

Då rollspel möter TV

Hur rollspelsteorier kan bidra till utvecklandet av interaktiva
televisionsprogram

Anna-Maija Laine

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	2431
Författare:	Laine, Anna-Maija
Arbetets namn:	Då rollspel möter television - hur rollspelsteorier kan bidra till utvecklandet av interaktiva televisionsprogram.
Handledare (Arcada):	Nylund, Mats
Uppdragsgivare:	-
<p>Sammandrag:</p> <p>I detta arbete undersöktes teorier ur rollspelsvärlden ur en begreppsanalytisk synvinkel, för att kunna utgöra hur personer som utvecklar interaktiva televisionsprogram kunde locka åskådare till interaktion. Rollspelstyperna som behandlades var levande rollspel ("lajv"), massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) och alternate reality game (ARG). Utöver detta granskades interaktiva televisionsprogrammens historia sedan 1990-talet via Pertti Näränens och Kirsi Vahtokaris undersökningar.</p> <p>Undersökningen gjordes för att bidra till att utvecklandet av interaktiva televisionsprogram skulle kunna resultera i en större variation av programtyper, samt erbjuda nya synvinklar gällande relevanta saker att lägga märke till då man utvecklar interaktiva televisionsprogram. Centrala begrepp ur rollspelskulturen undersöktes och deras möjliga användbarhet i interaktiva televisionsprogram begrundades. Arbetet resulterade i uppståendet av fem påståenden gällande hur åskådaren kunde lockas till interaktion; genom att göra interaktionen lätt att utföra, erbjuda åskådaren möjligast stor handlingsfrihet, skapa mål samt förutsättningar för deltagaren att uppleva känslan att lyckas, understöda deltagarens immersion i programmets narrativ och värld och tillåta interaktion mellan såväl program och deltagare, som deltagare emellan. Dessa påståenden kan i fortsättningen vara användbara med tanke på konceptutveckling inom interaktiva televisionsprogram.</p>	
Nyckelord:	Interaktiva televisionsprogram, iTV, rollspel, levande rollspel, ARG, MMORPG
Sidantal:	65
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	25.5.2010

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Media Culture
Identification number:	2431
Author:	Laine, Anna-Maija
Title:	When Role - Playing Games Meet Television – How Role-Playing Game Theories Can Contribute To the Development of Interactive TV - Programs.
Supervisor (Arcada):	Nylund, Mats
Commissioned by:	-
<p>Abstract:</p> <p>In this thesis theories from the role-playing game culture have been examined via concept analysis, to establish how developers of interactive tv – programs could call the viewer to interaction. The examined role-playing game types were live action role playing games (LARPs), massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) and alternate reality games (ARGs). The history of interactive television programs in Finland was examined via previous research by Pertti Näränen and Kirsi Vahtokari.</p> <p>The study was conducted to contribute to the development of interactive tv -programs, so that a wider variety of program types and new concepts could be created.</p> <p>Central concepts from the role-playing game culture were examined and their possible usefulness in iTV-programs was analysed. The analysis resulted in five statements concerning how the audience could be attracted to interaction; by making the interaction easy to perform, by offering the viewer a big as possible freedom of action, by establishing objectives and conditions for the participant to experience the feeling of success, by supporting the participant's immersion in the program narrative and by allowing interaction between the program and the viewer as well as viewer to viewer. These findings might be useful for program developers.</p>	
Keywords:	Interactive television program, iTV, LARP, MMORPG, ARG
Number of pages:	65
Language:	Swedish
Date of acceptance:	25.5.2010

INNEHÅLL

1	INTRODUKTION	5
1.1	Ämne och motiv för ämnesval	5
1.2	Syfte och frågeställning	7
1.3	Metod.....	7
1.4	Material.....	8
1.5	Tidigare forskning.....	10
1.6	Terminologi.....	11
2	INTERAKTIVA TV-PROGRAM	13
2.1	Vad är ett interaktivt tv-program?	14
2.1.1	<i>Interaktion i realtid och fördröjd interaktion</i>	16
2.2	1990 - talets iTV - boom	18
2.3	Interaktiva televisionsprogram på 2000 – talet.....	20
2.4	Sanningen om Marika	24
3	ROLLSPELSTEORIER	26
3.1	Vad är rollspel?.....	26
3.1.1	<i>Levande rollspel</i>	26
3.1.2	<i>Spelstruktur</i>	27
3.1.3	<i>Manuskript</i>	29
3.1.4	<i>Intriger</i>	31
3.2	Alternate Reality Game	34
3.2.1	<i>De magiska cirkelarna</i>	36
3.2.2	<i>Exposition – interaktion – utmaning</i>	39
3.3	MMORPG – massively multiplayer online role-playing game	41
3.3.1	<i>Spelarter</i>	42
3.3.2	<i>Narrativ i MMORPG</i>	44
4	ANALYS.....	47
4.1	Hur lockar vi åskådaren till interaktion?.....	48
4.1.1	<i>Att göra interaktionen lätt att utföra & handlingsfrihet</i>	50
4.1.2	<i>Mål, och förutsättningar för åskådaren att lyckas</i>	53
4.1.3	<i>Deltagarens immersion i programmets narrativ och värld</i>	55
4.1.4	<i>Interaktion mellan program och deltagare, samt deltagare emellan</i>	57
5	SAMMANFATTNING.....	59
	Källor	61

1 INTRODUKTION

1.1 Ämne och motiv för ämnesval

Ordet interaktivitet dyker upp här och där i diskussioner kring televisionens utveckling. I och med tv - sändningarnas digitalisering började man allt mer diskutera och genomföra de olika interaktionsmöjligheterna som blev - och i framtiden skulle bli – möjliga. Ändå har den länge omtalade interaktiva televisionen inte ännu blivit allemansvara, utan fortsätter bekymra en del forskare och tv - branchmänniskor. Tanken om att digitaltelevisionen skulle anpassa sig bättre som plattform för utförandet av till exempel bankärenden och shopping än datamaskinen, var vanlig under slutet av 1990-talet. Datamaskinen fanns ju inte i närapå lika många hushåll som televisionen. Som vi vet har digitaltelevisionen inte uppnått dessa förväntningar. (Näränen, 2006. s.76)

Idag erbjuder televisionen interaktivitet som inte liknar visionerna från slutet av 1990-talet. Näränen anser att digitaltelevisionen inte alls kommer att ha någon stor roll inom interaktiva televisionsprogram, utan anser att televisionsprogrammen i stället kommer att bli mer interaktiv med hjälp av andra returkanaler, så som Internet och mobiltelefoner. Digitaltelevisionen som teknisk apparat är inte relevant för dessa program.(Näränen, 2006. s. 4) Däremot har internet och mobiltelefonen en stor roll i dagens interaktiva televisionsprogram; sms - meddelande och diskussionsplattformar på webben funnit sin plats vid televisionens sida.

”Digi-tv kuitenkin säilyy toistaiseksi perusteiltaan hyvin samanlaisena kuin analoginen televisio ja sen yleisövuorovaikutuksen muotoja kehitetään nyt ennen kaikkea Internetin ja SMS-palveluiden kautta. Televisio saa toisin sanoen iTV-piirteitä erillisten paluukanavien kautta tavalla, joka ei edellytä digi-tv:tä lainkaan.” (Näränen, 2006. s.77)

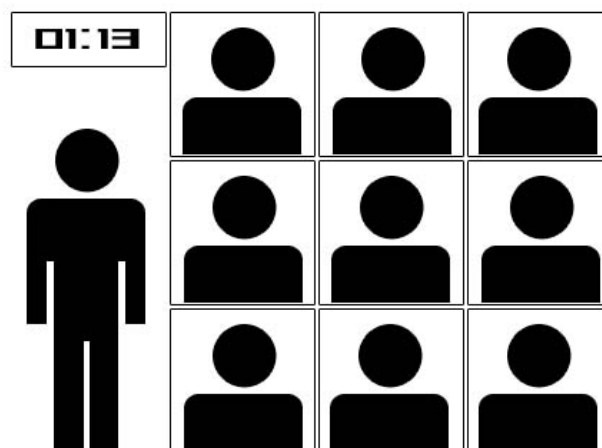
År 2008 belönades Tekniska högskolans och Arcadas gemensamma insats inom interaktiva innovationer, då interaktiva programmet ”The Grid” vann OtaDigis tävling ”Uusi-TV Innovaatiokilpailu”. I spelet fick deltagarna olika uppdrag de skulle utföra tillsammans. Allt dokumenterades med hjälp av deltagarnas webb - kameror – deltagarna befann sig på olika ställen i världen. Uppgifterna krävde ofta kollektivt tänkande och samarbetsförmåga, och hela programmet beskrevs av juryn som ”*Hauska osallistava, yhtei-*

söllinen. *Todella interaktiivinen. Hyvä. Aidosti uusi idea. Nimenomaan TV:lle soveltuva.*” (otadigi.tv, 2008).

Då jag i all korthet blev presenterad till ”the Grid” blev jag positivt överraskad. Ordet ”interaktivitet” hade i mitt öra fått en negativ klang, då interaktivitet ofta presenterades som något fint och nyskapande, men som i mina ögon fortfarande representerades främst av chat - program som, utan tvekan, hade blivit populära men som inte hade nått mitt personliga intresse. Däremot var ”the Grid” i mitt tycke ett genuint roligt koncept, och mina fördomar gentemot interaktiva televisions-

program blev en hel del mindre. Då jag under rollspelsevenemanget Ropecon år 2009 deltog i Mike Pohjolas föreläsning ”Roolipeliä televisiossa”, och fick höra om två intressanta programkoncept (”Sanningen om Marika” och ”Dollplay”) blev jag allt mer intresserad av interaktiva televisionsprogram. Produktionerna hade använt till godo kunskap från rollspelsvärlden i skapandet av dessa produktioner, och detta var för mig – en rollspelsentusiast och mediastuderande – en verklig intresseväckare.

Föreläsningen fick mig att bekanta mig med både ”Sanningen om Marika”, ”Dollplay” och övriga interaktiva programkoncept, samt fundera på vilka element och vilka hjälpmedel som egentligen används i interaktiva televisionsprogram för att aktivera den annars passiva åskådaren. Tanken om att rollspelskulturen kunde bidra till att utveckla allt mer intressanta interaktiva televisionsprogram speciellt intressant. Detta ledde till denna undersökning, som behandlar interaktiva televisionsprogram samt möjligheten att använda sig av kunskap och teorier ur rollspelskulturen i utvecklandet av nya program.



Figur 1: I "the Grid" var deltagarnas webb - kamerabilder placerade i ett rutsystem, vilket möjliggjorde olika roliga uppgifter så som till exempel att tillsammans forma ett hjärta (med hjälp av händerna) inom en utsatt tid.

1.2 Syfte och frågeställning

För att ett interaktivt televisionsprogram skall fungera bör den få de annars passiva televisionstittarna att bli aktiva deltagare – utan att åskådaren blir deltagare sker ingen verklig interaktion. Ur detta perspektiv ser jag på interaktiva televisionsprogram och undersöker specifikt vilken typ av interaktionsmöjlighet programmen erbjuder, samt vilka element bekanta från så väl lajv, ARG som MMORPG som kunde hjälpa locka åskådaren att bli deltagare. I slutet av arbetet besvaras frågan:

”Hur lockar vi åskådaren till interaktion?”

Detta görs på grund av att de existerande interaktiva televisionsprogrammen inte erbjuder stor variation, och det kunde finnas en marknad för nya programkoncept. För att dessa nya koncept kunde utvecklas behövs nya tänkesätt gällande vad interaktivitet kunde vara och varför åskådaren allmänt sett skulle vilja delta i ett interaktivt televisionsprogram. Rollspel är i högsta grad interaktiva och det kunde därmed vara nyttigt att lära känna rollspelsteorier och tack vare detta kunna hitta nya tankar om vad interaktiva televisionsprogram kunde vara.

1.3 Metod

Undersökningen kommer att göras ur ett begreppsanalytiskt perspektiv; jag ser på olika centrala begrepp ur rollspelsvärlden och begrundar deras möjliga användbarhet i interaktiva televisionsprogram. De centrala begreppen utgörs av påståenden som betonats i de olika skrifterna jag undersöker, och den möjliga användbarheten iaktas och jämförs med kunskap ur de interaktiva televisionsprogrammens historia.

De rollspel som behandlas kommer huvudsakligen att utgöras av två typer av rollspel; MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*) och lajv (*levande rollspel*). Utöver dessa behandlas också speltypen ARG (*alternate reality game*), som inte direkt brukar klassas som rollspel men som uppstått från klassiska rollspelstyperna lajv och bordsrollspel, och som idag är ett vanligt hjälpmedel för viral marknadsföring.

Denna begränsning har gjorts för att urvalet av material skall kunna behandla möjligast olika typer av rollspel, men på samma gång inte behöva detaljerat gå in på alla rollspelens underkategorier.

I slutet av arbetet kommer den tidigare nämnda frågeställningen att besvaras på basis av den kunskap som samlats gällande centrala begrepp för levande rollspel, ARG och MMORPG.

1.4 Material

Som bas för denna text fungerar olika tidigare undersökningar gällande interaktiv television och respektive rollspelsgenre. Det finns en hel del skrivet material som väl kan fungera som grund för denna undersökning.

För genomgång av det historiska perspektivet är det primära materialet Pertti Näränens avhandling ”Digitaalinen televisio. Analyysejä alkuhistoriasta, viestintäpoliittisista haasteista ja tv-järjestelmän muuttumisesta.”(2006). I Näränens undersökning presenteras de interaktiva televisionsprogrammets historia mer komplett än i övriga skrifter som betraktats, och tillsammans med Kirsi Vahtokaris, snäppet färskare, undersökning ”Interaktiivinen tv nyt” (2008) behandlar de olika interaktiva televisionsprogram fram till år 2008. Skrifter som behandlat färskare program (2008-2010) har inte funnits tillgängliga, därmed begränsas presentationen till program som sänts mellan åren 1990 och 2008. Dessa två undersökningar fungerar som främsta källor gällande den interaktiva televisionens historia. Utöver detta behandlas produktionen ”Sanningen om Marika” utifrån Annika Waerns och Marie Denwards artiklar ”Broadcast Culture Meets Role-Playing Culture”, ur boken ”Playground Worlds” (2008), och ”On the Edge of Reality: Reality Fiction in Sanningen om Marika”(2009).

