuta den andre i småbitar. Är det "weapons stay" som gäller finns följaktligen raketgeväret kvar och generellt sett (det finns vissa undantag) kan båda erhålla detta vapen vilket antagligen resulterar i ett massivt skjutande. Är det flera spelare vid denna plats kan alla få vapnet.

De mest potenta artefakterna Quad Damage och Pentagram of Protection finns också med i multiplayer, och detta gäller även deras motsvarigheter i *Quake II*. Quad Damage kan vara dold bakom hemliga dörrar, men kan lika gärna stå öppet. Pentagram of Protection är oftast mer svårtillgängligt. Quad Damage räcker i 30 sekunder och återskapas efter en minut. Pentagram of Protection räcker också i 30 sekunder, men återskapas först efter fem minuter. När en spelare har Quad Damage utstrålar han ett blåaktigt sken, som en varning för andra spelare. Pentagrammet ger ett rött sken.

Den största skillnaden mellan single- och multiplayer, i synnerhet DM, är tempot. Medan krypande spänning kännetecknar singleplayer, handlar DM om springande och skjutande i vansinnestempo. En sekunds avbrott i koncentrationen och man är död.

Death Match (DM)

Man behöver en relativt snabb dator och ett snabbt modem för att spela multiplayer. Sedan är det bra om man har ett program som söker reda på aktiva servrar. Ett sådant program är Game-spy. Det letar reda på aktiva servrar och visar hur många spelare

som spelar, vilken bana de spelar och vilken ”ping” de har. Ping-värdet har med överföringshastigheten att göra, vid för höga ping-värden blir spelet svårstyr och man hamnar i ett direkt underläge mot de som har lägre ping.

Vad gäller antalet spelare är maxgränsen oftast 16 eller 12 och denna siffra stiger med nya spel och större servrar, men det är sällan så många som spelar samtidigt. Vissa föredrar att spela ”one-on-one”, dvs. bara två spelare, där list och skicklighet verkligen sätts på prov. När man hittat en lämplig server är det bara att sätta igång. Man kan även spela multiplayer i ett LAN (Local Area Network), men då spelar man inte över Internet utan i ett mindre internt nätverk, som t.ex. många arbetsplatser har i dag. För att spela i LAN behövs inga modem eller externa servrar, själva spelförfarandet är dock likadant.

Här kommer nu en beskrivning av en *Quake* DM-sejour i standardutförande. Det finns mängder av varianter på hur servrarna är uppbyggda och hur spelandet går till, men detta är en vanlig grundversion. DM innebär som nämnts tidigare att det är alla mot alla, det gäller att döda så många gånger som möjligt. En död = en frag, flest frags vinner.

Man kommer in i ett pågående spel genom att ”materialiseras” på vissa bestämda platser. Vid starten har man bara grundbeväpningen (yxa och enkelpipigt hagelgevär), man är dessutom lite desorienterad, och information om servern fyller upp bilden. Ofta blir man dödad tämligen omgående eftersom de som kommit in tidigare förmodligen samlat på sig bättre beväpning och är mer ”inne” i spelet³. Efter den första ”döden” är man dock mer beredd. Nu är ens första prioritet att skaffa bättre

³ Det finns servrar där spelarna har chansen att samla på sig vapen, ammunition och rustningar medan en nedräkning signalerar när DM:et börjar.

vapen. Vapen, rustningar och hälsoartefakter finns utplacerade på bestämda platser i banan, och det är därför en enorm fördel om man kan banans utformning utantill. Spelförloppet är sedan ett givande och tagande. När man dödar någon ligger dennes beväpning och ammunition i en ryggsäck som man kan och bör ta över. Det går inte att ta över bepansring eller hälsa. För varje motståndare man dödar får man en frag. Om man trycker på tab-knappen ser man statistik i form av en topplista där spelarnamnen följs av en siffra som talar om antalet frags. Överst på listan står den som leder i det ögonblick man tittar. När man ”dör” dyker denna statistik upp automatiskt.

Alla banor har förutom det uppenbara hot som motståndarna utgör även faror i form av lava, fällor med spikar eller rörliga väggar man kan klämmas sönder av. Om man dör på detta sätt, eller om man spränger sig själv i luften eller faller mot sin död (man tar skada av höga fall) får man en minusfrag. Ingen annan får alltså en frag för detta, men i och med att du får en mindre tjänar de andra på det.

Vidare har alla banor ett antal ”teleportörer”, vilka ser ut som portaler med ”myrornas krig” (som flimret på TV-rutan när sändningarna är slut för dagen). Om man går in i en sådan teleporteras, dvs. förflyttas man till en annan plats i banan. De platser man teleporteras till är förutbestämda och skulle det stå en motståndare just där i det ögonblick man materialiseras, blir han ”telefraggad” och dör. Han blir upplöst i sina beståndsdelar. Detta kan även hända när man materialiseras efter att ha dött. När man dött klickar man bara på ”fire”-knappen (den man skjuter med) så materialiseras man direkt.

En DM är på tid, oftast mellan 5–10 minuter, sedan byter man bana. Om det då kommer en bana som några inte tycker är bra, kan man rösta om att byta. Under spelets gång kommunicerar

spelarna med varandra genom att trycka på t-knappen och sedan skriva in sitt meddelande och trycka på enter-tangenten. På skärmen syns då ens namn följt av kolon och det man sagt. Det kan röra sig om allt från stöddigheter till en viss spelare, klagogsmål på ens uppkoppling, komplimanger för ett skickligt agerande till nyfikna frågor om spelares ålder m.m.

Som regel är kommunikationen artig och respektfull och om någon beter sig illa möts han av burop och tillmälen. Eftersom det tar tid att skriva långa meddelanden förekommer det en mängd förkortningar och specialtecken i denna kommunikation, vilket även sker i konventionella Internet-chat. Om man tycker att någonting är roligt eller om man är nöjd, visar man det med kolon och högerparentes:

:) eller :-)

Läst horisontellt blir detta en glad gubbe. Motsvarande för missnöje är:

:(eller :-(

som läst på samma sätt blir en sur gubbe. Om man lämnar spelet kan man skriva "cya" om kommunikationen sker på engelska, vilket är vanligt även på svenska servrar. Utläst blir detta "see ya" (see you), dvs. "vi ses". Vill man veta någons verkliga identitet skriver man förmodligen inte "who are you?", utan "who r u?". Läser man ut bokstäverna r och u blir dessa "are you".

I DM får specialartefakterna Quad Damage och Pentagonam of Protection särskild betydelse. Det gäller därför att veta var de finns på den bana man spelar. Med Quad Damage kan man spränga motståndarna i småbitar (gib) och man får ett stort övertag under den begränsade tid som den räcker. De som är duktiga på att utnyttja Quad Damage kan få tiotals frags under de 30 sekunderna. Nybörjare tenderar att spränga sig själva i luften om de har granater eller raketer, eftersom dessa gör fyra

gångar så mycket skada även på en själv om man är för nära brisaden. Pentagram of Protection är mest användbar om man har kraftig beväpning, eftersom man då kan skjuta vilt utan att bekymra sig om att själv dö.