Övriga skrifter som behandlar interaktiva televisionsprogram, till exempel Kari Jääskeläinens, Pauliina Tuomis och Johan Fornäs undersökningar, betraktas men behandlas inte lika detaljerat som de först nämnda.

Materialet som behandlar levande rollspel utgörs av innehåll ur den finska handboken för lajvproducenter, ”Larpinjärjestäjän käsikirja” (2007) och nordiska artiklar gällande

ämnet. Främst betraktas de riktlinjer gällande lajvproduktion ”Larpinjärjestäjän käsikirja” presenterar, men gällande intriger behandlas också material från Laura Airaksinens föreläsning ”Juonisuunnittelu larpeissa” från Ropecon år 2009.

Undersökningar som behandlar ARG har betraktats. En av de mest centrala är ”Storytelling in new media: The case of alternate reality games, 2001-2009”(2009) av Jeffrey Kim, Elan Lee, Timothy Thomas och Caroline Dombrowski. I undersökningen betraktas så väl definitioner och terminologi gällande ARG, som konkreta exempel av spel som producerats. Också Markus Montolas skrift ”Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games” (2005) och Andrea Philips artikel ur ”Alternate Reality Games White Paper” (2006) används som material för att behandla ARG och dess natur, samt Montolas och Waerns undersökning ”Participant Roles in Socially Expanded Games”(2006) för att kunna betrakta deltagarens roll i ARG. Också övriga skrifter som tangerar ARG, så som Antto Perttolas ”Viritettyä todellisuutta – Pervasiiviset pelit”, kommer att granskas.

Ville Kaipila har undersökt immersion i MMORPG, och denna undersökning används i hög grad som material för detta arbete. Också Richard Bartles välkända skrift ”Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs” används som material, trots att skriften publicerats för nästan 15 år sedan. Skriften har ändå använts som källa i så många undersökningar från 2000-talet som behandlat MMORPG att den inte gått att undvika, och texten verkar fortfarande innehålla relevant information och vara aktuell. Utöver dessa har övriga undersökningar och artiklar gällande MMORPG betraktats, bland annat Richard J.J. Tyrers undersökning ”Addiction and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs): An In-Depth Study of Key Aspects”(2008) och ”Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tankar och erfarenheter” (2007) av Jonas Linderöth och Ulrika Bennerstedt.

Dessutom har Steve Inces bok ”Writing for Video Games”(2006), Frans Mäyräs och Laura Ermis undersökning ”Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion” (2005), samt ett flertal övriga skrifter använts i undersökningen, men dessa har inte fått en övergripande roll i arbetet.

1.5 Tidigare forskning

Så väl interaktiv television, interaktiva televisionsprogram samt rollspel har undersökts en hel del. Däremot har man inte grundligt undersökt samspel mellan rollspel och interaktiva televisionsprogram, samt hur programmen kunde dra nytta av kunskap ur rollspelsvärlden.

Kari Jääskeläinen har i sitt arbete ”Strategic questions in the Development of Interactive Television Programmes” undersökt vilka strategiska frågor personer som utvecklar interaktiva televisionsprogram kunde ställa sig själv för att utveckla bättre interaktiva televisionsprogram. Han har använt sig av kunskap om bland annat lineärt drama, så som film, samt multimedieproduktioner för att etablera vilka olika typer av frågor kunde vara relevanta. Den undersökning jag gör är på något plan liknande, då tanken är att undersöka redan existerande teorier från ett annat fält, och se hur de kunde bidra till att bättre interaktiva televisionsprogram kunde produceras. Min undersökning utförs naturligtvis i mindre skala och med fokus på enbart rollspel i stället för flere olika typer av produktioner.

I studien ”On the Edge of Reality: Reality Fiction in ‘Sanningen om Marika’” (2009) har Annika Waern och Marie Denward undersökt deltagarnas erfarenheter i produktionen ”Sanningen om Marika”, och behandlar därmed ARG i koppling till television.

Övriga studier gällande television och rollspel har inte påträffats. Detta tyder på att vidare undersökning beträffande ämnet kunde behövas.

1.6 Terminologi

Vissa grundläggande termer kommer att användas genom hela texten, och för att klargöra dem presenterar jag dem i följande lista.

AR – *alternate reality*

Alternativ verklighet, dvs en konstgjord, fiktiv värld.

ARG – *alternate reality game*

En typ av spel där speldeltagarnas uppgift vanligtvis är att reda ut ett mysterium. Spelens innehåll är utspritt över spelarnas informationsfält så som olika webbsidor, telefonsvarare eller reklamplancher. Spelmakaren har skapat en mängd små uppgifter och gåtor, och genom att lösa dem förs spelaren vidare till nästa punkt i spelet och närmare slutet. Spelet spelas simultant av flere personer samtidigt, och spelet kräver i många fall att speldeltagarna arbetar tillsammans för att lösa gåtorna.

Immersion

Ett tillstånd där en person sjunker in och fångslas av en omgivande miljö, ofta konstgjord, på ett sätt som får immersantens medvetande om jag:et att minska. Ordet används ofta för att beskriva tillståndet en rollspelar uppnår då spelet omringar honom på ett så överväldigande sätt att han glömmer att fokusera på sig själv och den verkliga världen, och i stället till fullo fokuserar på karaktären och spelvärlden.

iTV

Interaktiv television, syftar på en apparat som möjliggör interaktion via televisionen

iTV program

Interaktivt televisionsprogram, ett televisionsprogram i vilket interaktion mellan åskådare och program(makare), eller också åskådare emellan har en betydande roll

Lajv – *levande rollspel*

Levande rollspel, från engelskans *live action role-playing*. Lajv är en form av rollspel där speldeltagaren intar en roll som en specifik, förutbestämd karaktär i en förutbestämd värld, och uttrycker denna karaktärs tankar, vilja och handlingar genom fysiskt agerande i ett fysiskt utrymme. I finskan används i allmänhet förkortningen LARP som namn för hobbyn (*larppi, larppaaminen, larppaaja*).

MMORPG – *massively multiplayer online role-playing game*

Rollspel, med massiva mängder spelare, som spelas på internet. Spelaren representeras i spelvärlden av en av spelaren skapad avatar, vars kunskaper och attribut kan utvecklas under spelets gång genom att utföra olika uppgifter. Spelaren kan delta i olika äventyr ensam eller tillsammans med övriga spelare, men spelet kan inte direkt vinnas av någon.

Transmedial produktion

En produktion som sträcker sig över och använder sig av många medier.

2 INTERAKTIVA TV-PROGRAM

Man har försökt kombinera interaktivitet med televisionen sedan 1920-talet, men trots detta har man ännu för några år sedan felaktigt likställt iTV och digital television. Digi-tv är ändå inte en förutsättning för interaktiva televisionsprogram, även om returkanalerna digi-tv skulle innehålla kunde fungera som ett hjälpmedel för interaktiva televisionsprogram.

Interaktiva tv-program har ändå funnits redan före digi-tv, och det, diskutabelt, första interaktiva televisionsprogrammet sägs vara från femtiotalet. ”Winky Dink and You” (1953-1957) var ett amerikanskt barnprogram som uppmuntrade barn till att delta i programmet – i stället för att enbart passivt följa med – genom att hjälpa huvudkaraktären Winky Dink i olika dilemman. Barnen kunde placera en speciell hinna över televisionen och rita in hjälpmedel, till exempel broar, som hjälpte Winky Dink att komma över olika hinder och undan olika faror. Interaktionen var naturligtvis inte äkta, då programmets gång och slutresultat inte påverkades av åskådarens aktioner, men illusionen av interaktion var ändå så effektiv att den aktiverade åskådaren att, till synes, ta del av programmet. (Näränen, 2006, s.44)

Experiment med televisionens interaktionsmöjligheter är alltså inget nytt fenomen, men detta kapitel kommer främst att fokusera på de interaktiva televisionsprogrammen som förekommit i Finland sedan år 1990, på grund av att många nya format uppkom i början av 90-talet i och med de nyligen digitaliserade telefoncentralerna. Digitaliseringen av telefoncentralerna, som påbörjats i början av 1980-talet och slutfördes år 1996 (Moisio, 2004, s.16), möjliggjorde deltagandet i televisionsprogrammets publikomröstningar samt användning av programmets spelapplikationer. Därmed började nya programformat, som utnyttjade detta, dyka upp. (Näränen, 2006, s.47).

I kapitlet kommer jag kort att diskutera definitionen ”interaktivt televisionsprogram”, samt presentera några program som förekommit sedan år 1990. Största delen av dessa produktioner behandlas i så gott som alla skrifter som behandlar finsk interaktiv television (så som Näränen, 2006, Vahtokari 2008). Kapitlet kommer också att behandla en

svensk produktion, produktionsbolaget *The Company P:s* Emmy vinnare *Sanningen om Marika* (2007).

2.1 Vad är ett interaktivt tv-program?

Det finns en tydlig skillnad mellan interaktiv television och interaktiva televisionsprogram; iTV är en teknisk apparat eller ett tekniskt system, och iTV-program är, självklart, televisionsprogram. ITV kan vara ett användbart hjälpmedel för iTV-program, men inte en förutsättning. ITV-program använder sig för tillfället främst av returkanaler via andra tekniska apparater, så som mobiltelefon och dator med internet uppkoppling.

Kari Jääskeläinen har för sitt arbete ”Strategic Questions in the Development of Interactive Television” (2001) definierat interaktiva televisionsprogram som ”program eller tjänster där innehållet eller presentationen av innehållet, eller till och med ordningen innehållet presenteras i, kan påverkas av åskådaren.”(Jääskeläinen 2001, s. 19. Fri översättning). Jääskeläinen påpekar också själv att enligt denna definition är ett program vars ljudnivå kan justeras via fjärrkontrollen (dvs. vilket program som helst) därmed ett interaktivt televisionsprogram, och begränsar därefter sin definition ytterligare. Dock är den en primära definitionen ett bra exempel på hur svårt det egentligen är att definiera vad ett interaktivt televisionsprogram egentligen är. Ordet ”interaktion” täcker så många övriga delområden än de iTV - program egentligen fokuserar på.

Att definiera interaktiva televisionsprogram har varit ett arbete som har sysselsatt många forskare, och Johan Fornäs har påpekat att gränsen mellan interaktivt och passivt medium de facto är vag. Alla medier är potentiellt interaktiva; de uppmanar på ett eller annat sätt åskådaren att agera, men interaktionen sker sist och slutligen enbart ifall åskådaren väljer att ta del av det. Fornäs understryker att en karaoke - video, som är formad att vara interaktiv, kan konsumeras passivt genom att åskådaren enbart följer med. Utan åskådarens initiativtagande förblir även det interaktiva mediet passivt. (Fornäs, 2000. s 38)

Näränen beskriver iTV - program enligt följande; ”ohjelmamuotona iTV-tarkoittaa sellaisia tv-ohjelmia, joissa katsojien kanssa käytävällä vuorovaikutuksella tai automatisoidulla vuorovaikutteisilla sovelluksilla (iTV-elementeillä) on merkittävä rooli” (Närä-

nen, 2006. s. 79). Enligt detta är det centrala att interaktionen har en anmärkningsvärd roll i programmet. Hur detta krav uppfylls är svårt att säga, att mäta signifikans är inte enkelt, men Näränens definition är säkerligen användbar. För att själv bidra till diskussionen kring vad ett interaktivt televisionsprogram egentligen är, tar jag ett steg vidare från Näränens beskrivning och hävdar att innehållet i ett interaktivt televisionsprogram till en märkvärd del utgörs av material från åskådarna. Ifall åskådaren inte deltar förblir programmet en passiv och tom plattform. Som exempel kan nämnas ett chat - program, som utan deltagarnas kontribution inte har ett innehåll. Programledaren kan snacka för att hålla programmet vid liv, men utan de meddelanden åskådarna sänder finns ingen bas för programmet och innehållet förblir ytligt och programmet ihåligt. Då interaktionen uteblir, uteblir också programmets innehåll.

Man kan ändå inse att detta påstående kunde tänkas utesluta många program med interaktiva element. Bland annat så gott som alla de program som innehåller någon form av publikomröstning, till exempel ”Idols”, kunde anses fungera lika väl utan publikomröstningen. En jury kunde sköta samma funktion som publiken, men detta kunde utesluta en hel del saftig interaktion åskådarna emellan. Skulle då en central del av programmet utebli, och skulle programmet då egentligen sakna sin dragningskraft och en stor del av sitt egentliga värde? Detta är mycket sannolikt, och därmed kan man hävda att programmets interaktivitet faktiskt utgör en anmärkningsvärd del av programmet, och då vore programmet enligt Näränens definition ett interaktivt televisionsprogram. Dock enligt det tidigare påståendet har programmet i sig ändå inte tappat sitt innehåll, även om åskådaren inte skulle få bestämma vem som vinner. Tävlingsprogrammet egentligen fokuserar på kan utföras även om åskådaren inte kan påverka vem som vinner. Detta syftar på att interaktiva televisionsprogram i själva verket kunde anses vara antingen ”interaktiva televisionsprogram”, vars innehåll inte existerar utan deltagarens interaktion, eller ”televisionsprogram med interaktiva delar”, program där interaktionen har en anmärkningsvärd roll, men inte utgör hela programinnehållet.

2.1.1 Interaktion i realtid och fördröjd interaktion

De interaktiva program som på finsk tv är mest synliga, nämligen chat - program och sms - spel, är program där interaktionen sker så gott som i realtid. Interaktion kan trots allt också ske över en längre tidsperiod; också brevväxling är en form av interaktion, även om utbytet av information sker långsamt. Interaktion handlar ju också om respons, utan att fokusera på hur fort responsen når sin mottagare. Därmed kan man tänka sig att till exempel barnprogrammen ”Buu – klubben” och ”Pikku Kakkonen” är interaktiva program, då teckningar och brev som barnen sänder programmakarna ofta presenteras i programmet. Utan dessa teckningar och brev skulle programmen se annorlunda ut, och därmed har brevets sändare påverkat programmets gång. Dock är inte programmen beroende av responsen från barnen, programmet kan produceras även om ingen skickar post, och därmed kan man kanske inte påstå att programmen skulle innehålla interaktivitet som skulle uppfylla Närärens krav; interaktiviteten har inte en anmärkningsvärd roll. Också Vahtokari påpekar att program man kan skicka brev eller e-post till inte nödvändigtvis kan kategoriseras som interaktiva televisionsprogram.