Det finns en påtaglig skillnad mellan dessa artefakters känslomässiga effekt i single- respektive multiplayer. I singleplayer händer det ofta att Quad Damage inte kan utnyttjas på ett förtjänstfullt sätt eftersom det kan vara få fiender i närheten, den hinner brinna ut innan man kan få någon större nytta av den. Tempot är inte lika högt som i en DM och man vet att spelet är såpass omfattande att 30 sekunders "stereoidraseri" gör liten skillnad. Detta gör att spelaren sällan får någon känsla av överlägsenhet eller ökat självförtroende. I en DM med tio spelare är det aldrig brist på stridssituationer, tempot är otroligt uppdrivet och man behöver inte lägga ned tid på att hitta dörrar eller andra framkomlighetsproblem. Tidsramen är också en helt annan, 30 sekunder har stor betydelse när den omgivande tidsrymden är tio minuter. Sammantaget gör detta att Quad Damage blir mer potent i DM och ger spelaren en rejäl höjning av självförtroendet, med en slags "massakerglädje"/"nu ska dom få!"-känsla som följd. När man gibbat en motståndare i multiplayer är känslan "Ha-Ha!" och inte "Puh!" som i singleplayer. Motsvarande gäller för Pentagram of Protection, men då är det trygghet som är den dominerande känslan. Man är osårbar.

Våldsskildringarna och miljöerna är likadana som i singleplayer, men upplevelsen är en helt annan. En DM har karaktär av snöbollskrig, alla mot alla. Spelaren sitter hårt sammanbiten, koncentrerad men samtidigt upprymd på det sätt man kan bli om man på ett lekfullt sätt jagar någon eller själv blir jagad. Den krypande spänning och känsla av lätt obehag som dominerar singleplayer är för det mesta icke-existerande i en DM. Det finns ett undantag och det är om man spelar "one-on-one".

Spelaren möter då bara en annan spelare, man är två i en omfattande bana som i singleplayer-spelet skulle vara befolkad av tiotals monster. Detta gör att det handlar om list och långa tidsrymder utan stridskontakt. Om man dessutom möter någon som är bättre än en själv kan upplevelsen bli mycket pressande. I "one-on-one"-situationen tar det suggestiva obehag som kännetecknar singleplayer kommandot. Då blir även dödandet en känsla av lättnad snarare än den upprymdhet som det ger i en DM.

Under spelförloppet informeras man hela tiden om vad som händer de andra spelarna och en själv genom ett allseende öga vars information står med vit text. Texten talar om vem som dödar vem och vilket vapen som används. T.ex. kan det stå:

"Frog eats two loads of Hellbenders buckshot" = Hellbender dödar Frog med ett dubbelpipigt hagelgevär.

"Hellbender accepts Frogs shaft" = Frog dödar Hellbender med Thunderbolt (blixtpipig gevär).

"Frog was gibbed by Hellbender's rocket" = Frog blev sprängd i småbitar av Hellbenders raket.

"Hellbender was shish-kebabled by Frog's grenade" = Hellbender blev sprängd i småbitar av Frogs granat.

"Frog visits the volcano god" = Frog dör i lava.

"Hellbender sucks it down" = Hellbender drunknar.

"Frog becomes bored with life" = Frog spränger sig själv.

Detta är långt ifrån alla fraser, men de ger en bild av den svarta humor som omger multiplayer-*Quake*. Spelare anammar gärna samma ton i sina kommentarer till händelseförloppet under en DM. Om man gibbar en motståndare skickar man ofta ett :) eller "Heh", trillar man ned i lava skriver man "Oops!", och efter en hård duell man mot man faller både segraren och förloraren kommentarer i form av komplimanger och/eller svordomar.

Det finns olika spelstilar i DM. De flesta är respekterade, men vissa använder sig av en "feg" taktik, vilket ofelbart resulterar i upprörda kommentarer från motspelarna. Det mest föraktade är att "campa"; med detta menas att man letar reda på en strategisk placering och sedan stannar där tills ammunitionen är slut. Det är inte nödvändigtvis en framgångsrik strategi, men ett säkert sätt att bli föraktad och kallad "camper", vilket är en nesa. De skickligaste spelarna har ett relativt bestämt mönster som de rör sig efter på varje bana. De samlar då på sig de bästa vapnen samt artefakter som t.ex. Quad Damage och Pentagram of Protection.

Capture The Flag (CTF)

CTF (Capture the Flag) är den andra varianten av multiplayer. Spelarna är då uppdelade i två lag, rött och blått. Varje lag har en bas där deras "flagga" finns. Målet med spelet är att ta motståndarlagets flagga och föra den till sin egen bas. Medan man gör detta skall man naturligtvis fragga så många motståndare som möjligt. Man spelar på samma typ av banor som i en DM. För att vara framgångsrik i CTF krävs det att man samarbetar. Helst skall man vara uppdelad i olika positioner, ungefär som i ishockey eller fotboll. Några eller någon bevakar den egna basen och skyddar den egna flaggan, några spelar på mitten och tar tillbaka den egna flaggan om den blivit tagen, eller röjer

motståndare ur vägen, och några koncentrerar sig på att ta motståndarflaggan och föra den till den egna basen. Ofta är det personer som inte känner varandra som spelar och då kan en så pass avancerad taktik vara svår att genomföra. Det finns dock klaner som specialiserat sig på CTF och möter man dem inser man vad strategi kan ha för betydelse i CTF.

I CTF är kommunikation särskilt viktigt och man kan om man vill meddela sig enbart till de i det egna laget. Samtidigt talar det "allseende ögat" om vad som händer, t.ex. "your team has captured the enemy flag", eller "blue flag was taken". Här kommer ett exempel på en CTF-match, återigen med vissa förbehåll för den mängd olika variationer som förekommer:

Man ansluter sig till en CTF-server med t.ex. tio spelare (inklusive en själv), dvs. fem i varje lag. På skärmen står då: "Welcome Quaker, you are red team", eller något liknande. Man materialiseras på vissa punkter, precis som i DM. Handlingen börjar omedelbart.

Eftersom du är nytilkommen trycker du på tab-knappen för att se ställningen. Man får poäng för att stjäla motståndarnas flagga och föra den till den egna basen. Dessa poäng fördelas så att den som gör det får mest, sedan fördelas resten till de andra i samma lag. Man får också poäng för att assistera flaggbäraren, skydda den egna flaggan och för att fragga motståndare rent allmänt. Fördelningssystemet i CTF gör att en medioker spelare kan få högre poäng än en skicklig för att han är med i ett bättre lag.