”I tv:n kohdalla täytyy kuitenkin kysyä, miten tällainen vuorovaikutteisuus ulottuu itse ohjelmaan. Arvailujen varaan nimittäin jää, miten verkkosivujen tapahtumat tai katsojapalaute tosiasiansa vaikuttavat ohjelman sisältöön, sillä esimerkiksi yksittäisen sähköpostin vaikutuksia on käytännössä mahdotonta jäljittää.”

(Vahtokari, 2008. s. 42)

Man kan ändå tydligt urskilja två huvudtyper av interaktion i iTV-program; interaktion som sker i (så gott som) realtid, och det jag i denna text kommer att kalla för fördröjd interaktion. Den stora skillnaden mellan dessa två är att den fördröjda interaktionen sker över en längre tidsperiod – enligt min tolkning är en längre tidsperiod allting som sker utöver programmet sändningstid, och interaktion i realtid syftar på interaktion likt den vi är bekanta med ur chat - program. I chat - program når åskådarens respons televisionsrutan inom en avsevärt kort tid; minuter om inte till och med sekunder.

Även om fördröjd interaktion låter mindre dynamiskt än interaktion i realtid, bör man enligt Näränen inte anta att interaktion i realtid automatiskt är mer värdefullt, eller på något sätt bättre än fördröjd interaktion (Näränen, 2006. s.177). Dessa representerar olika interaktionssätt, men tävlar inte sinsemellan. Näränen skriver: ”Reaaliaikaiseen mediaviestintään liittyy sivusta seurattuna ennakoimattoman tilanteen intensiteettiä, mutta

viiveellä toteutuvaan keskusteluun sisältyy kommenttien kypsytymisen ja kehittymisen mahdollisuus.”

Näränen ger i sin text exempel på fyra olika typer av interaktion; osynkroniserad automatiserad interaktion, osynkroniserad mänsklig interaktion, representativ interaktion i realtid samt spontan interaktion i realtid. (Näränen, 2006. s. 176)

Den osynkroniserade, automatiserade interaktionen kan utgöras av till exempel shopping applikationer, där interaktionen utgörs av informationsutbyte mellan människa och maskin. Interaktionen sker omodererat och responsen från denna interaktion, till exempel en införskaffad produkt, dyker upp senare. Osynkroniserad mänsklig interaktion innefattar interaktion mellan människa och människa, som inte sker under programmets sändningstid. Detta kan täcka till exempel åskådarens respons per post, eller diskussion på olika modererade diskussionsforum. Den representativa interaktionen i realtid menar program som ur sin publik väljer ut personer som får delta i programmet och påverka dess gång. Som exempel kan nämnas tävlingar och spelprogram där enbart på förhand utvalda personer kan delta. Den spontana interaktionen som sker i realtid är enligt Näränen den mest invecklade interaktionstypen. Denna typ av interaktion visar sig i till exempel chat - program samt sms - spel, där flere personer kan delta simultant och deltagarna inte väljs ut på förhand av programmakarna.

2.2 1990 - talets iTV - boom

Digitaliseringen av telefoncentralerna i Finland möjliggjorde en ny form av deltagande i televisionsprogram som kunde ske från det egna vardagsrummet. Man kunde delta genom att ringa till ett givet nummer och trycka in olika tangenter på telefonen som sedan telefoncentralens datorer kunde analysera. Detta skapade något av en boom av olika interaktiva televisionsprogram, men en stor del av dessa program blev relativt kortlivade. Internationella programformat anpassades till finska versioner, men också nya, finska programformat föddes. Sådana programformat var till exempel ”Keisarinpeukalo”, ett ungdomligt diskussionsprogram där åskådaren kunde delta i diskussionen via bildtelefon. Tekniken som krävdes för programmet var ändå allt för ostabil för att programmet skulle fungera smidigt. (Näränen, 2006. s. 47).

En av de interaktiva televisionsprogram från nittiotalet som blivit mest minnesvärt för mig, är det danska konceptet ”Hugo”. Det var ett spelprogram där deltagaren kunde styra Hugo – trollet med hjälp av telefonens tangenter och hjälpa honom rädda sin fru Hugolina och sina barn från den elaka häxan Scylla. I detta program tog deltagaren en roll som spelare, ”Hugo” påminde i hög grad om ett simpelt datorspel. Programmet sändes i två år, utan speciellt långa pauser emellan säsongerna. (Muistikuvaputki, 2008).

Ett annat interaktivt barnprogram – som i sin tur har sitt ursprung i Finland – är ”Galilei ja kadonneet lelut”, som vann pris som bästa animerade barnprogram år 1997 i Barcelona. I programmet hjälpte barnen, som blivit utvalda som deltagare, Galilei att hitta sina försvunna vänner genom att lösa olika gåtor. (Näränen, 2006. s. 47). Deltagandet skedde via telefonförbindelse och programmet använde sig av animering i realtid.

Övriga interaktiva program från nittiotalet är bland andra ”Mediapeli”, ett program där interaktiviteten utgick på att deltagaren kunde uttrycka sin åsikt gällande olika aktuella frågor genom att ringa till ett givet telefonnummer och rösta antingen ”ja” eller ”nej” med hjälp av att trycka på telefonens tangenter. Också ett koncept från Brasilien, ”Kahden vaiheilla” (ursprungligen under namnet ”Voce Desice”), försökte aktivera publiken genom låta dem bestämma vilket av två producerade slut till en fiktiv berättelse som skulle sändas i programmet. Åskådaren kunde ringa och rösta på ett av de två alternati-

ven, och under tiden som röstningsresultaten räknades diskuterades i studion de moraliska dilemman berättelsen tangerat. (Näränen, 2006. s. 47). Dessa former av interaktion är begränsade till två alternativ, eller i vissa fall några, och möjligheten att påverka är egentligen väldigt snäv. Speciellt ”Kahden vaiheilla” påminner om försök inom interaktiv film som förekommit redan på femtio – sextiotalet, bland annat den år 1967 presenterade tscheckoslovakiska ”Kino-Automat”- produktionen. Åskådarna i biosalongen kunde påverka hur filmens huvudkaraktär skulle agera i olika situationer genom att trycka på en grön eller en röd knapp, som satt fastmonterad i varje sits i biografen (Kaakinen, 2005. s. 15).

Även om det under början av nittiotalet föddes en hel del olika interaktiva programformat, kan man inte påstå att interaktionsmöjligheterna hade varit värst omfattande. Barnprogrammen ”Hugo” och ”Galilei ja kadonneet lelut” verkar representera de mest interaktiva programmen från sin era, då de erbjöd deltagaren möjligheten att på ett väldigt konkret sätt påverka berättelsen programmet innehöll. Slutresultatet varierade beroende på hur deltagarna presterade, men också själva programmets gång såg olika ut varje gång beroende på hur deltagarna klarade av sina uppgifter. De övriga interaktiva programmen Näränen presenterar verkar vara mycket mer begränsade. Till exempel var ”Mediapeli” inte det mest interaktiva tänkvärda televisionsprogrammet, men att delta i en röstning på tv var på den tiden ett alldeles nytt fenomen. De facto förekommer liknande röstningar och förfrågan fortfarande idag. Stora reality - tv serier och olika tävlingar, så som hitserierna ”Big Brother” och ”Idols” använder sig av publikomröstning för att luska ut vem som vinner tävlingen. ”[...]Konseptin menestys on toisaalta todistanut, että tv-yleisöllä on halua vaikutusvaltaan, mikäli sitä sille luovutetaan.” skriver Näränen om Big Brother och liknande koncept, och detta verkar stämma. Omröstningar på tv, som föddes på nittiotalet, överlevde även om många andra försök att inkludera interaktivitet till televisionsprogram inte slog igenom.

2.3 Interaktiva televisionsprogram på 2000 – talet

Utvecklandet av iTV - program avtog inte vid millennieskiftet, och det var åter en utveckling inom telefoni, nämligen mobiltelefonens ökande popularitet, som ledde till ett nytt uppsving inom interaktiva televisionsprogram. År 2000 startade kabel-tv-kanalen TVTV! (senare SubTV) den första tv - chatten i Finland, och sedan dess har chat - programmen fastställt sin plats på programtablån på också övriga kanaler (Sihvonen & Suominen 2002, s.10). Chattandet på tv-skärmen möjliggjordes genom att utnyttja mobiltelefonen som interaktionsredskap; genom att sända ett sms till ett givet telefonnummer kunde man delta i diskussionen på televisionens ruta. Televisionens och mobiltelefonens respektive tekniska egenskaper kombinerades, och som slutresultat föddes en ny interaktionsform.

Tv - chatten har under årens lopp inkluderats i många olika programtyper, till exempel diskussionsprogram, och interaktiviteten chat - programmen erbjuder är tydligt urskiljbar. Åskådaren kan delta i skapandet av programinnehållet genom att skicka sms-meddelanden till programmet och ta del av pågående diskussioner, ställa frågor eller öppna nya diskussionsämnen. Kirsi Vahtokari beskriver chat – programmen som elektroniska anslagstavlor, och denna tanke är lätt att hålla med om (Vahtokari, 2008. s.53). Programmen innehåller massvis med meddelanden från olika sändare, och programledaren, som finns i en stor del av chattarna, kommenterar och läser högt en del av dessa meddelanden. Utöver detta kan också moderatorerna som modererar meddelandeflödet kommentera sändarnas meddelanden samt tilltalas av sändare.

Efter uppståendet av tv - chattarna föddes sms - spelen, som också utnyttjade mobiltelefonernas funktion som interaktionsredskap. Televisionen fick fungera som spelkonsol och monitor, då mobiltelefonen i sin tur användes som spelkontroll. Dessa spel påminner i själva verket en hel del om nittiotalets ”Hugo”, men i stället för att ha en spelkaraktär som en spelare i taget kan kontrollera, kan alla spelare kontrollera olika element samtidigt. Exempelvis kan detta vara en fotboll som speldeltagaren kan, genom att skicka koordinater via sms, försöka få in i ett mål som vaktas av en programledare. Programledaren blockerar sändarnas fotbollar, och försöker samtidigt, genom att tala, upprätthålla spelarnas intresse för spelet. Hon berömmar deltagarna och uppmanar dem att

fortsätta spela, samt berättar vem som har fått mest poäng under spelets lopp. I vissa fall har också en chat inkluderats i programmet.

Interaktiva frågesporter blev också under 2000 – talet en bekant syn på olika tv – kanaler. Frågesporterna presenterar en simpel huvudfråga, men att få besvara just den frågan kräver att man besvarar några uttagningsfrågor snabbare än någon annan av deltagarna. Den som får besvara huvudfrågan kan vinna ett pris, till exempel en penningssumma. Programmets programledare utmanar åskådaren upprepade gånger att delta i tävlingen, och tillsammans med det lockande priset som till synes verkar lätt att vinna, attraherar de åskådare att delta.

Hur interaktiva dessa frågesporter egentligen är kan ifrågasättas. Kirsi Vahtokari påpekar att bara en av alla deltagare får delta i den verkligt interaktiva delen, där han eller hon får snacka med programmets programledare och besvara tävlingsfrågan (Vahtokari, 2008. s 51). De övriga deltagarna interagerar med en maskin som läser upp frågor och registrerar de svar deltagaren ger genom att trycka på telefonens tangenter. Ifall deltagaren besvarar frågan fel avslutas samtalet, men ifall han svarar rätt fortsätter samtalet tills alla frågor är ställda. Efter detta avslutas samtalet och deltagaren blir åter en passiv åskådare, och den interaktiva delen tar slut. Vahtokari menar att responsen deltagaren får från programmet är marginellt, även om programledaren nog hurrar för och berömler deltagarna. Personlig respons förekommer i väldigt liten mån. Det som ändå urskiljer dessa program i en positiv bemärkelse är att man kan delta i programmets interaktiva del utan en mobiltelefon – också en fast telefon med tangenter kan användas.

Attityderna gentemot televisionens chat - program och sms - spel, så väl som interaktiva - frågesporter, verkar vara i många fall negativa, inte minst på grund av att deltagandet i dessa spel och chattar i längden kan bli dyrt. (Tuomi, 2008.). Interaktiviteten dessa program erbjuder har sina begränsningar; ifall du inte har råd att betala för deltagandet är du tvungen att förbli passiv åskådare. Dessa programtypers popularitet har i alla fall bevisat att mobiltelefonen är ett väldigt användbart hjälpmedel i interaktiva televisionsprogram.

”Myös televisiokanavien tekstiviestipelit ovat malliesimerkkejä seka-alustapeleistä [...] matkapuhelimet voivat toimia oivina päätelaitteina ja ohjausvälineinä seka-alustapeleissä.” (Korhonen mfl, 2009. s. 75)

Vahtokari nämner tre inhemska produktioner från 2000-talet, som klassades som interaktiva televisionsprogram men som inte kunde kategoriseras som chat - program, sms - spel eller interaktiva frågesporter; ”Sinä” (SubTV), ”Suomi express”(YLE2) och ”Sydän kierroksella”(YLE1). ”Sinä” var ett program som enligt Vahtokari titulerades som ”youtube på tv”, och i programmet användes både internet och mobiltelefonen som centrala hjälpmedel (Vahtokari, 2008. s.57). Tanken med programmet var att vem som helst kunde skicka in en videoperformans på 150 sekunder, och tävla om att vinna ett pris. Publiken kunde sedan rösta fram en vinnare bland alla de som deltagit i tävlingen.

I viss mån kan man anse att programmet var väldigt interaktivt. Programinnehållet producerades av åskådare, och de övriga åskådarna bestämde vem som gick vidare i tävlingen och i sista hand vem som vann huvudvinsten på 10 000€. Programmet var mindre begränsat än till exempel det tidigare nämnda ”Kahden vaiheilla”, då ”Sinä” erbjöd flere röstningsalternativ än enbart två, och då alla de tävlingsdeltagarna som gick vidare i deltävlingarna var tvungna att göra nya videosnuttar för nästa omgång. Innehållet utvecklades på basis av publikens val och deltagarnas kreativitet.

Man kan fråga sig ifall programmet ändå förblev ganska statiskt. Vahtokari konstaterar att interaktiviteten inte ur åskådarens synvinkel nödvändigtvis var allt för starkt närvarande.

”Ohjelmaan viestejä lähettäneet sen sijaan eivät todennäköisesti kokeneet interaktiivisuutta kovin voimakkaasti, sillä ainakaan mitään välitöntä palautetta viesteistään ei saanut. Tietysti lähetetyt tekstiviestit vaikuttivat seuraavan jakson sisältöön.”