Läget är nu följande att ditt lags bas är "safe", dvs. flaggan är där och du och en till bevakar den. Du meddelas att en spelare i ditt lag har tagit den blå flaggan. Du skickar då snabbt ett meddelande till ditt lag och säger "Base safe!!!". Flaggbäraren vet

då att han kan göra en "capture" om han bara lyckas ta sig till hemmabasen med flaggan. Någon i ditt lag skickar ett meddelande som lyder "Incoming enemy!!!". Detta innebär att någon i det blå laget tänker försöka ta er flagga. Han dyker mycket riktigt upp och en hetsig strid tar vid där den blå spelaren till slut dör. På skärmen står då "Hellbender defends red flag". Under sin rusning mot er bas möter flaggbäraren på motståndare, men en av de era lyckas fragga fienden strax innan flaggbäraren når hemmabasen och gör en capture. På skärmen står då: "Frog captures the flag, Ghost rider gets a frag for assisting the flagcarrier". Ert lag tilldelas poäng, den som tog flaggan får mest. De kommentarer som redovisats här kan modifieras av serverinnehavarna efter smak och tycke. På vissa servrar är språket grövre, med metaforer som kräver viss eftertanke innan de kan förstås. Detta gäller även DM-servrar.

I CTF strävar man ofta efter att få så jämna lag som möjligt och det är inte ovanligt att duktiga spelare byter till det lag som visar sig underlägset. Detta gäller inte om det är klanmatcher utan bara de tillfällen då det är ett "fritt" CTF, dvs. helt tillfälliga lag. I och med att CTF handlar om lagarbete är det svårare för en ensam spelare att dominera eftersom han inte kan bevaka den egna flaggan samtidigt som han tar motståndarflaggan. CTF är också den speltyp där uppmuntrande kommentarer är vanligast, det förekommer sällan i DM där det snarare är humoristiska glåpord som dominerar.

Skillnader i spelupplevelse

För att sammanfatta skillnaderna mellan singleplayer, DM och CTF kan man enkelt säga att de ger helt olika spelupplevelser. Singleplayer är krypande skräck och finurlighet i ett förhållandevis lågt tempo, DM är som en totalt adrenalinstinn

massaker i ett rasande tempo, såvida det inte bara är två spelare, då det främst blir fråga om list. CTF är lagarbete kombinerat med element från både singleplayer-spelet och DM:s höga tempo. Alla spelare har olika preferenser och det märks på vad de helst spelar och är bra på. Singleplayer är dock alltid grundkursen för spel i denna genre.

Andra uppmärksammade spel

Spelen i detta kapitel har varit omdiskuterade främst i andra europeiska länder än Sverige. Debatten kring dator- och TV-spel har varit sval i Sverige under de senaste åren och det är i stort sett bara detta kapitelns första spel, *Mortal Kombat*, som fått någon större negativ uppmärksamhet. Man kan spekulera i olika anledningar till detta när andra länder, framför allt Storbritannien, har haft heta debatter och känslouttryck om de spel som tas upp här. En av anledningarna kan vara att (den vuxna) allmänheten i Sverige är obekant med spelen. En annan anledning är att debatten om medieviolens som helhet har avtagit betydligt i Sverige under senare delen av 1990-talet¹. En tredje anledning kan vara att dator- och TV-spel betraktas som "barnsliga" och som "tecknad film" och att våldsskildringarna därför inte upprör i samma utsträckning som i en spelfilm med realistiskt våld.

Mortal Kombat

För ett antal år sedan diskuterades de så kallade "Fighting-" eller "Beat'em-up"-spelen, och *Mortal Kombat*-serien var de spel som diskuterades mest (mortal = "dödlig", kombat, eg. "combat" = "kamp", dvs. på svenska: "Kamp till döds"). Fighting-spelen har ett annat gränssnitt än First Person Shooter-spelen, det handlar inte om tredimensionella miljöer ur första person-perspektiv. I stället har man en fast bakgrundsbild, t.ex. en interiörbild av ett tempel, där två animerade figurer är

¹ Se Våldsskildringsrådets skriftserie nr 17 *Argument i repris*, 1997.

placerade i var sitt hörn². De är vända mot varandra i en "fighting stance". Om man spelar mot maskinen styr man den ena figuren och datorn sköter den andra. Är man två personer som spelar mot varandra styr man varsin figur. Spelet går ut på att slå ned motståndaren tills någon har vunnit, en seger kan innebära att man har slagit motståndaren på poäng, eller att man dödat honom. *Mortal Kombat* var från början framtaget för TV-spel, men har sedan konverterats även till datorspel.

Liksom många andra TV-spel är *Mortal Kombat* ett typiskt "socialt" spel i den mening att det främst är avsett för två (mänskliga) spelare, medan First Person Shooter-spelen är singleplayer-spel som man bara kan vara flera som spelar om man gör det över nätverk. Med First Person Shooter-spel sitter alltså aldrig två personer framför samma skärm som man gör med fightingspelen. Om man inte har någon kamrat att spela mot kan man även spela fightingspel mot datorn.

Fightingspelen har starka band till asiatiska kampsporter, som populariserades med 1970- och 1980-talets karate-, kung fu- och ninjafilmer. De medel som man använder för att slå ned sin motståndare är följaktligen höga och låga sparkar, käppar, "karatepinnar", kaststjärnor och vissa specialförmågor hämtade ur asiatisk kampsportsmytologi. När "karatefilmerna" debatterades under 1980-talets videovåldsdebatt var man särskilt orolig för vad man ansåg var deras våldsinstruktiva, inspirerande imitationspåverkan på de ungdomar som tittade på dem. Samma oro låg bakom delar av kritiken mot fightingspelen med *Mortal Kombat*-serien i spetsen.

² Fighting-spelens grafiska utformning har dock utvecklats och det finns flera spel med 3d-gränssnitt, där man har flera olika kamera-vinklar som växelvis följer kampen. Exempel på sådana spel är Virtua Fighter-serien och Tekken-serien. Det handlar dock fortfarande om tredje person-perspektiv, dvs. ett objektivet perspektiv.

När det gäller *Mortal Kombat* fanns det dock även andra orsaker till kritiken. Som spelets namn antyder handlar det om kamp till döds. I vissa fall avslutas ”matcherna” med en ”death move”, dvs. olika former av specialtekniker som resulterar i att motståndaren dör på ett spektakulärt sätt. Hans huvud slits av, han spetsas på pålar, han hängs upp i taggar i taket osv. Många ansåg att spelet därför var överdrivet brutalt och möjligen brutaliserande. Vad gäller de s.k. death moves i spelet *Mortal Kombat* krävs speciell kunskap och skicklighet för att åstadkomma dem. Ett antal knapptryckningar i en viss sekvens som dessutom måste utföras snabbt, något som en van spelare naturligtvis lärt sig, men inget som en förstagångsspelare klarar.

Om man tittar på spelets utformning ser man samma typ av animerad grafik som används i First Person Shooter-spelen. I *Mortal Kombat* är ”serietidnings”-karaktären än mer påtaglig än i t.ex. *Quake*, mycket på grund av att handlingen inskränker sig till slagsmål. Våldsskildringarna är alltså inte ”realistiska” som t.ex. i en spelfilm. En skillnad ligger dock i att inramningen gör det tydligt att det handlar om ”mänskliga” kombattanter snarare än de monster man skall döda i många av First Person Shooter-spelen. Vissa av karaktärerna i *Mortal Kombat* är visserligen monsterartade, men i och med att man inte använder skjutvapen utan en mer ”påträngande” fysisk närkontakt i matcherna kan de uppfattas som mer våldsamma.