(Vahtokari, 2008. s. 60)

Representant för en alldeles annan programtyp är magasinprogrammet Suomi Express, vars interaktivitet fungerade på en alldeles annan grund. Programmet i sig utgjordes av ett väldigt klassiskt presentationssätt och programinnehållet kunde inte påverkas i real-

tid. Programmets internetsidor i sin tur erbjöd åskådarna möjligheten att delta i diskussion samt följa med programmakarnas arbete. Detta program, oberoende åsikterna om hur bra eller dåligt interaktionen sist och slutligen fungerade, är ett bra exempel på hur fördröjd interaktion kan fungera. Programmet fokuserade inte på interaktivitet, men interaktiviteten erbjöd en extra krydda för programmets innehållsproduktion.

Sydän kierroksella var ett fiktivt drama som åskådaren kunde påverka i realtid, och interaktionsredskapet var ett redan väletablerat medel, nämligen mobiltelefonen. Genom att skicka textmeddelanden till ett givet nummer kunde åskådaren påverka dramats karaktärs relation. Ord ur textmeddelanden plockades ut och de påverkade antingen positivt eller negativt karaktärernas relation. Ett litet rött eller blått hjärta intill det publicerade textmeddelandet visade hur karaktären i fråga reagerade och påverkades av tankeljuden, som valts ut på basis av ord ur textmeddelandet.

Produktionen använde sig av teknologi bekant från chat - program, men gjorde chattandet mer intressant genom att kombinera det med ett drama. Alla deltagares meddelanden publicerades inte på tv-rutan, men alla fick ett svar från karaktärerna, Juulia (Kristiina Elstelä) and Roope (Lorenz Backman). Upplevelsen var interaktiv för alla deltagare, och allas kontribution påverkade berättelsens gång.

Utöver de nämnda programmen har interaktiva element applicerats i många televisionsprogram, och åskådarens vilja att påverka programmets framskridande har använts till godo, även om interaktiviteten inte varit i centrum. Till exempel de redan nämnda "Big Brother" och "Idols" har tydliga interaktiva element, men fokuserar ändå inte på interaktiviteten. Programmen fokuserar på vanliga människor som tagit del av dessa tävlingar, och åskådarna kan påverka vem som slutligen vinner tävlingen genom att rösta ut de deltagare de inte vill tilldela vinsten åt. Kring speciellt "Big Brother" cirkulerar en aktiv, kollektiv åskådarskara, som tillsammans följer med husets händelser och diskuterar dagens alla händelser på diskussionsforumet på programmets webbsida. Åskådarna kan också påverka vissa element som påverkar tävlingsdeltagarnas vardagliga liv, genom att till exempel rösta fram vilken typ av utmaning tävlingsdeltagarna utsätts för. Programmet är alltså i högsta grad interaktivt, speciellt med tanke på den interaktion som sker mellan åskådarna, men programmet presenterar sig själv inte som ett interaktivt televisionsprogram även om det i många bemärkelser är det. Detta, och liknande, program

kunde anses vara det som tidigare i texten kallats för ”televisionsprogram med interaktiva delar”.

2.4 Sanningen om Marika

SVT och produktionsbolaget the Company P skapade tillsammans en alldeles ny form av dramaserie, som gick under namnet ”Sanningen om Marika”. Produktionen var ett transmedialt försök att få åskådaren att delta i dramat, och skaparna själv kallade produktionen ”*participation drama*”. Inspirationskällan för produktionen från SVT:s sida var Kanadensiska televisionsprogrammet ”ReGenesis”, som var kopplat till ett ARG, och från Company P:s sida de pervasiva lajven, ”Prosopopeia Bardo 1” och ”Prosopopeia Bardo 2”, som de tidigare producerat. Produktionen de skapade tillsammans strävade efter att nå en publik som spelar datorspel, men inte ser på tv, och var slutligen en kombination av både P:s och SVT:s inspirationskällor. (Denward & Waern, 2008. s. 250)

Sanningen om Marika har både hyllats och kritiserats. Expressen.se:s tv-krönikör Britta Svensson kallade produktionen ”oansvarig” och skrev: ”Det finns många förvirrade människor som jag tror inte alls mår bra av att matas med paranoida tvångsföreställningar från en etablerad källa som SVT.” (Svensson, 2007.). Å andra sidan belönades produktionen med en Emmy för bästa interaktiva tv tjänst (Outstanding Interactive Tv Service). Kontrovers är inte överraskande, då produktionen ändå var något väldigt obekant och nytt för både skapare och åskådare.

Produktionen utgjordes av såväl fiktion som fikcionaliserad verklighet. Den fikcionaliserade verkligheten började år 2005, då karaktären Maria Klingblom försvann. Hennes väninna Adrijanna började undersöka vad som hänt Maria, och hon startade en blogg, conspirare.se, där hon berättade om sina upptäckter. Hon spridde planscher, och via dessa hittade Anders Weiderman – en manusförfattare – berättelsen om Maria. Han skrev ett manuskript för en tv-serie på basis av denna berättelse – serien som senare fick namnet ”Sanningen om Marika”. Då Adrijanna insåg att tv-serien påstod att Maria egentligen aldrig existerat, blev hon förbannad. Hon började allt mer hektiskt sprida ordet om

Maria och SVTs felaktiga påståenden, och SVT i sin tur fortsatte påstå att tv-serien inte baserat sig på verkliga händelser. Denna konflikt, den fikcionaliserade verkligheten, formade bakgrunden för spelet och var den drivande kraften för interaktionen.

Fiktionen i sin tur utgjordes av dramaserien som SVT sände. De övriga delementen, så som internetsidorna, möjliggjorde deltagandet i den fikcionaliserade verkligheten. Också ett fiktivt debattprogram sändes efter varje avsnitt av dramaserien, och som behandlade konflikten mellan Adrijanna och SVT. Dramaserien fungerade som en källa för deltagarna; den innehöll olika typer av antydningar som ledde spelaren vidare till nästa punkt i spelet. Dramaserien var för övrigt traditionell, den bestod av ett lineärt narrativ som i sig inte kunde påverkas av åskådaren. Interaktionen skedde på annat håll, både på internet och ute på gatorna. Websidan Conspirare.se var knutpunkten för deltagandet – sidan bestod av ett diskussionsforum, en blogg samt en chat. Utöver detta fanns också webbsidan för Ordo Serpentis, en hemlig organisation, som deltagarna uppmuntrades att bli medlemmar i. (Denward & Waern, 2008. s. 252).

Sanningen om Marika använde sig tydligt av metodik bekant från ARG (*alternate reality games*), som kommer att behandlas senare. Spelaren blev presenterad med olika uppgifter, gåtor och problem som kunde föra honom närmare nästa punkt i spelet, och spelet gjorde också kollektivitet till ett tydligt bärande element. TINAG-tanken (*this-is-not-a-game*), som är bekant från just verklighetsspel, var också konstant närvarande. Samtidigt var det också möjligt att delta i spelet ur en för lajv bekant utgångspunkt, och ta del av händelser ute i riktiga världen. Någon bröt sig in i en container, en annan ansökte om arbete och deltog i en arbetsintervju för fiktiva bevakningsfirman Kerberos och många deltog i den stora slutscenen – demonstrationen utanför SVT. Spelet blandade verklighet och fiktion på ett sätt som både inspirerade och irriterade publiken, men det SVT och Company P skapade var tillsvidare unikt och väldigt ambitiöst.

3 ROLLSPELSTEORIER

3.1 Vad är rollspel?

Rollspel har existerat i sin nuvarande form sedan 1960-talet. I Finland började bordsrollspel samt ”lajv”, dvs levande rollspel, förekomma under 1980-talet, bordsrollspelen i början av årtiondet, lajven i slutet. Bordsrollspel, som kan ses som fadern till alla övriga rollspelstyper, är spel som saknar direkta tävlingsmoment, samt handlar främst om interaktivt berättelseskapande. Miljön spelet utspelar sig i beskrivs verbalt av spelledaren, och speldeltagarna beskriver sina karaktärens tankar och handlingar. Dramatiska situationer, vändpunkter och konflikter skapas tillsammans, och det finns ingen egentlig vinnare.

Denna grundidé är den samma i övriga rollspel, men användargränssnittet varierar beroende på rollspelstyp. I lajv uttrycker spelaren karaktärens handlingar genom fysiskt agerande i en fysisk spelmiljö som är oftast inredd enligt tema, och i forumrollspel beskriver spelaren spelmiljön, karaktärens tankar och handlingar skriftligt.

Till att börja med var rollspel en hobby för en liten skara människor, men så småningom växte kretsarna och blev allt större. Idag är lajv en hobby med starkt fotfäste i Finland, och i många fall också väldigt ambitiös med både tanke på konstnärlighet, kreativitet och underhållningssyfte.

3.1.1 Levande rollspel

Filippa Glaser jämför levande rollspel, ”live” eller ”lajv”, med improvisationsteater där både skådespelarna och publiken utgörs av speldeltagarna (Glaser, 2003. s.11). Detta är en vanlig jämförelse, som används för att beskriva lajvets natur. I levande rollspel tar speldeltagarna rollen av en på förhand bestämd karaktär som lever i spelvärlden. (Rollen kunde exempelvis vara en matglad dvärg ur Tolkiens Midgård.) Utstyrelse, scenografi och rekvisita enligt tema används för att förstärka spelarens immersionsmöjligheter. Spelet har en på förhand bestämd utgångspunkt, men efter att spelet har startat finns det inga direkta milstolpar mellan vilka spelarna na-

vigerar. Spelarna uppför inte förutbestämda handlingar, utan skapar i realtid, genom att improvisera tillsammans, narrativet spelet slutligen utgörs av.

Ett klassiskt lekskenario för barn är rolleken, till exempel ”att leka familj”, och detta kan lätt jämföras med levande rollspel. I rolleken etableras *var* leken utspelar sig (i ett hem), *vilka* karaktärerna är (mamma, pappa, barn och hund) samt *vem* som intar rollen av vilken respektive karaktär. Barnen har dessutom en förutfattad kunskap om hur de respektive rollerna skall spelas, till exempel att mamman skall ta hand om barnet och hunden skall skälla (Lindborg & Pahlsson, 2005. s. 12). Situationen leken börjar från kan beskrivas (”pappa åker till jobbet och mamma, barn och hund blir hemma och städar”), men efter det fortsätter leken genom att barnen improviserar. Detta är i all sin enkelhet samma sak som levande rollspel går ut på; en förutbestämd värld, på förhand bestämda karaktärer och spelare som intar dessa roller, samt en utgångspunkt ur vilket improvisationen kan börja. Allt det på förhand bestämda, till exempel karaktärernas roller och deras attribut, är i levande rollspel mer uttänkta och författade än motsvarande i barnens rollekar. Lajv har också på grund av sin leklika natur använts som inlärningsmetod, bland annat lajvet ”Talvi-iltain tarinoita” från 1998 var ett projekt som skapades för att presentera ungdomar till Zacharias Topelius verk och historiska Finland. Via lajvet fick ungdomarna bekanta sig med beteendemönster, sed och etikett från 1800 – talet, samt ta del av en intressant dag kryddat med hemlighetsfulla intriger. Jori Pitkänen har skrivit en pro - gradu avhandling över hur levande rollspel kan användas som hjälpmedel i historieundervisningen, och påpekar att ”pedagoginen liveroolipelaaminen on siis ohjattua leikkiä” (Pitkänen, 2008. s 44). Lajv kan alltså ses som en form av vuxenlek, som också de Mander och Mattiasson hävdar (de Mander & Mattiasson, 2002. s. 18).

3.1.2 Spelstruktur

I detta avsnitt kommer några för levande rollspel centrala begrepp att behandlas. Dessa begrepp berör främst spelstruktur och spelform.

Även om levande rollspel i hög grad utformas av speldeltagarnas improvisation, kan spelledaren ändå välja att styra spelet åt ett visst håll eller att kontrollera speldeltagarnas improvisationsmöjligheter. Spelstrukturen spelledaren väljer att genomföra påverkar hela spelets gång samt produktionsmässiga sida. I denna text kommer jag inte att argu-

mentera för eller emot de mer kontrollerade eller mer fria spelstrukturerna, utan kommer att presentera dem för att senare kunna reflektera över ifall dessa strukturer kunde vara av nytta med tanke på interaktiva televisionsprogram.

Railroading är en teknik som används av spelledare som önskar att spelet följer ett specifikt spår. Spelledaren kan ge direkta order åt spelare under spelets gång, till exempel förbjuda dem att agera på ett visst sätt. Denna stil att leda spelet brukar generellt anses förminska deltagarens immersionsmöjligheter, då deltagaren blir regisserad och improvisationen begränsas. Den egna improvisationen blir obetydlig då spelarna är tvungna att följa spelledarens vision, och railroading anses i allmänhet vara en negativ sak. (Vesala, 2007. s. 27)

Fate play är ett mer accepterat sätt för spelledaren att styra spelet, då speldeltagaren i dessa fall redan innan spelets början vet vad som förväntas av honom. Fate play innebär att spelaren redan på förhand har fått veta vilka saker som förväntas av honom, till exempel genom att spelledaren har gjort en lista på alla de konkreta handlingar som karaktären bör utträta under spelets gång och i vissa fall också en tidsram inom vilken speldeltagaren förväntas göra det. Detta begränsar också speldeltagarens improvisation, men utan att spelledaren under spelets gång är tvungen att begränsa, neka och styra spelaren.

Då en spelledare har planerat en övergripande intrig, enligt vilket spelet löper från början till slut, anses han använda ett lineärt spelsätt ("*lineaarinen juoni*"). Ett typiskt sätt att förverkliga ett lineärt spelsätt är att föra karaktärerna likt en orienteringsbana längs en på förhand bestämd rutt, där de möter olika karaktärer och händelser styrda av spelledaren. Speldeltagarnas improvisation begränsas inte direkt, men de förväntas främst reagera på de händelser det lineära narrativet erbjuder. Speldeltagarna kan heller inte frångå den på förhand planerade rutten.

En nätverksintrig ("*verkostojuoni*") är enligt Vesala den mest vanliga spelstrukturen i finska lajv (Vesala, 2007. s. 27). Spelaren har på förhand blivit bekantad med spelkaraktären och dess kontakter samt strävan. Spelledningen kontrollerar inte spelet, utan lajvet utformas på basis av spelarnas improvisation. Spelledaren kan hämta in nya element i spelet men regisserar inte spelarna. Karaktärernas nätverk samt de intriger som skapats förutsättningar för utgör spelets narrativ, utan att spelledaren är tvungen att kontrollera spelets gång.