Den genre som *Mortal Kombat* i viss mening skapade är populär än i dag och det finns en mängd spel som är kopior och utvecklingar av *Mortal Kombat*, t.ex. *Tekken*-serien, *Streetfighter*-serien och *Killer Instinct*-serien. En intressant detalj är att spelen har överförts till film såväl som TV-serier. Det har gjorts två *Mortal Kombat*-filmer och två TV-serier, en animerad och en med skådespelare. Spelet *Streetfighter* ligger till grund för en film med samma titel, med actionstjärnan Jean-Claude

van Damme i huvudrollen, och en animerad TV-serie. Det har givetvis ökat försäljningen, och intresset kring spelen och filmerna har haft en tydlig målgrupp som utgörs av ungdomar i 10–15-års åldern. Detta trots ett massivt våldsinnehåll, som i filmerna förstärks av spelfilmsrealismen.

Fightingspelen frodas än i dag och har sitt främsta forum bland de olika TV-spelsformaten, Playstation, Nintendo 64 och Dreamcast. Den utveckling som skett i genren är främst inom den grafiska presentationen, dvs. figurernas rörelser, ”kamera-vinklar” och figurernas utseende, skuggor, ljussättning, reaktioner på slag och sparkar, men även ljudeffekter och repliker. Spelens handling utgår från ett statiskt grundkoncept som knappast kan utvecklas eller ens är meningsfullt att utveckla. Det har inte heller förekommit någon ”korspollinering” med andra genrer som t.ex. i First Person Shooter-spelens flirt med äventyrsspel. Våldsinnehållet är också oförändrat högt.

TV-spelen har per definition varit inskränkta till hemmet. Vissa av de spel som finns på TV-spelsmarknaden återfinns dock som arkadspel i spelhallar (spelautomater som betalas med mynt), men den typ av multiplayer-spelande som datorspelen erbjuder har inte funnits. Detta kommer emellertid att förändras. De nya konsollerna har nätkapacitet, t.ex. Playstation II och Dreamcast, vilket innebär att framtidens TV-spel kommer att kunna spelas över Internet på samma sätt som datorspelen. Vad detta kommer att innebära på ett socialt och kulturellt plan får framtiden utvisa. Mycket talar för att en utveckling liknande den för First Person Shooter-spelens Internet-kultur kommer att bli ett första steg. TV-spelen kan dock inte ”skräddarsys” till användarens behov och önskemål som datorspelen via ”level editors” och annan tilläggsprogrammering.

Carmageddon och Grand Theft Auto (GTA)

Vi lämnar nu spelen med en uppenbart våldsam inramning till vad som vid en första anblick kan se ut som "bilspel", en slags elektronisk variant på forna tiders bilbanor. "Racingspel", som bil-, båt- och motorcykelspel i elektronisk form kallas, är populära och omsätter stora delar av datorspelsmarknaden. Det finns flera titlar som fått både en och två uppföljare. Vissa spelserier karaktäriseras av en strävan mot realism i spelandet, med existerande bilmodeller och prestanda som återspeglas i hur bilen kan handhas. Ett exempel på detta är *Need For Speed*-serien. Andra spel är mer fantasibetonade med påhittade bilar och futuristiska omgivningar och miljöer. De spel som går in under racingbeteckningen är inte våldsamma, de är som friidrottsspel eller fotbollsspel en elektronisk representation av verkliga idrotter och sporter.

De två spel som fungerar som titelrubrik för detta avsnitt är inga Racingspel, och de är heller inte sportspel. De är actionspel med en racing-inramning. *Carmageddon* har handlingsmässigt mer gemensamt med t.ex. *Quake* eller *Mortal Kombat* än med Racingspel. *Grand Theft Auto (GTA)* har handlingsmässigt mer gemensamt med *Kingpin* än med racingspel. Drivkraften i *Carmageddon* och *GTA* är precis som i *Quake*, våld.

Carmageddon

Carmageddon har en tydlig inspirationskälla i en film från 1975 som heter "Death Race 2000" som i dag betraktas som en kultfilm. Filmen utspelar sig i framtiden där ett cyniskt samhälle finner sitt största nöje i att följa en makaber biltävling på liv och död. De tävlande får poäng för att köra över åskådare och döda sina medtävlare, ingenting är förbjudet och den som med livet i

behåll korsar mållinjen har vunnit. Ju grymmare och mer hänsynslös en förare är, ju mer idoliseras han eller hon. Filmen har en uppenbar svart humor och utgör en satirisk kritik av vårt allt mer bisarra konsumtions- och underhållningssamhälle. I sin ursprungsversion (se sid 67) är spelet *Carmageddon* en närmast identisk kopia av grundhandlingen i "Death Race 2000".

Carmageddons gränssnitt kan varieras, man kan spela ur första- eller tredje person-perspektiv och spelet består av olika banor med "checkpoints" som skall passeras. När spelet startar har man position 99, och man klättrar upp på placeringslistan genom att köra snabbt, demolera andra bilar och köra över fotgängare eller åskådare för att få bonuspoäng. En mängd detaljer från filmen återfinns också i spelet, t.ex. att när startskottet går så får man 1 000 extrapoäng om man lyckas köra över startmannen som signalerar med startflaggan. När man går in i depå för att t.ex. byta däck får man en extra bonus om man mejar ner sin egen depåpersonal. Precis som i filmen finns det inga regler förutom vad man får poäng för, detta innebär samtidigt att spelet kan spelas på flera olika sätt. Man kan koncentrera sig på att köra snabbt och undvika konfrontationer (vilket är tämligen poänglöst eftersom spelets särprägel då helt faller bort), man kan inrikta sig på att demolera sina medtävlare genom att köra tillbaka och jaga dem eller ligga i bakhåll, och man kan köra över personal och åskådare och få bonuspoäng. Som regel får man mer poäng ju brutalare och mer djävulskt man förstör och dödar.

Carmageddon har liksom *Quake* en tydlig serietidningsgrafik, med kraftiga överdrifter av skeendet både vad gäller bilkrascher och överkörningar. Blod representeras av röda stänk och pölar, kroppar slits sönder och armar och ben flyger i olika riktningar. Spelet är dock inte "realistiskt" i någon mening utan kan jämföras med en blodig och mer spektakulär variant på radiobilar

på ett nöjesfält. En parallell i verkliga livet är så kallade "demolition derbys" där man kör skrotfärdiga bilar runt en bana och där det är tillåtet att krocka bort medtävlarna i syfte att korsa mållinjen först. Sådana tävlingar har dock sällan några skador och man kör naturligtvis inte över åskådare eller personal.