Då spelets karaktärer nog blivit beskrivna, men inga intriger inkluderats i förhandsmaterialet spelaren tilldelats, kan man anse att spelet utgörs av fragmenterad intrig (*"sirpalejuoni"*). Spelet innehåller olika intriger som spelaren själv kan välja att ta del av, men inget förutfattat har bestämts. Detta tillåter väldigt fri improvisation, men samtidigt bidrar det till ett spel som är väldigt svårt att kontrollera. Spelledaren kan inte förutspå vad som kommer att hända, och Vesala hävdar att fragmenterade sintriger bäst passar in i stora spel där spelet inte förväntas vara av en intrigdriven helhet (Vesala, 2007. s. 27)

Ett lajv behöver inte nödvändigtvis utgöras av endast ett spel. Likt Tolkiens Sagan om Ringen kan också ett lajv delas in i flere delar, och via detta skapar man en spelkampanj. Detta möjliggör långvarig utveckling av både spelets narrativ samt karaktärer, och bidrar ofta till att spelarna mer aktivt skapar intriger sinsemellan och utvecklar relationer som presenterats i spelkampanjens första del. (Vesala, 2007. s. 27)

3.1.3 Manuskript

Även om det är lite missledande att tala om manuskript i detta kontext, kommer ordet i alla fall att användas i denna text, då det åtminstone i den finskspråkiga lajv världen har blivit en etablerad term. Ordet *"käsikirjoitus"* används i detta syfte bland annat i *"Larpinjärjestäjän käsikirja (2007)"*.

Den största åtskiljande faktorn mellan filmmanuskript och lajvmanuskript är att filmmanuskripten bör berätta allt som kommer att hända i filmen, då lajvmanuskript inte innehåller några repliker eller handlingsbeskrivningar (förutom en eventuell beskrivning över situationen lajvet börjar från) och begränsar därmed inte lajvets händelseförlopp till något förutbestämt. I stället innehåller manuskriptet information om världen lajvet utspelar sig i, vilka karaktärer som tillhör denna värld, vad som har skett innan spelet och vilka karaktärernas målsättningar är. Detta innebär en massa information, bland annat världsbeskrivningar och karaktärsbeskrivningar vars längd, beroende på spelledarens egna preferenser, varierar mellan några meningar och tiotals ark. Oberoende av hur mycket eller lite information spelledaren skapar för sitt manuskript, påpekar Elf Vesala i *"Larpinjärjestäjän käsikirja (2007)"* att manuskriptet alltid bör innehålla följande, eller information som leder till förståelse av följande:

1. En gemensam verklighet (Yhteinen todellisuus)

Speldeltagarna bör vara medvetna om världen spelet utspelar sig i. De bör veta vilka möjligheter och vilka restriktioner spelvärlden erbjuder, samt förstå spelets stil. Ifall en speldeltagare antar att spelet är stilmässigt en komedi och en annan speldeltagare tror sig delta i ett tragedilajv kan resultaten vara oönskade. Alla speldeltagare bör ha samma utgångspunkt för spelet så att möjliga missförstånd skulle minimeras och möjligheten till en bra spelupplevelse maximeras.

2. En motiverad närvaro (Perusteltu läsnäolo)

Varje karaktär bör ha en orsak att infinna sig på platsen där spelet utspelar sig. Ifall det inte finns en motivering för karaktärens närvaro kan speldeltagaren råka ut för att känna sig onödig och i stället välja att avlägsna sig.

3. Konflikter (Konflikti)

Lajven blir intressanta då konflikter uppstår, och konflikter uppstår då spelledaren har skapat förutsättningar för det i karaktärsbeskrivningarna. Konflikterna är oftast sociala, men kan även vara av någon annan form så som till exempel etiska och moraliska dilemman. Konflikterna uppstår oftast då karaktären möter motstånd av något slag.

4. Handlingsfrihet (Toiminnanvapaus)

Speldeltagarna bör ha möjligheten att påverka spelets gång och inte enbart råka ut för förhandsplanerade händelser. Att tvinga

fram någon händelse är inte alls lika givande som att ge speldeltagaren möjligheten att själv skapa situationer och händelser och påverka sin karaktär och karaktärens omgivning.

I manuset är det inte meningen att författa direkta handlingar eller handlingsmönster som bör ske under lajvet, utan istället antecknar man möjligheter och alternativ som lajvet kunde erbjuda deltagarna. I manuskriptet bör också finnas bakgrundsfakta som möjliggör att speldeltagarna har en möjligast likadan uppfattning om världen och därmed likvärdiga möjligheter att förstå och utveckla lajvets händelser.

(Vesala, 2007. s. 11-12)

Manuskriptet är inte alltid en enhetlig text som finns i en enda fil. Manuskriptet består ofta av olika filer och material som publicerats på lajvets hemsida, och tillsammans utgör detta material all den information speldeltagaren behöver veta före början av spelet.

3.1.4 Intriger

Skaparen av den tiodelade lajvkampanjen *Calbourne*, Laura Airaksinen, föreläste i rollspelsevenemanget Ropecon 2009 om intriger i lajv. Under hennes föredrag ”Juonisuunnittelu larpeissa” delade hon in lajv i ”juonipelit”, intrigdrivna spel, samt ”tunnelmapelit”, stämningsdrivna spel. Stämningsdrivna spel fokuserar på att skapa förutsättningar för en viss stämning, till exempel skräck eller äkta medeltida känsla, då intrigdrivna spel inkorporerar intriger spelskaparen på förhand skapat förutsättningar för. Gränsen mellan stämningsdrivna spel och intrigdrivna spel är så klart vag, stämningsdrivna spel utesluter inte intriger, och vice versa. I denna text kommer jag, precis som Airaksinen i sin föreläsning, att fokusera på de intrigdrivna spelen, då de enligt mitt personliga omdöme mer tydligt kunde tangera interaktiva televisionsprogram.

För att ett lajv skall hållas levande och improvisationen kännas meningsfull för speldeltagarna bör det finnas intriger som speldeltagarna kan ta del av. I sitt föredrag delade Airaksinen in intriger i lajv i två huvudgrupper, interna intriger och externa intriger.

Interna intriger (sisäiset juonet)

De interna intrigerna är intriger som både spelaren och dennes karaktär är medveten om, till exempel mål eller strävan som karaktären har. De interna intrigerna finns vanligtvis beskrivna i karaktärsbeskrivningen spelaren får före spelet. Dessa intriger kan ytterligare delas in i två grupper, passiva och aktiva intriger.

De aktiva interna intrigerna är de som mest konkret ger upphov till handling. Det kan handla om en strävan som karaktären har, till exempel att stjäla en guldkista eller att försöka hitta en fru, och är oftast väldigt starkt beroende av spelarens mod och vilja att agera. Airaksinen påpekade också att de interna intrigerna, både de aktiva och de passiva, är en måttstock för speldeltagaren, men hjälp av vilken han i förväg förutspår spelets kvalitet. Ifall de interna intrigerna verkar intressanta och meningsfulla ser speldeltagaren fram emot spelsituationen, och ifall intrigerna inte intresserar honom är det möjligt att han spelar halvhjärtat eller inte alls deltar.

De passiva interna intrigerna är oftast något som påverkar karaktären inombords. De passiva intrigerna finns oftast i karaktärsbeskrivningen i form av bakgrundsinformation, och kan under spelets gång få aktiva drag. En passiv intrig kan till exempel behandla en tragisk händelse som påverkar karaktärens beteende, eller utspelas som hat mot någon viss människogrupp (homosexuella, adliga etc.) som är representerad i spelet.

Externa intriger (ulkoiset juonet)

De externa intrigerna är intriger som karaktären och i allra bästa fall också speldeltagaren är omedveten om. De externa intrigerna är oftast överraskande vändpunkter, händelser och motstånd som påverkar karaktären på ett eller annat sätt.

De personliga externa intrigerna är de överraskande element som berör karaktären personligen. I idealsituationen kan inte heller speldeltagaren förutspå dessa intriger, överraskningsmomentet är en väldigt stark stämningssättare och vändpunkt för både spelaren och karaktären. Ifall speldeltagaren i karaktärsbeskrivningen fått veta om att karaktärens bror har försvunnit, kan han räkna ut aatt det är högst sannolikt att denna broder kommer att uppenbara sig i spelet. Då kan spelaren forutspå överraskningsmomentet redan i förväg, och kraften de personliga externa intrigerna i idealfall innehåller har gått till spillo. Denna typs planteringar är svåra att göra omärkbara, men samtidigt så tydliga att de i spelet känns viktiga för speldeltagaren.

De allmänna externa intrigerna berör alla karaktärer. En allmän extern intrig kan till exempel utgöras av utbrytandet av ett krig, eller omkommandet av en karaktär i spelet. Alla karaktärer berörs av detta, men på olika sätt.

Ett spel kan inte enbart byggas upp på externa intriger, för utan de interna intrigerna väcks inte speldeltagarens intresse för spelet. Speldeltagaren måste ha ett material att utgå ifrån så att han har en uppfattning om spelvärlden, samt det som Elf Vesala nämner i *Larpinjärjestäjän käsikirja (2007)*, dvs en motiverad närvaro, konflikter och handlingsfrihet. Vissa konflikter kan formas som överraskande externa intriger, men speldeltagaren måste ha något att göra ända tills den stora överraskningen så att spelet inte redan i början känns långtråkigt.

3.2 Alternate Reality Game

”...in short, instead of telling a story, we would present the evidence of that story, and let the players tell it to themselves.”

(Sean Stewart)

Alternate reality – spel är en spelgenre som har blivit ett populärt marknadsföringsmedel för bland annat videospel och filmer. Denna speltyp tillhör en större grupp av spel som kallas pervasiva spel, vilka kan identifieras som spel som överskrider de klassiska gränserna gällande spelplan, speltid och speldeltagare. Pervasiva spel kombinerar spel och verklighet genom att låta spelet närma sig deltagarnas vanliga liv. Detta kommer att behandlas mer i kapitel 3.3.1.

Det (spekulativt) första alternate reality – spelet, ARG:et, skapades för att marknadsföra filmen A.I (2001), och kallades ”The Beast”. Spelet varade i 12 veckor under sommaren 2001 och uppnådde ett deltagarantal på över 3 miljoner personer runt om i världen. (42 Entertainment). I samband med ”the Beast” föddes kollektivet ”the Cloudmakers” som tillsammans hjälptes åt att lösa mordmysteriet samt de övriga uppgifterna spelet innehöll.

”The Beast” är ett typexempel på ett ARG, och fokuserade starkt på spelmöjligheterna på internet, men som också blandades ihop med den verkliga världen via bland annat evenemang och telefonsamtal. Detta sätt att minska klyftan mellan verklighet och fiktion är ett typiskt drag för ARG, så väl som övriga verklighetsspel.

”You can read a book about Harry Potter or Narnia. An ARG allows THE PLAYER HIMSELF to walk through the back of the wardrobe, and find Narnia in the real world, and use the skills, abilities, and friendship he possesses in the real world to influence what happens to Narnia.

Or, more exactly, it allows Narnia to come to him.”

(Sean Stewart)

Ett ARG är uppbyggt av en berättelse som är splittrad, och delar av berättelsen är utspridda utöver spelarens informationsfält. Genom att tillsammans med övriga spelare samla ihop dessa delar bygger spelaren upp berättelsen som slutligen formas till en helhet. Sean Stewart, ARG - producent, har jämfört ARG med arkeologiska utgrävningar, där i stället för att gräva fram och pussla ihop skelett eller fossiler pusslar spelarna ihop en berättelse av alla de delar som blivit utspridda på olika håll (Stewart,). Utan alla delar och insats av kollektivet blir inte berättelsen hel.

Spelet i sig utgörs av information som kan samlas från olika plattformar. Det vanligaste är att ledtrådar och gåtor sprids ut på olika internet-sidor, men också världen utanför internet – den verkliga världen – används. Reklamskyltar, planscher, tidningsartiklar och så gott som vad som helst kan användas som gömställe för en ledtråd eller en del av berättelsen. Spelarna kan bli utsedda med telefonnummer, och genom att ringa till telefonnumren kan de få nästa ledtråd eller nästa anvisning. Telefonsamtalen kan utgöras av helt enkelt inbandade meddelanden eller också verkliga diskussioner mellan spelare och en karaktär ur spelet. Också olika sorters evenemang kan ordnas kring händelser i spelet. Under "I Love Bees" samlades människogrupper kring vissa specifika telefonkiosker för att vid en viss tidpunkt svara i telefonerna då någon ringde (. Via dessa samtal fick spelarna ny information och nya ledtrådar, som ledde dem vidare i spelet. Under Berättelsen ARGets fiktion utgörs av är alltså inte bundet till ett visst medium, utan använder sig av möjligast många olika plattformar samt informationsutbyte mellan människa och maskin.

Ingångspunkten för ett ARG brukar kallas för "kaninhålet" ("*the rabbit hole*"), och är de första ledtrådarna en potentiell spelare kan påträffa (Kim mfl 2008, s. 38). Kaninhålet fungerar som portal mellan fiktionen och verkligheten, punkten där vardagens regler och normer övergår till fiktionens regler. Ofta fungerar en websida, som är både lätt att skapa och lätt att upprätthålla, som kaninhål, men också andra sätt att introducera spelaren till spelet har använts. Boken "Cathy's Book" skriven av Sean Stewart (mfl.), fungerade som kaninhål för ett ARG, och i spelet skapat som promotionsmedel för videospellet "Halo 2", "I Love Bees" (2004), sändes honungsburkar till ett antal människor, och det bifogade materialet ledde mottagarna till hemsidan som fungerade som centrum för spelet. Kaninhålets funktion är, oberoende av formen, att leda den potentiella spelaren till spelets startpunkt. Kaninhålet väcker spelarens intresse och nyfikenhet.

Kollektiviteten är ett centralt begrepp i tal om ARG. Spelmakarna brukar fokusera på att skapa gåtor som är svåra – oftast omöjliga – att lösas av en individ, och kräver ansträngningar av en grupp människor för att kunna tydas. Berättelsen och dess framskridande begränsas och drivs av spelargruppens storlek och samarbetsförmåga. Specifikt för ARG är kollektivets funktion; spelarna konkurrerar inte sinsemellan, utan slår ihop sina krafter för att överkomma hindren spelmakaren skapat. Spelarens insats bör också vara betydande för att ett ARG skall uppnå sin fulla potential. Att kunna påverka är ett nyckelelement inom ARG. Deltagarna tilldelas också ett stort ansvar. Utan deras kontribution framskrider inte spelet och det förblir en mängd utspridda ledtrådar och gåtor, och berättelsen blir aldrig berättad.