När *Carmageddon* skulle lanseras i Storbritannien fastnade det hos BBFC (den brittiska klassificeringsmyndigheten) som granskar såväl dator- och TV-spel som video- och biofilm. BBFC vägrade att släppa spelet ens med en 18-årsgräns om det inte mildrades på något sätt. Från företagets sida lade man då till en annan ramhandling än den i spelets originalform. I den brittiska utgåvan var alla människor (potentiella offer) utbytt mot zombis med grönt slem i stället för rött blod. Tanken var att spelet då skulle bli mindre upprörande. Speltillverkarna överklagade senare BBFC:s beslut och vann. Efter detta kunde de ge ut en uppgradering, "The Carmageddon Splat Pack", som möjliggjorde att spela spelet i sin originalform.

I Sverige har bara de "ocensurerade" versionerna av *Carmageddon* och dess uppföljare distribuerats utan att någon nämnvärd uppmärksamhet riktats mot dem. Spelen är försäljnings-succéer i både Europa och USA.

Grand Theft Auto

Grand Theft Auto (hädanefter förkortat till *GTA*), som kan översättas med "grov bilstöld", har ett helt annat gränssnitt än *Carmageddon*. I stället för ett närgånget första- eller tredje personperspektiv har det ett distanserat fågelperspektiv, vilket ger ett tvådimensionellt "brädspels"-intryck. Grafiken är inte heller lika avancerad och effektfull utan påminner om äldre tiders

arkadspel. Figurerna och bilarna är små och odetaljerade. Handlingen är om möjligt annu mer ”omoralisk” än i *Carmageddon*. Man spelar en biltjuv som samlar poäng genom bilstöld, narkotikahandel, bankrån, polismord, mord på maffiamedlemmar, att köra över fotgängare, kidnappning och andra skumraskuppdrag. Syftet med dessa aktiviteter är att någon av gangsterbossarna skall få upp ögonen för en, så att man kan få uppdrag av honom som ger ännu mer poäng.

GTA skapade precis som *Carmageddon* upprördhet i Storbritannien och rönste viss uppmärksamhet även i Sverige; bl.a. avbröt ett svenskt företag sin distribution av spelet för att det bröt mot de etiska regler som företaget strävade efter att upprätthålla.

GTA är ett svårt spel, det går inte att spara under ett uppdrags gång, så man måste börja om i fall man blir gripen eller dör. Vissa av uppdragen har en tidsgräns och ett räkneverk tickar ned medan man kör för allt vad tygeln håller. Om man är för vårdslös är polisen på jakt efter en hela tiden, är man för ”hänsynstagande” får man för lite poäng eller blir mördad. Sammantaget gör detta att spelets höga åldersgräns (18 år) får en dimension utöver den rena ”skadlighetstanken”, det är helt enkelt för komplicerat för att barn skall kunna få något större utbyte av det. Detta är dock bara en bieffekt och inte ett kriterium för åldersgränsen från t.ex. BBFC. *GTA* blev en försäljningssuccé och en uppföljare har gjorts.

Phantasmagoria

Vi går nu bakåt i tiden några år och lämnar den tydligt anime-
rade datorspelsgrafiken. Parallellt med utvecklingen av de anime-
merade spelen, vars grafik blir allt mer effektfull och suggestiv,

finns det spel som använder sig av digitaliserad film. Detta innebär att man använder sig av verkliga skådespelare som agerar mot bakgrund av en s.k "bluescreen". Skådespelarna klipps in mot en digital bakgrund som kan vara såväl animerad som "verklig", dvs. en filmad icke-animerad bakgrund. Den mest uppenbara skillnad som detta för med sig är att figurerna är mer "realistiska" eftersom de är verkliga skådespelare. Den digitala bilden har kanske inte lika hög upplösning som en TV-bild, men är ändå "fotografisk" i sin återgivning, man kan se tydliga paralleller till film. Eftersom skådespelare används ställs det vissa krav på spelets handling och det innebär vissa restriktioner.

När man skapar t.ex. ett First Person Shooter-spel är det inte ovanligt att man använder sig av en människa försedd med vissa elektroniska tillbehör som överför information om rörelsemönster till en dator. Man vill t.ex. skapa spelfigurens löpstil och hur han drar de olika vapnen. Man låter då människan med sin elektroniska sele springa på ett rullband och rörelseinformationen matas in i en dator som sedan används vid animationen av rörelsen. När de grundläggande rörelserna matats in kan man skapa rörelser som enbart begränsas av fantasin och som många gånger skulle vara ogenomförbara (och förmodligen livsfarliga) för en människa. Att använda sig av digitaliserad film med människor lämpar sig därför än så länge dåligt för actionspel och är en av förklaringarna till att de flesta actionspel fortfarande anammar en animerad grafik. Den digitaliserade filmen har därför haft sitt främsta användningsområde i en annan genre, äventyrsspelen.

Som nämnts tidigare har äventyrsspel inte action som drivkraft, utan en berättelse med särskild betoning på gåtor och mysterier som spelaren med hjälp av list och eftertanke skall kunna lösa utan yttre tidspress. Äventyrsspel är till sin natur långsammare

än actionspel och själva spelaktiviteten kan liknas vid att läsa en roman. Ett actionspel kan liknas vid att spela en fotbollsmatch, aktiviteten är tydligt avgränsad och har inget behov av förändring av det enkla grundkonceptet. Actions spelen kräver heller ingen sammanhållen speltid, man kan spela korta stunder åt gången utan att upplevelsen försämras. Äventyrsspelet, precis som bokläsning, kräver mer sammanhållen tid för att den rätta stämningen skall infinna sig och för att man skall kunna sätta sig in i vad man behöver göra för att framskrida i handlingen.

En variant på äventyrsspel är att interagerandet med spelets karaktärer sker via bestämda scener där man för en dialog med en karaktär som t.ex. ställer frågor till en. Man har då olika svarsalternativ som väljs genom att man klickar på dem. Det man bestämmer sig för att säga kommer att påverka handlingens förlopp i olika riktningar. I vissa fall är det enbart fråga om scener där karaktärerna förser en med information som man som spelare bara kan ta emot och begrunda. Det är inget interagerande mellan en själv och spelkaraktären. Det kan också vara scener där ett händelseförlopp utspelas som man kan blanda sig i.

Vanligast är att spelen kombinerar alla dessa element och dessutom innehåller actionbetonade partier som fungerar som i ordinära actionspel. Det går dock inte att absolut definiera hur ett äventyrsspel ser ut i detta avseende, utan det är själva grundkonceptet i den omgivande handlingen som definierar genren: spelaren som huvudkaraktär i en roman.

Phantasmagoria (ung: förvirrat drömtillstånd) är ett spel som skapade rubriker för sin kombination av sex och våld. Som spelare dras du in i en handling fylld av intriger, mord sexuella fantasier och övernaturliga fenomen. Gränsen mellan vad som

är verkligt (i spelet) och dröm suddas ut och mystiken djupnar under handlingens gång. I och med att man använde sig av den digitaliserade filmen som grafisk standard känns våldsskildringarna mer "realistiska" än i ett spel som t.ex. *Quake*, även om ett sådant spel kvantitativt sett innehåller mycket mer våldsskildringar.