Kollektivets kraft överraskade produktionsteamet för ”The Beast”. Då spelet släpptes, publicerades gåtor, problem och dolda ledtrådar som spelmakarna antog utgöra krävande arbete för speldeltagarna för 3 månader framöver. De facto löste spelarna alla dessa gåtor under en dags tid. Detta tvingade spelmakarna att skapa mera innehåll och tänka om spelets uppbyggnad. Därefter släppte de ny information en gång i veckan för att kunna kontrollera spelets tidsmässiga framskridande i den mån de behövde. (Kim mfl, 2009.)

3.2.1 De magiska cirklarna

Markus Montola har behandlat pervasiva spel, en spelgenre som bland annat ARG anses tillhöra. För att förstå mer om ARG och deras natur, kommer en central tanke gällande pervasiva spel att behandlas i all korthet. Montola definierar ett pervasivt spel på följande sätt:

”Pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play socially, spatially or temporally.”

(Montola, 2005. s. 3)

Denna magiska cirkel Montola nämner, kan i all enkelhet beskrivas som den gräns som existerar mellan spel och verklighet. Den fysiska, sociala och tidsmässiga magiska cirkeln begränsar spelet till spel och verkligheten till verkligheten; spelet utspelar sig på ett på förhand definierat område, under en definierad tid och deltagarnas roller är definierade. (Montola, 2005. s. 1-2)

Pervasiva spel, alltså också ARG, bryter mot dessa normer. Spelet kan utspela sig *var som helst, när som helst, och vem som helst* kan vara inblandad. Så klart kan man inte tolka detta påståande ordagrant, men pervasiva spel vidgar de klassiska normerna gällande spelets fysiska, sociala och tidsmässiga gränser. Detta möjliggör en genomträngande spelupplevelse som inte enbart är begränsad till att utspela sig på datorskärmen eller på ett spelbrede, tillsammans med bekanta människor eller under en tidpunkt man själv bestämt. Ett ARG kan potentiellt spelas när som helst. Det finns så klart alltid en dag då spelet publiceras, men utöver det är de tidsmässiga restriktionerna för spelandet flexibla och tidpunkterna för spelandet beslutas av spelarna själv. Spelen har nödvändigtvis inget på förhand definierat slut eller en sluttidpunkt. Var än en potentiell spelare befinner sig, kan han träffa element ur spelet; ute på gatan, på internet, då han ser på tv eller öppnar sin post. En person som går emot honom på gatan kan vara involverad i spelet.

Dessa magiska cirklar kan anses utvidga spelarens möjligheter till interaktion med spelet. Då spelplanet, spelarna eller speltiden inte är definierad på förhand, kan spelaren så att säga ta med sig spelet överallt. Han kan spela och interagera när som helst. Han kan bemötas med en ledtråd eller ett uppdrag till exempel på vägen hem från arbetsplatsen. Montola påpekar också; "Social expansion offers opportunities of community forming by encouraging spontaneous interaction of unknown people" (Montola, 2005. s. 2)

Den person eller de personer som står för spelet, de som i rollspelssammanhang kallas för spelledare, brukar i ARG sammanhang kallas för "*puppet master*". Puppet mastern är vanligtvis en osynlig person eller personer. Spelskaparna brukar neka sin koppling till spelet, och även om ARG vanligtvis tydligt kan urskiljas som spel (till exempel "The Beast" utspelade sig, uttalat, i framtiden) utövas ändå den så kallade "TINAG" - principen. "TINAG" är ett akronym från orden "this is not a game", och innefattar att spelet inte i under spelets gång erkänner att det de facto är ett spel (Perttola, 2009. s. 14). Även om det vanligtvis inte för spelarna är någon hemlighet att de faktiskt deltar i ett spel, är TINAG – principen ändå närvarande. Detta utvidgar de magiska cirkelarna. Man är ute efter att sammansmälta spelet och verkligheten på ett möjligast effektivt sätt. TINAG - principen berör också en intressant detalj gällande ARG. Spelen, som ofta i sig själv är marknadsföringsmedel, brukar inte marknadsföras åt spelarna, utan spelarna lockar var-

andra att delta i spelet. Detta är naturligtvis det viral marknadsföring går ut på, och ARG har ofta använts just som marknadsföringsmedel av detta slag.

”Viral marketing describes any strategy that encourages individuals to pass on a marketing message to others, creating the potential for exponential growth in the message's exposure and influence.”

(Wilson, 2005. s. 1)

Detta leder till en intressant fråga gällande hur deltagare sist och slutligen hittar ett ARG. Ifall spelet inte marknadsförs och dessutom påstås inte vara ett spel, är det förbryllande att någon över huvudtaget blir spelare. Montola och Waern betraktar deltagarroller i pervasiva spel i sin uppsats ”Participant Roles in Socially Expanded Games”, och presenterar tre stadier som slutligen lockar den först omedvetna åskådaren till att bli spelare.

Det första stadiet den potentiella spelaren uppnår är det omedvetna stadiet (*”unaware state”*). I det omedvetna stadiet tolkas element ur spelet som vardagsfenomen, och noteras inte desto mer. Det andra stadiet är det mångtydliga eller vaga stadiet (*”ambiguous state”*), där den potentiella spelaren uppmärksammar spelelement men kan inte se kontexten de ligger i. Därmed kan han inte ännu identifiera det hela som ett spel. Det tredje stadiet kallar Montola och Waern för det medvetna stadiet (*”conscious state”*). I det medvetna stadiet har spelaren blivit medveten om att spelet de facto är ett spel, och kan därmed delta. (Montola & Waern, 2006. s. 3)

Montola och Waern påpekar också att det vaga stadiet är på många sätt det mest kritiska. I detta stadium kan den potentiella spelaren tolka situationen på ett väldigt felaktigt sätt.

”A particular problem is that the audience will form their own interpretation of the context. Unless the ambiguous experience is carefully designed, these interpretations can very well be much more dangerous and worrying than the true explanation (that it was a game).”

(Montola & Waern, 2006. s. 3)

Detta problem kan identifieras ur Britta Svenssons artikel gällande Sanningen om Mari-ka.

”Att då låtsas att det är sant att ”Säpo tystar ner sanningen om 20 000 försvunna svenskar” är rent oansvarigt. Det finns många förvirrade människor som jag tror inte alls mår bra av att matas med paranoida tvångsföreställningar från en etablerad källa som SVT.”

(Svensson, 2007.)

Att lägga märke till detta är alltså viktigt. Den potentiella spelaren skall inte behöva känna sig lurad, och även om de magiska cirklarna bryts bör spelaren ändå känna sig trygg i spelet. Denna trygghet behöver inte utgöra en kontinuerlig känsla av lycka, utan kan också innebära spänning och frustration, men spelaren måste kunna känna att det är okej att känna dessa känslor inom ramarna för spelen. (Perttola, 2009. s. 11)

3.2.2 Exposition – interaktion – utmaning

Andrea Philips hävdar att ARG kunde anses bestå av tre huvudkomponenter, exposition, interaktion och utmaning. Denna modell är inte heltäckande, men kan betraktas väldigt användbar som hjälpmedel då man skapar eller undersöker ARG. Man kunde också anse spelen bestå av en simplare modell som består av utmaning och belöning, men den tredelade modellen täcker en större yta av dessa verklighetsspeles uppsättning.

Hur man presenterar information åt speldeltagaren är en vital del av ett lyckat ARG. I till exempel filmer bör man också presentera filmens värld åt åskådaren för att bekanta denne med narrativets möjligheter och restriktioner, och sättet man presenterar denna information kan göras på ett antal olika sätt inom mediets restriktioner. I ARG är spelmakarna inte bundna till ett medium eller ett visst format, utan kan använda sig av olika medium och olika sätt att presentera information åt åskådaren. Det är också viktigt att inse att, till skillnad från till exempel videospel, brukar spelarna inte vara närvarande i spelets handlingar. Då en person spelar ett videospel, kan han se hur karaktären agerar och vara närvarande vid de stora vändpunkterna, men i ett ARG blir han i stället presenterad med information gällande de olika händelserna. Därför är expositionen en ytterst viktig del av spelet. För att presentera all den info ett ARG kan innehålla, brukar webbsidor, videosnuttar, tidningsartiklar, tv-reklamer och reklamskyltar användas som hjälpmedel, men framför allt har bloggarna blivit en av de mest centrala delarna av expositionen i ARG. Bloggarna möjliggör snabbt, bekvämt och lätt informationsutbyte,

och det är vanligt att spelets karaktärer är de som sägs upprätthålla dessa bloggar även om materialet i själva verket kommer från spelmakarna. (Philips, 2006. s. 31-33).

Interaktionen Philips nämner, syftar på den interaktion som sker mellan spelare och spelet. Interaktionen spelarna emellan brukar utgöras av forum, chattar och övriga medel som spelarna själv fastställer, men den interaktion som sker mellan spelet, spelets karaktärer samt spelaren bestäms av spelmakarna. Chat-rum är vanliga hjälpmedel inom denna interaktion, och chattarna möjliggör interaktion så väl mellan spelarna och verkliga personer som porträtterar spelkaraktärer, samt informationsutbyte mellan spelare och automatiserade program som besvarar spelarnas frågor med hjälp av att känna igen specifika ord ur spelarens meddelanden, och ge en på förhand avgjord respons. På samma sätt kan också telefonsamtal, sms-meddelanden och e-post användas. Live evenemang är i sin tur ett roligt och spännande sätt att samla spelarna till fysiskt samma ställe, men kan också upplevas online för dem som på grund av geografiska restriktioner inte kan delta. (Philips, 2006. s. 33-36)

Utmaningarna i ARG kan vara så gott som vad som helst. Det är vanligt att spelet innehåller kryptografiska utmaningar, spel (till exempel pussel), sociala uppdrag och olika obskyra utmaningar som innebär att undersöka och tyda mängder av information. Också till exempel geocaching och översättning av olika texter kan fungera som utmaningar inom spelet. Uppdrag eller utmaningar kan utföras via alla de olika informationsplattformerna ARG använder sig av, och begränsas främst av spelskaparnas kreativitet. (Philips, 2006. s. 36-37)

Att skapa utmaningar för en stor skara väldigt olika människor kan vara utmanande. Att hitta den rätta svårighetsgraden för spelet i helhet är avgörande, men inte enkelt. Ifall utmaningarna är för lätta, och spelarna framskrider i en snabb takt blir produktionssidans arbete väldigt tungt och mödosam. Å andra sidan kan utmaningarna också vara allt för invecklade, och då riskerar man att tappa spelare då de på grund av sin frustration inte längre orkar spela. Philips hävdar att det därmed kan vara effektivt att i början av spelet inkludera utmaningar av olika svårighetsgrad, för att kunna följa med på vilket sätt spelarskaran presterar. Efter detta kan man applicera kunskapen gällande spelarnas prestationsnivå till de senare utmaningarna.

3.3 MMORPG – massively multiplayer online role-playing game

Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG, är en elektronisk speltyp som har uppstått från så kallade MUD:ar ("Multi User Dungeons") som utvecklades under sena sjuttioalet. De här textbaserade rollspelen kan anses vara de första välfungerande nätbaserade spelplattformerna, och från dessa har utvecklingen gått vidare till grafiska gränssnitt. Detta har möjliggjort födseln av en hel del olika MMORPG – spel.

(Kaipila, 2005. s. 7-8)

World of Warcraft är det kanske mest kända MMORPGet idag; år 2008 överskred användarantalet 10 miljoner personer. (us.blizzard.com). Spelet marknadsför sig själv – på sin registreringssida för gratis provtid – med sloganen "It's not a game. It's a world."

I spelet skapar spelaren sig själv en avatar, en spelkaraktär som representerar honom i spelvärlden, och utforskar spelvärlden genom att genomföra olika uppgifter, socialisera med övriga avatars, strida och utveckla karaktärens kunskaper och ekonomi samt världen avataren omringas av. Spelet kräver en månatlig spelavgift.

Vad gör detta spel till ett MMORPG? Enligt Kaipila är ett MMORPG (alltså också WoW) ett spel som uppfyller följande kriterier:

- spelet spelas av tusentals spelare
- spelvärlden är konstant
- spelet är grafiskt
- spelutvecklaren står för spelservern
- förutsätter att spelaren har internet- eller annan nätuppkoppling
- spelkaraktären har attribut som kan utvecklas

(Kaipila, 2005. s. 6)

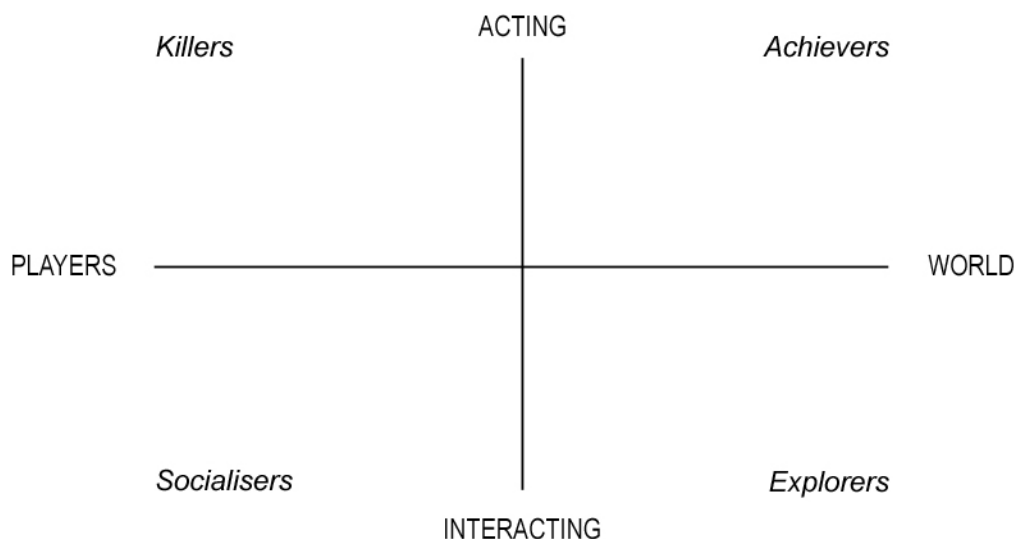
Kaipila påpekar också att ett MMORPG inte egentligen har ett slut. Spelaren kan inte direkt vinna på samma sätt som i många andra speltyper. (Detta kan anses vara ett typiskt drag för rollspel.) Spelaren kan utföra olika uppgifter och klara av olika delmoment inom spelet, men detta leder inte direkt till någon form av tydlig vinst eller ett tyd-

ligt slut av spelet. Däremot försöker spelutvecklarna hålla kvar spelarna i spelvärlden genom att konstant utveckla nytt innehåll för spelet. (Kaipila, 2005. s. 46). World of Warcrafts slogan "It's not a game. It's a world" är därmed kanske mer träffande än man först tänker sig. Kaipila skriver att spelens grundidé är att spelarna bygger sina egna berättelser med hjälp av medel som spelet erbjuder, och innehåller inte ett enskilt tydligt mål eller ett narrativ.