Phantasmagoria kan ses som en datorspelsvariant på de "vuxenserier" som kom till Sverige på 1980-talet. Vuxenserierna var tecknade serier med extra tonvikt på sex, men även våld, och de intresserade en publik som menade att tecknade serier per definition inte är ett barnmedium. Man skulle kunna föra ett liknande resonemang om datorspel. Spel förknippas nästan automatiskt med barn- eller åtminstone ungdomsaktiviteter, men själva mediet innebär ingen sådan begränsning. *Phantasmagoria* var heller inte riktat till barn eller ungdomar, men eftersom det distribuerades genom samma kanaler som traditionella datorspel uppfattades aldrig detta bland allmänhet och journalister. Spelet uppfattades som omoraliskt och stötande, men mycket av kritiken kan hänföras till att man såg barn och ungdomar som potentiella konsumenter. *Phantasmagoria* fick även en uppföljare, *Phantasmagoria II*.

Resident Evil

Det sista spel som tas upp är en slags kombination av äventyrs- spel, som *Phantasmagoria* är en tydlig representant för rent gränssnittmässigt, och actionspel. *Resident Evil* utvecklades från början för Sony Playstation, dvs. som TV-spel, och har sedan konverterats även till PC-format. De flesta spel till Playstation styrs med hjälp av en "joypad" som är en handhållen knappkontroll som spelaren manövrerar sin figur med. Vid överföring till PC har man att välja på att skaffa en "joystick"

eller att styra med knapparna på tangentbordet. Tangentbordsstyrning kan ofta visa sig frustrerande även för en van spelare eftersom det gör att spelet blir svårstyrt och därmed svårspelat.

Handlingen i spelet är att ett samhälle drabbats av mystiska dödsfall vars orsak är spelarens uppgift att ta reda på. Efter hand visar det sig att ett vetenskapligt experiment har skapat en smitta som förvandlar döda människor till zombis. Spelet är animerat men har sekvenser med digitaliserad film.

Zombi är en beteckning på en levande död och härrör från början från Haitis vooodooreligion. Filmen "Night of the Living Dead" (USA 1968) skapade en bild av zombis som resultat av experiment som av misstag väcker de döda till liv, där de återuppväckta liken har en omätlig hunger efter människokött. Det är denna zombityp som förekommer i *Resident Evil*. Spelet utspelas i tredje person-perspektiv och man samlar på sig vapen och ledtrådar i syfte att bekämpa den bakomliggande ondskan som skapat denna situation. *Resident Evil* och dess uppföljare *Resident Evil II* ställer höga krav på spelaren eftersom det bygger på tämligen avancerad gåtlösning i kombination med svåra motståndare som hela tiden försöker äta upp en.

Spelet uppmärksammades främst på grund av dess "blodighet" och skrämmande skräckscener med ruttnande lik och andra skräckelement. Stridsavstånden är närmare än i t.ex. *Quake*, vilket gör våldsskildringarna mer påträngande, liknande dem i zombifilmer, med köttiga ljudeffekter och sprutande blod. Blodet representeras av röd färg. Zombierna är också seglivade. Har man inte tillgång till de riktigt grova vapnen, måste man skjuta dem flera gånger innan de till slut ligger i "dödsryckningar". Använder man hagelgeväret på zombis blir ofta resultatet att de går av på mitten, vilket inte hindrar dem från att dra sig fram med armarna för att kunna bitas. Det förekommer

också andra monstervarianter som alla har en hög "äckelfaktor". Sammantaget gör dessa element att *Resident Evil*-serien kanske är det närmaste man kommit skräckfimen i datorspellskepnad.

Resident Evil har inte samma "vuxenprofil" som t.ex. *Phantasmagoria* och vissa andra äventyrsspel med högt vålds- eller sexinnehåll, vilket till en del hör ihop med att det från början är ett TV-spel. TV-spelen bedöms automatiskt som mer "barntillvända" eftersom maskinen i sig enbart är till för att spela spel. Vuxna människor kan ha tillgång till en dator, som ju kan användas till många olika saker och är förmodligen mindre benägna att köpa en spelkonsoll. TV-spelen har också en image av leksak i t.ex. reklam och hela inramningen vad gäller spel och tillbehör.

Om man tillåter sig att spekulera kring kulturella fenomen kan man också ta upp det faktum att *Resident Evil* är japanskt (tillverkat av Capcom för Sonys räkning). Den japanska underhållningskulturen har fått genomslag i västvärlden genom Manga-filmer och serier. De är tecknade filmer och serier som vid ett snabbt ögonkast kan se "barnsliga" ut. Figurerna kan ha ett typiskt "serier för barn"-utseende med stora ögon, docksöta ansikten och nätta kroppar. Innehållet kan dock vara påfallande "vuxet" med höga doser av sex och våld, i vissa fall också kombinerat.

I västvärlden tolkas tecknade medier automatiskt som riktade till barn, vilket inte är fallet i Japan. Mangaindustrin är företrädesvis riktad till äldre ungdomar och vuxna. När ett animerat japanskt spel lanseras i t.ex. Europa kan det därför bli något av en kulturkrock. De figurer man spelar i *Resident Evil* har också det typiska "Manga-utseende" som beskrivs ovan.

Åldersgränser

Sverige har världens äldsta statliga förhandsgranskning av film, som startade redan 1911. Granskningen innebär förutom att man sätter åldersgränser även att vissa filmer kan klippas och förbjudas enligt olika kriterier. Ända fram till början av 1980-talet garanterade det svenska systemet statlig kontroll av allt som svenskarna kunde se i form av rörliga bilder. Sverige hade två TV-kanaler som var reglerade genom avtal med staten och det fanns bara ett annat sätt att se rörliga bilder och det var på biograf, där alla filmer hade granskats av Statens biografbyrå.

När videon kom till Sverige i början av 1980-talet förändrades detta drastiskt till en början eftersom det inte fanns några system för klassificering eller annan lagstiftning för videogram. Detta innebar att det på videohyllorna fanns filmer med betydligt grövre våldsskildringar än vad som skulle tillåtas för biografilm eller TV. Efter lagändringar och förändringar inom videobranchen skapades till slut ett system som gjorde att videoutbudet i högre grad harmoniserade med biograffilmsutbudet med avseende på våldsskildringar.

Nästa steg var de kommersiella TV-kanalernas intåg i början av 1990-talet, vilket återigen förändrade och minskade den statliga kontrollen över den rörliga bilden.

En särprägel med de nya digitala medierna är deras globala karaktär. De nationella gränser som tidigare har kunnat upprätthållas med äldre tiders medier och distributionsformer blir allt mer inaktuella i takt med att Internet byggs ut och digitala distributionsformer tar över. Sverige har heller ingen nationell lag-

stiftning för klassificering av dator- eller TV-spel, vilket kan bero på en medveten strategi att undvika speciallagstiftning. I övriga Europa har en mängd varianter på klassificering upprättats: branschanknutna klassificeringsorgan, speltillverkares egen klassificering, nationella klassificeringsmyndigheter m.m. Detta har resulterat i att ett spel kan ha flera olika märkningar samtidigt. Fram till alldeles nyligen har svenska konsumenter varit hänvisade till dessa utländska rekommendationer.