3.3.1 Spelarter

Richard Bartle ställer i sin artikel "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs" (1996) frågan, vad är MUD egentligen? Är de spel, liksom tennis och schack eller tidsfördriv såsom böcker och matlagning, eller liknar de mer sport eller underhållning? Han hävdar att MUDar är allt detta, beroende ur vilken spelartypens ögon man betraktar saken. Dessa spelarter, enligt Bartles välkända indelning, kan också kännas igen ur MMORPG.

Bartle har delat in spelarterna i fyra huvudgrupper, som förhåller sig på olika sätt till spelets fyra element; spelare och värld, samt interaktion och aktion. Dessa fyra, riktgivande spelargrupper kallas för "achievers", "socialisers", "explorers" och "killers".



Figur 2: Bartles spelarter

”Achievers” är spelare som fokuserar på spelets målsättningar mer än annat. ”Achievers are interested in doing things to the game, ie. in ACTING on the WORLD” (Bartle, 1996.). De presterar, och får mest nöje av spelet då de når synliga milstolpar, som till exempel nya karaktärsnivåer (”to level”). Dessa spelare utför gärna uppdrag som spelet innehåller, och betraktar de övriga spelarna enbart som tävlare eller berikande element för spelvärlden. ”It's the fact that the game environment is a fully-fledged world in which they can immerse themselves that they find compelling[...]” hävdar Bartle. För dessa spelare fungerar MUDar, och MMORPG, främst som spel. (Bartle, 1996.)

För ”killers” fungerar spelet likt sport. ”Killers are interested in doing things to people, ie. in ACTING on other PLAYERS”(Bartle, 1996.). Dessa spelare gillar att dominera över övriga spelare, antingen fysiskt eller mentalt. De agerar i många fall på sätt som enbart den virtuella världen kan tillåta, ifall samma handlingar skulle utövas i verkliga livet skulle det i många fall vara straffbart. ”Killers” vill framhäva sin överlägsenhet gentemot de övriga spelarna.

De spelare som är intresserade av att interagera med de övriga spelarna i spelvärlden, kallar Bartle för ”socialisers”. Denna spelartyp innehåller personer som njuter mest av att interaktion och spelandets sociala aspekter, ibland via en rollfigur och ibland som sig själv, och kan därmed anses avnjuta spelen som underhållning.

”Exploreres” vill interagera med spelvärlden, och bli överraskade av den, och därmed kan man påstå att de förhåller sig till spelandet som tidsfördriv. Det mest givande ur denna spelartyps synvinkel är inte nödvändigtvis att samla poäng, att prestera eller att socialisera, utan att lära sig möjligast mycket om spelvärlden. ” It's the sense of wonder which the virtual world imbues that they crave for” (Bartle, 1996.)

Så som både Kaipila och Bartle själv påpekar, är denna indelning av spelartyper enbart riktgivande, men indelningen är ändå användbar. Genom att ta i beaktande de olika spelarterna kan man utveckla mer heltäckande och balanserade MMORPG.

3.3.2 Narrativ i MMORPG

Immersion anses vara en central del av MMORPG, och Kaipila har i sin undersökning sammanställt tre delområden immersionen påverkas av, på basis av såväl Ernest Adams tre immersionstyper som Richard A. Bartles immersionens plan. Dessa tre delområden är användargränssnitt (käyttöliittymä), narrativ (tarinankerronta) och kollektiv (yhteisö). Detta delkapitel kommer främst att behandla narrativet i MMORPG, men också användargränssnittet och kollektivet kommer att behandlas i all korthet.

Användargränssnittet är verktygen och redskapen spelaren använder sig av för att kunna interagera med spelvärlden. Avataren och spelets olika, fysiska funktioner (bland annat ikoner och inventarier) faller under denna grupp. Ifall användbarheten är allt för svår eller otydlig, bryter den immersionen väldigt fort. Att fundera på hur man som spelare kan göra olika saker, till exempel byta avatarens vapen, gör spelaren medveten om användargränssnittet och därmed mindre sammanslagen med spelvärlden. (Kaipila, 2005. s. 35)

Med *kollektiv* syftar man naturligtvis på den grupp människor som spelar samma spel. Utan de övriga spelarna vore MMORPG helt enkelt vanliga datorspel där spelaren spelar med och emot datorsimulerade karaktärer i stället för övriga människor. Spelarna kan tillsammans bidra till och påverka spelvärlden de omringas av genom att till exempel skapa gillen, ordna evenemang inom spelvärlden, starta byar samt kriga tillsammans och emot varandra. Immersionen kan både stödas och rubbas av kollektiviteten spelen erbjuder, då en annan spelare kan välja att antingen bryta mot spelvärdens immersionsmässiga normer (genom att till exempel namnge sin karaktär på ett för spelvärlden opassande sätt, jfr ”Damboron the Giant-slayer” och ”Matti-Petteri”) eller att omfamna spelvärlden och stöda immersionen via sitt spelsätt.

Med *narrativ* menar Kaipila de elementen som motiverar och leder spelaren, de som också kan kallas för spelets berättelser. Kaipila delar in narrativen i ytterligare två grupper; globalt narrativ och lokalt narrativ. De globala narrativen gäller för hela den gemensamma spelvärlden. Detta kan handla om stora krig eller andra välkända händelser, mytologi och kända personer. Det globala narrativen kan anses vara spelvärdens bakgrundshistorier, som utvecklas under spelets gång, men som är likadana för alla spelare.

De lokala narrativen i sin tur berör enbart en spelare eller en grupp spelare, och kan visa sig i formen av olika uppdrag som avataren kan utföra i spelvärlden. (Kaipila, 2005. s 36)

Kaipila har format en modell för MMORPG - narrativ utifrån Jessica Mulligans och Richard A. Bartles teorier. I Kaipilas modell existerar två olika typer av narrativ, och två olika sätt narrativen kan visa sig för spelaren; det lineära och det dynamiska narrativet (lineaarinen ja dynaaminen tarina), samt det interaktiva och det passiva presentations-sättet (interaktiivinen ja passiivinen esitystyyli). Här följer Kaipilas indelning (Kaipila, 2005. s. 38-39).

- **Lineärt narrativ**

Spelaren kan inte påverka berättelsens gång, utan kan enbart följa färdigt utformade vägar. Narrativets slutresultat och vägen till slutresultatet är förutbestämt.

- **Dynamiskt narrativ**

Narrativet kan utspela sig på många olika sätt beroende på spelarens val och aktioner. Narrativet reagerar på spelarens handlingar, och slutresultatet varierar på basis av spelarens prestationer och åtgärder.

- **Interaktivt presentationssätt**

Det interaktiva presentationssättet tillåter narrativet att kontakta spelaren, i stället för att spelaren skulle vara tvungen att själv ta initiativ och söka sig till narrativet. Därmed kan spelaren bli presenterad med till exempel ett ny uppdrag utan eget initiativtagande.

- **Passivt presentationssätt**

Spelaren blir inte kontaktad av narrativet och spelaren kan själv bestämma precis när och hur han kommer att utföra uppgifter eller uppdrag. Det finns inget tvång att utföra uppgifter inom en viss tidsram, utan spelaren kan själv besluta när och varför han utför uppgifterna.

MMORPG är i hög grad sociala, och samhörighetskänsla och kollektivitet är – som redan påpekat – en stor del av spelen. Utan mängden spelare skulle spelgenren inte existera (Kaipinen, 2005. s. 40). Spelarna formar ofta gillen och skapar själv, tillsammans, narrativ inom spelet, vilket gör spelen i högsta grad interaktiva och dynamiska. Bland annat är konflikter mellan olika spelgillen ett populärt kollektivt skapat narrativ. Att tvinga spelarna samarbeta, att göra dem beroende av varandra är ett sätt att lyfta fram samhörigheten allt mer. MMORPG kan spelas ensam, utan att vara medlem i ett spelgille, men de övriga spelarna är ändå konstant närvarande och synliga i spelvärlden. Spelarna får spelet att kännas mer dynamisk än en spelvärld som är bosatt av endast datorstyrda karaktärer. Steve Ince skriver i sin bok ”Writing for video games”; ”There should be a mixture of quests that involve single players as well as teams of players” (Ince, 2006. s. 100). Alla spelare vill inte konstant (eller över huvudtaget) arbeta tillsammans, och i MMORPG är det möjligt att skapa en balans mellan både individuella och kollektiva utmaningar.

4 ANALYS

Steve Ince skriver om att applicera teorier, metoder och stilar ur filmvärlden till videospel samt de faror och svårigheter denna process innehåller. Han anser inte att videospel borde produceras att likna allt mer och mer filmer, men att de gärna kan fungera som influens för varandra för att bättre videospel och bättre filmer kunde produceras i framtiden.

”We cannot lever in things that will not fit, but we can learn from these other media by understanding their principles and adapting them to work with this industry.”
(Ince, 2006. s.15)

Detta gäller också naturligtvis rollspel och televisionsprogram. Att tvinga in televisionsprogram i en form som är gjord för rollspel är inte meningsfullt, men att hitta de användbara delarna ur rollspelskulturen i sin tur är. ”Sanningen om Marika” bevisade ändå att television och rollspel kan närma sig varandra och tillsammans fungera som något intressant och något nytt för publiken. Likaså kan man anta att den väletablerade och välfungerande interaktivitet MORPG, ARG och lajv innehåller kan fungera som förebild för interaktiva televisionsprogram, utan att programmen i sig direkt behöver vara rollspelslika.

Potentialen för programkoncept likt ”Sanningen om Marika” är enormt. Att aktivera åskådaren och få denne att delta i programmet kan till och med bidra till att öka medvetenhet gällande samhällliga och globala problem, så som klimatförändring eller hungersnöd. Knepet för att locka människor att delta och bli engagerade verkar nämligen ligga i programmets och deltagandets underhållningsvärde.

4.1 Hur lockar vi åskådaren till interaktion?

Så väl ARG, lajv som MMORPG fungerar på grund av att spelarna interagerar med spelvärlden och med varandra. Det är en förutsättning för att dessa speltyper skall existera – alla vet att ett spel enbart fungerar då spelaren agerar. Samma gäller interaktiva televisionsprogram, precis som Fornäs uttryckt. Utan att åskådaren vill delta i interaktionen, är programmet inte interaktivt.

Men vad är det som lockar spelare att delta i rollspel? World of Warcraft, som har blivit det mest populära MMORPGet, anses nått sin popularitet främst på grund av sitt användarvänliga gränssnitt (Bennerstedt & Linderöth, 2007. s. 21). Detta tyder på att interaktionen inte skall vara allt för invecklad att utträta – det skall vara enkelt att operera spelet. Ifall spelaren är tvungen att kämpa för att använda vitala spelfunktioner, så som att styra spelkaraktären, är inte spelandet meningsfullt. Precis som Kaipila hävdar, är det alltså viktigt att se till att användargränssnittet är användarvänligt så att spelarens immersion inte störs. Vi kan därmed anse att användargränssnittet och det interaktiva televisionsprogrammets användarvänlighet påverkar åskådarens vilja att interagera. Detta understöds av bland annat det vi vet om chat - program och sms - spel; då deltagandet i programmet inte är svårare än att skicka ett textmeddelande är tröskeln att delta avsevärt låg.

Men också något annat måste bidra till att åskådaren vill delta, något måste väcka hans intresse och få honom att agera. I sms - spel utnyttjar man åskådarens tävlingsinstinkt och vilja att prestera bättre än de övriga spelarna, och i interaktiva frågesporter fungerar det lockande priset som morot. Men som redan tidigare konstaterat, saknar rollspel i allmänhet direkta tävlingsmoment och spelet kan inte i traditionell mening vinnas av någon. I ARG är det ofta ett presenterat mysterium eller ett problem som lockar den potentiella spelaren att ge sig in i kaninhålet, antagligen är det viljan att veta mera som får den potentiella spelaren att bli spelare. Också chat - program präglas av nyfikenhet; deltagaren vill se vilken reaktion meddelandet skapar i så väl programledaren, moderatorerna och de övriga åskådarna. Man kunde egentligen anse att responsen programledaren, moderatören eller de övriga åskådarna tilldelar sändaren i själva verket är ett pris, då det är det mest interaktiva deltagaren i ett chat - program kan uppleva. Spelaren i ett

ARG eller ett MMORPG kan på samma grunder uppleva framgång som en form av pris; att avklara en utmaning eller att stiga i rang är ett resultat av hårt arbete. Ett pris behöver alltså inte nödvändigtvis vara något konkret, till exempel en summa pengar, utan kan i stället utgöras av känslan att lyckas.

I så väl lajv, ARG som MMORPG anses en central del av spelupplevelsen vara handlingsfriheten. Spelaren tvingas inte att följa vissa på förhand bestämda handlingsmönster, utan kan själv påverka vad han gör och när han gör det, och därmed påverka narrativets gång enligt sitt eget tycke. Precis som Näränen påpekat, påverkar också gärna tv-tittarna programmets gång ifall de tilldelas den möjligheten. Man kan anta att åskådare, precis likt spelare i lajv, ARG eller MMORPG, skulle föredra mer handlingsfrihet än det till exempel nuvarande sms - spel erbjuder. Detta behöver inte nödvändigtvis betyda en (ur programmakarens synvinkel) okontrollerad frihet, utan främst en större variation i de handlingsmönster som är möjliga.

Också immersionen verkar vara ett eftersträvat tillstånd i de behandlade spelgenrerna. Laura Ermi och Frans Mäyrä har undersökt immersion i spel, och de har delat in immersionen i tre delar; sensorisk immersion (*sensory immersion*), utmaningsbaserad immersion (*challenge-based immersion*) och fantasibaserad immersion (*imaginative immersion*) (Ermi & Mäyrä, 2005. s 8). Den sensoriska immersionen påverkas av spelets audiovisuella uppbyggnad, den utmaningsbaserade immersionen byggs upp av balans mellan spelarens förmågor samt spelets utmaningar, och den fantasibaserade immersionen förstärks då spelaren blir fångad av spelvärlden och narrativet, samt identifierar sig med spelkaraktärerna. För att uppnå en möjligast kraftig immersion bör alla dessa delar understödas med hjälp av spelmakarens insats, genom att bland annat ta i beaktande de element Kaipila nämnt; användargränssnitt, kollektivet och narrativet.