Som nämnts tidigare uppfattas dator- och TV-spel som ”barnsliga” rent instinktivt av många eftersom de är just spel som till ytan kan sammankopplas med fia-spel eller loppspel. Den animerade framställningen för tankarna till Tom & Jerry eller Kalle Anka. Spektrat är dock mycket vidare än så och datorspel kan vara klart ”vuxna” både till innehåll och yta. Det uppstår ett problem när ett spel outtalat vänder sig till åldersgruppen 10–15 år, har ett våldsinnehåll som är jämförbart med en vuxen-actionfilm, våldsskildringarna är animerade om än mer ”vuxna” än en barnserie, och spelet förses med en rekommenderad 18-årsgräns. Detta är inte ovanligt trots att det är motsägelsefullt. Vissa spel har en tydlig vuxeninriktning och där blir hanteringen mindre komplicerad, men i sin egenskap av dator- eller TV-spel har de ändå en ”barnstämpel”.

ELSPA:s märkning

Det finns i dag flera klassificeringsorgan vars åldersmarkering återfinns på spel som distribueras i Europa. De har olika symboler, olika kriterier för klassificering, olika bevekelsegrunder, varierande genomslag osv. Ett och samma spel kan ha flera olika klassificeringssymboler från olika länder på sin ask. Ett av de europeiska organen med störst genomslag är branschorganet ELSPA (European Leisure Software Producers Association),

vars symboler återfinns på en majoritet av de större spel som distribueras i Västeuropa. ELSPA:s klassificering utgår från ett ”icke-lämplighetskriterium”, där det icke lämpliga kan vara våld, sex eller grovt språk, och det ser ut på följande sätt:

Markeringen är uppdelad i fyra ålderskategorier som visas med fyra ”rutor”, 3–10, 11–14, 15–17 och 18+. För att visa att ett spel inte är ”lämpligt” för en viss åldersgrupp, t.ex. 3–10 år, förses den aktuella rutan med ett rött kryss. Om spelet inte anses ”olämpligt” för den aktuella åldersgruppen förses rutan med en grön bock. Ett spel som *Quake II* har röda kryss i rutorna 3–10 och 11–14, och gröna bockar i rutorna 15–17 och 18+.

Det är viktigt att lägga märke till att markeringen inte säger någonting om huruvida ett spel passar en viss ålderskategori; ett komplicerat spel som inte innehåller vare sig våld, sex eller grovt språk, t.ex. en avancerad flygsimulator, har gröna bockar i alla boxar, men kan omöjligen begripas av en treåring.

ESRB:s märkning

En annan märkning som börjat synas allt mer är ESRB (Entertainment Software Rating Board), som är en amerikansk ”oberoende” organisation. Deras klassificeringssystem är mer detaljerat och invecklat än ELSPA:s, men själva märkningen är förhållandevis enkel och består av svarta bokstäver eller siffror i en vit ruta med svart ram och i vissa fall ytterligare skriven information. ESRB:s märkning är mer av en lämplighetsmärkning än ELSPA:s och talar om vilken grupp spelet lämpar sig för.

Ett spel som får märkningen M som Mature (mogen eller vuxen) innebär att det lämpar sig för personer över 17 år. Spelet kan innehålla våldsskildringar och sexuella teman avsedda för

en vuxen spelare. Kategorin Everyone innebär att spelet passar alla som är över sex år, men kan innehålla vulgärt språk och ”lättare komiskt våld”. Ett sådant spel skall också ha ett spelvärde för en mer vuxen spelare. Märkningen Adults Only betyder att spelet innehåller grovt våld och/eller sex. ESRB förser även vissa spel med ytterligare information, t.ex. om karaktär och frekvens för våldsskildringar, grovt språk, sex, alkohol- och drogförtäring.

Övrig märkning

Förutom ELSPA:s markeringar är BBFC:s (British Board of Film Classification) symboler de vanligaste på spel som distribueras i Europa. BBFC är den brittiska motsvarigheten till Statens biografbyrå i Sverige, men de förhandsgranskar även videogram, samt dator- och TV-spel. De använder sig av olika färgade trianglar och cirklar med åldersmarkeringen inuti.

Det finns även ett tyskt organ som heter USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) och en handfull andra nationellt baserade klassificeringsorgan vars symboler kan återfinnas på spel som importeras till Sverige.

Att denna klassificeringsrikedom kan innebära svårigheter för konsumenten är uppenbart. Låt oss ta ett konkret exempel med First Person Shooter-spelen *SiN* och *Quake II*. *SiN* är animerat och baserat på *Quake II*-motorn, handlingen går ut på att du som chef för ett framtida vakt/polisbolag skall bekämpa en ond kvinna som genom ett kemiskt preparat muterar och korrumpierar mänskligheten. Under spelets gång tar du dig fram genom logik och framför allt genom våld i form av skjutvapen. Eldstriderna är många och det förekommer mycket blod, som vanligt representerat av röda färgstänk i varierande mängd. *Quake II*

har redan beskrivits i dessa avseenden. Båda spelen har klar-tecken från 15 år i ELSPA:s rekommendation men har en 18-årsgräns från det tyska USK tryckt på kartongen. En svensk konsument (läs förälder) vet förmodligen inte vad vare sig ELSPA eller USK står för och än mindre vilken rekommendation som bäst stämmer överens med de egna värderingarna.

Ny svensk åldersmärkning

Hur ser det då ut i Sverige? Hittills har svenska konsumenter varit hänvisade till den djungel av olika markeringar och ålderskategorier som beskrivits ovan. Vi har ingen myndighet vars ansvar sträcker sig till klassificering eller direkt konsumentinformation om dator- och TV-spel. Vissa återförsäljare och större butikskedjor, t.ex. Åhléns, har på eget initiativ märkt vissa spel som de bedömt som särskilt våldsamma, men märkningen har inte varit konsekvent eller följts upp av någon ytterligare information till konsumenten.

Vissa enskilda branschföretag har haft sin egen märkning som t.ex. har följt ELSPA:s rekommendationer, men den har inte fått något större genomslag. Alldeles nyligen har dock branschföreningen MDTS (Multimedia, Dator- och TV-spel), i vilken de största distributörerna och producenterna i Sverige ingår, beslutat att införa en gemensam åldersmärkning på alla spel som de distribuerar. Märkningen skall göras i samarbete med deras återförsäljare som har till uppgift att förse varje kopia av spelet med den aktuella åldersmarkeringen.

MDTS åldersmärkning skall följa ELSPA:s rekommendationer och sträcker sig därmed upp till en 18-årsgräns. Traditionen i Sverige har ju annars varit att 15 år är vuxengränsen för rörliga bilder, men MDTS har ansett att det skulle vara förvirrande om

ett spel har en 18-årsgräns i övriga Europa, men bara 15-årsgräns i Sverige. Det är alltså en form av EU-anpassning, vilket är klart relevant i detta sammanhang. Systemet skall vara i funktion till julhandeln 1999 och kommer förhoppningsvis att göra saker enklare för den svenske konsumenten. Märkningen i sig består av en gul triangel med den aktuella åldersrekommendationen inuti. Man kommer att använda sig av ålderskategorierna 11, 15 och 18 år, där 11-årsmarkeringen är en "spelvärdesmarkering", dvs. att spelet bedöms vara för komplicerat för att någon under 11 år skall ha något utbyte av det. 15- och 18-årsmarkeringarna är rena "våldsmärkningar" som talar om graden av våldsinnehåll och att spelen i fråga kan vara olämpliga för personer under respektive ålder. Illustrationen nedan visar hur MDTS märkning är tänkt att se ut.



Det är ingen slump att detta initiativ har tagits. Sverige har förbundet sig till en EU-rekommendation om "skydd av barn och mänsklig värdighet". I stora drag innebär rekommendationen att medlemsländerna skall stimulera branscherna till självreglering i syfte att skydda barn och "den mänskliga värdigheten" från olämpligt och olagligt material i audiovisuella medier. Detta arbete är tidsbegränsat till två år efter rekommendationens antagande (september 1998). När dessa två år har gått skall det lämnas nationella rapporter med beskrivningar av hur arbetet har fungerat inom varje EU-land. Moroten med självreglering för branschen är bl.a. möjligheten att undvika särskild lagstiftning vad gäller innehåll.

Framtiden?

Mycket talar för att alla dator- och TV-spel kommer att bli mer avancerade både grafiskt och innehållsmässigt. De spel som säljer mest i Sverige är dock inte First Person Shooter-spelen med sitt höga våldsinnehåll, utan "familjespel" som t.ex. *Backpacker* och *Teazle*, och barnspel som de olika *Hugo*-spelen och *Mumin*. Man skall heller inte glömma den höga livslängd och det spelvärde som enkla och traditionella spel fortfarande har. Ett av de mest spelade datorspelen är fortfarande *Tetris*, som är helt oberoende av avancerad grafik, ljud och ramberättelse. Kortspel i olika former är också populärt, inte minst över nätet (vilket för övrigt kommer att skapa intressanta frågeställningar, när nätcasinon kommer att omsätta enorma summor helt oberoende av nationell lagstiftning).

Om man tittar på spel med våld som drivkraft så kommer däremot mer avancerad grafik att ge upphov till delvis förändrade synsätt. Hur kommer actionspel i *Quake*-traditionen att uppfattas när och om de tar över den digitaliserade filmen från äventyrsspelen (t.ex. *Phantasmagoria*)? Då har man inte längre den tydligt animerade yta som i dag skiljer spelen från våldsamma spelfilmer. Spelfilmen anses ju traditionellt sett ha en särskild påverkanskraft på tittaren och det är inte bara Sverige som har speciallagstiftning för den rörliga bilden i detta avseende. Synen på medier förändras dock hela tiden och vi har i dag långt större tillgång till rörliga bilder av olika slag än vad vi hade för bara tjugo år sedan.

Den allmänna acceptansen av våldsskildringar har också höjts. Det som skulle varit otänkbart att visa på biograf i Sverige på

1980-talet visas i dag på TV utan att uppmärksammas i negativ mening. Dator- och TV-spel är unga medier och de dras fortfarande med en ”barnstämpel”. Detta kommer troligtvis att förändras och tydligare gränsdragningar mellan interaktiva medier för vuxna och för barn kommer att uppträda. Man har redan i dag börjat producera spel, ett exempel är *Faust*, som enbart riktar sig till vuxna (i *Fausts* fall företrädesvis till par), med en mer ”vuxen” handling utan att för den skull vara rena sexspel. Med tiden kommer med andra ord ”barnstämpeln” att försvinna och dator- och TV-spel kommer att bli medieformer som andra. I framtiden kommer människor i alla åldrar att spela datorspel.

Våldsskildringsrådet har publicerat följande skrifter:

1. Mediekunskap i skolan. Vad vet vi? Vad gör vi? Karin Stigbrand. 1991. (Utgången) Stencilupplaga finns.
2. Om datorspel. Kai Honkonen och Magnus Rehn. 1991. (Utgången) Stencilupplaga finns.
3. Min syn på våldet i bildmedierna. Reflektioner av sju riksdagsledamöter. Redaktör: Richard Lagercrantz. (Utgången) Stencilupplaga finns. 1992.
4. Konsumentinformation om videogram – Finns den? Ann Katrin Agebäck. 1992.
5. Om medieverkstäder, lokal-TV och annat... Nya sätt att producera, utbilda och tänka. Antologi, redaktör: Karin Stigbrand. 1993.
6. Kontroll, granskning och CENSUR av FILM, en nordisk inventering – med utblickar även mot andra länder. Redaktör: Richard Lagercrantz. 1993.
7. Samtal i Hollywood – en reserapport. Ann Katrin Agebäck. 1993.
8. Våldsfilmerna på Folkets Bio. Ett mediepedagogiskt projekt. Charlotta Denward. 1994.
9. Våldsskildringar i TV-nyheter. Produktion, utbud, publik. Birgitta Höijer. 1994.
10. Våldet i bildmedierna. Reflektioner utifrån en attitydundersökning. Charles Westin. 1995.

11. BBS – kommunikation. Vad är det? Om användningen av de elektroniska anslagstavlor. Christina Bäcker och Christer Rindeblad. 1995.
12. TV - bundsförvant eller fiende? Om barn, föräldrar och TV-tittande. Inga Gustafsson, Leni Filipson och Gisela Eckert. 1995.
13. Inre och yttre hotbilder. Psykoanalytiker ser på våld i media. Anders Berge, Magnus Kihlbom, Else-Britt Kjellqvist, Rolf Künstlicher och Andrzej Werbart. 1996.
14. 40 timmar i veckan – en studie av våld i sex svenska TV-kanaler. Johan Cronström och Birgitta Höijer. 1996.
15. Jakten på videovåldet – om tillsyn och kontrollörer. Ann Katrin Agebäck. 1996.
16. Toppmötet – om TV:s och barns rättigheter. Cecilia von Feilitzen. 1996.
17. Argument i repris – pressdebatten om medieivåld. Jan Christofferson. 1997.
18. Mediekunniga lärare? – Om lärarhögskolorna och mediepedagogiken. Karin Stigbrand och Margareta Lilja-Svensson. 1997.
19. Piteåmodellen – när eldsjälarna gjort sitt! Kristina Hansson. 1997.
20. Man ville vara hjälte... Unga kriminella om faktiskt våld och filmvåld. Gudrun Uddén. 1998.

21. Gränslöst – Om TV, våld och ansvar. Johan Cronström. 1999.

Skrifterna kan beställas i enstaka exemplar eller via prenumeration från Våldsskildringsrådets sekretariat, 103 33 STOCKHOLM. Tel: 08/4053555. Rådet ger också ut en tidning: Flödet. Även den kan beställas från sekretariatet.