Dessa delar av den helhetliga immersionen kunde också vara av intresse för makare av interaktiva televisionsprogram. Immersionsmöjligheterna kan alltså förstärkas eller förminska via så väl audiovisuella-, narrativa- som utmaningsmässiga medel. Ifall utmaningarna spelaren möter är för lätta eller svåra, eller narrativet han förväntas engagera sig i är ointressant närmar han sig inte någon immersion.

Den sociala aspekten av de behandlade speltyperna har visat sig vara väldigt väsentlig. Mysteryerna, uppdragen och uppgifterna i ARG designas så att de i många fall är omöjliga att lösa ensamma, i MMORPG i sin tur betonas det kollektiva spelandet på många olika plan. Likaså är levande rollspel beroende av de spelare som deltar; ett lajv upplevs alltid tillsammans med andra spelare. Detta kunde tolkas som en lockande aspekt av spelandet, utan att kollektiviteten vore meningsfull och givande skulle denna typ av sociala spel antagligen inte finnas. Vikten att understryka det sociala i interaktiva televisionsprogram känns inte långsökt; interaktion människor emellan är i allmänhet mer givande än interaktion mellan människa och maskin. Därför kan man tänka sig att sms-spel har inkluderat programledaren för att spelaren kan känna att hans prestation påverkas av programledaren (till exempel i det tidigare nämnda fotbollsexemplet), och att interaktionen därmed inte enbart sker mellan honom och ett tv-program, utan också mellan honom och programledaren. Ifall interaktionen alltid skapar en likadan respons, slutar deltagandet vara intressant. Som exempel kan nämnas chat - programmen, där resultatet av ett skickat textmeddelande kan ett flertal gånger vara den samma; meddelandet som publiceras noteras inte av någon. Detta stöter undan åskådaren, och för att undvika att driva bort åskådarna använder sig chat - programmen av programledare och moderatorer som kommenterar och noterar sändarnas textmeddelanden.

Som sammanfattning kan vi besvara frågan ”hur lockar vi åskådaren till interaktion?” på följande sätt:

- genom att göra interaktionen lätt att utföra
- genom att erbjuda åskådaren möjligast stor handlingsfrihet
- genom att skapa mål, samt förutsättningar för deltagaren att uppleva att lyckas
- genom att understöda deltagarens immersion i programmets narrativ och värld
- genom att tillåta interaktion mellan så väl program och deltagare, som deltagare emellan

4.1.1 Att göra interaktionen lätt att utföra & handlingsfrihet

Det första påståendet gäller naturligtvis användargränssnittet. Det att interaktionen bör vara lätt att utföra kan idag betyda att vi använder oss av interaktionskanaler som åskådarna redan känner till, så som mobiltelefonen, internet och, varför inte, Second Life.

Utöver det bör de applikationer åskådaren förväntas använda vara möjligast lätt tillgängliga samt lätta att lära sig använda. Då man förväntar sig att åskådaren använder sig av ett nytt program eller en ny applikation, bör man ta i beaktande att skälet som får åskådaren att vilja interagera bör vara så vägande att åskådaren faktiskt väljer att lära sig använda en ny applikation i stället för att låta bli att ta del av interaktionen. Denna del av ett interaktivt televisionsprogram kunde likställas med MMORPGets användargränssnitt och ARGs exposition och interaktion.

De tekniska hjälpmedlen som krävs för att möjliggöra interaktiva televisionsprogram finns, som vi vet, redan tillgängliga. Utveckling inom detta område kommer garanterat att ske, och hur interaktionen i framtiden kommer att fungera är en annan femma, men programmakare är inte tvungna att vänta på nya innovationer inom fältet. ”Interaktiivisuutta koskevissa näkemyksissä esiintyykin usein liiallista teknologiauskoa.” skriver Näränen (Näränen, 2006. s 77), och vid denna punkt håller jag med. Enbart teknologi som möjliggör interaktion gör inte interaktionen i sig meningsfull. Därmed behöver man inte se på returkanalerna som ett problem och kan i stället begrunda användningssättet för redan existerande apparater och system.

Handlingsfriheten syftar naturligtvis på åskådarens möjligheter att påverka programmets gång på ett möjligast fritt sätt. Ifall åskådaren presenteras med enbart två valalternativ, så som i programmet ”Kahden vaiheilla”, existerar möjligheten att åskådaren väljer att inte delta över huvudtaget. Handlingsfriheten berör inte heller enbart antalet alternativ åskådaren kan välja mellan; ”Kahden vaiheilla” kunde knappast anses avvika från sin ursprungliga form ifall den innehöll tre, fem eller tio alternativa slut till berättelsen. Åskådarens handling begränsas alltid till samma mönster; välj ett av alternativen. I programmet ”Sydän kierroksella”, i sin tur, hade åskådarens handlingsfrihet ökat genom att tillåta åskådaren att sända fritt formulerade textmeddelanden vars innehåll påverkade programmets gång. Här var inte åskådaren tvungen att göra ett val mellan två eller flera på förhand formulerade alternativ, utan kunde formulera sitt eget meddelande precis enligt eget tycke. Detta förminskade restriktionerna gällande åskådarens handling, och tillät ett mer friare sätt att agera. Ändå var responsen av det skickade meddelandet alltid en av två; antingen bidrog det positivt eller negativt till huvudkaraktärernas relation.

Handlingsfriheten bör ändå inte bidra till en känsla av otrygghet eller negativ ovetskap. Även om ”Sydän kierroksella” vidgade gränserna för åskådarens handlingsmönster, hade programmets respons kunnat kännas snäppet sporadisk. Varför påverkade ett meddelande berättelsens gång på det sättet det gjorde? Varför bidrog ett till synes neutralt meddelande på ett negativt versus positivt sätt? Detta är något värt att uppmärksamma för att undvika att skapa ett format som förefaller för åskådaren för svårt att uppfatta. Problemet berör också det tidigare nämnda användargränssnittet samt programmets användarvänlighet.

Både handlingsfriheten och användargränssnittet kan anses tangera tanken om mångmedialitet, vilket idag kan anses vara ett krav för lyckad interaktion i televisionsprogram. Tills televisionen med inbyggd returkanal (eller motsvarande) blir mer allmän är interaktiva televisionsprogram tvungna att använda sig av övriga returkanaler. Mångmedialiteten omfattar också distribution över olika medieplattformar, till exempel nyhetsartiklar på internet och motsvarande nyhetsinslag på tv. Mångmedialiteten erbjuder ändå möjligheten att skapa olika innehåll för de olika medierna, beroende på vilken typ av innehåll som passar för de respektive medierna bäst. Som Steve Ince påpekat, är det inte meningsfullt att överföra innehåll eller form från ett medium till ett annat ifall de helt enkelt inte passar in, och därmed kan man i stället använda de olika mediernas individuella styrkor till godo. I till exempel ARG använder man sig av olika medium på ett väldigt effektivt sätt, i stället för att försöka åstadkomma med ett medium det som alla de användbara medierna och informationsplattformerna tillsammans kan åstadkomma. På samma sätt fungerade ”Sanningen om Marika”. Man skapade olika innehåll för de olika medierna, och varje del hade sin egen funktion i berättelsens utveckling, och man använde sig av väl passande format för respektive medium; dramaserie och debattprogram på tv, blogg och olika sorters webbsidor på internet etc. Denna helhet gjorde produktionen så intressant som den var, och bidrog till en alldeles ny grad av handlingsfrihet ur interaktiva televisionsprogrammens synvinkel.

Är handlingsfriheten faktiskt något att sträva efter, eller är det ur programmakarens synvinkel mer behagligt att begränsa deltagaren? Att begränsa deltagarens handlingsfrihet kan, ja, ur programmakarens synvinkel vara ett lättare och mer ekonomiskt sätt att behärska programmet. Men ett interaktivt televisionsprogram, precis som ett rollspel, produceras inte för att behaga programmakaren utan för att behaga åskådaren. I levande

rollspel, där spelledaren kan via till exempel railroading kontrollera spelaren genom att förbjuda honom att agera på vissa sätt eller tvinga honom att handla enligt ett visst mönster, kan man urskilja samma problematik. Då en spelledare i allt för hög grad kontrollerar spelaren, blir spelaren *skådespelare* i stället, och då upphör all den spänning och oförutsägbarhet ett levande rollspel innebär att existera.

Därmed kan man anse att handlingsfrihet kunde vara en viktig aspekt inom interaktiva televisionsprogram, men man måste också beakta det att olika interaktiva televisionsprogram eller televisionsprogram med interaktiva delar tjänar olika syften. I alla program är det knappast meningsfullt att försöka inkorporera möjligast stor handlingsfrihet, men man kan anta att det finns förfrågan för även mer fria handlingsmöjligheter än det de nutida interaktiva televisionsprogrammen erbjuder sina åskådare.

4.1.2 Mål, och förutsättningar för åskådaren att lyckas

Genom att skapa konkreta mål för åskådaren kan man uppmuntra interaktion. Interaktionen kan inte antas ha ett egenvärde, och det bör finnas en orsak för åskådaren att delta interaktivt. Likt levande rollspel där spelkaraktärerna bör uppleva en motiverad närvaro för att inte helt enkelt avlägsna sig från platsen spelet utspelar sig på, bör också åskådaren känna att han har en orsak att delta i det interaktiva tv-programmet. Att delta på grund av att delta är inte ändamålsenligt.

Åskådarens mål borde vara realistiska att nå, för att minska potentiell frustration och därmed förlust av deltagande åskådare (jfr chat - meddelanden som inte noteras av programledare, moderator eller övriga åskådare). Därmed bör programmet tillåta åskådaren att lyckas. Målen i sig behöver inte vara stora, men de måste existera och vara möjliga att uppnå. I början av chat – programmens livscykel var det vanligt att ta med kändisar, så som musiker, i sändningen och diskutera ämnen som berörde dem och låta dem interagera med åskådarna genom att uppmärksamma åskådarnas meddelanden. I dessa sändningar kunde åskådarens mål helt enkelt anses vara att få sitt meddelande uppmärksammat av gästen i studion, men detta kunde vara svårt att uppfylla. Åskådaren kunde försöka prestera bättre än de övriga deltagarna genom att formulera ett möjligast snärtigt

och intressant meddelande, men det fanns ändå en stor chans att meddelandet blev ouppmärksammat. Uppkomsten av denna typ av problem är till synes svår att motarbeta, men då man inte låter detta problem förbli obehandlat kan man hitta plausibla lösningar.

Känslan att lyckas kan ur rollspelens synvinkel anses relativt svår att erbjuda, då det finns en massa olika spelare som njuter av väldigt olika saker. I lajv är det ofta möjligt att via casting och genom att skraddarsy karaktärer för specifika spelare, eller genom att spelaren själv till en viss mån eller helt och hållet skapar sin spelkaraktär, se till att spelarens önskemål och förväntan uppfylls. Detta möjliggörs av den begränsade mängden spelare, då det i MMORPG i sin tur inte finns någon direkt begränsning på vem eller hur många spelare som kan delta i spelet. En grov indelning i spelartyper är därmed användbar. Bartles spelarindelning, och speciellt grafen de olika spelartyperna placeras i, kan därmed vara ett användbart hjälpmedel då man tampas med detta problem. Spelare – värld och interaktion – aktion axlarna kunde också betraktas under skapandeprocessen av ett interaktivt televisionsprogram. Var på denna skala befinner sig – ur programmets synvinkel – den idylliska spelaren, och vilka saker får honom att känna att han har lyckats? Skalan kan vara ett användbart hjälpmedel för att identifiera vilken typ av interaktion programmet skulle vilja erbjuda, och vilka som tillhör målgruppen.

I ARG kan en spelare känna sig lyckad då han har klarat av ett uppdrag, och fått sin belöning i form av nästa ledtråd och en liten bit ny information. Nyfikenheten är ett mänskligt attribut som man borde ta i beaktande då man utvecklar interaktiva televisionsprogram, och använda som hjälpmedel för att uppmuntra åskådaren att interagera. Ifall programmets berättelse inte, ur åskådarens synvinkel, fortsätter utan att han agerar finns det en stor chans att han väljer att ta reda på ”vad som händer sen”. I Company P:s webbserie ”Dollplay” utnyttjades åskådarnas nyfikenhet samt deras vilja att påverka genom att tillåta dem interagera via bland annat videosnuttar och skrivna meddelanden med seriens huvudkaraktär, för att slutligen hjälpa henne fly det utrymme hon under seriens lopp suttit fast i. Åskådarna kunde ge henne direktiv och förslag, samt försöka uppmuntra och roa henne, och hon reagerade likt en verklig person på de olika förslagen. Varje episod skraddarsyddes enligt det material åskådarna försett programmakarna med, och åskådarnas insats påverkade spelets händelser på ett väldigt konkret sätt. Interaktionen skedde mellan åskådare och dramats huvudkaraktär, samt åskådarna emellan. Känslan att lyckas kunde i denna produktion ses snarare som att få en belöning i

form av ny information gällande huvudkaraktären samt hennes situation. Spelarna kunde känna sig lyckade samt fick sin största belöning i slutet av serien, då huvudkaraktären Hazel frigjordes från sitt fängelse, och detta uppnåddes naturligtvis med hjälp av spelarnas insats. (Helsingin Sanomat, 20.2.2009).

Känslan att lyckas kan i all dess enkelhet beskrivas genom ett simpelt exempel. Ifall man ställer åskådaren frågan ”klaras du av det här?” och åskådaren kan besvara frågan genom att säga ”ja”, kan man anse att åskådaren kan lyckas. Om frågan ”klaras du av det här?” berör en allt för simpel uppgift är känslan att lyckas inte lika stark som om utmaningen vore större. Ifall åskådaren besvarar frågan nekande, har åskådaren i stället för att lyckas, misslyckats. Detta borde också ske ibland. Ifall åskådaren alltid lyckas är inte belöningen lika stor som om han är tvungen att kämpa lite. På samma sätt uppbyggs också så gott som alla spel. Spelet utmanar spelaren att lyckas, och tillåter honom att försöka några gånger i stället för att begränsa försöken till enbart en gång. Man kan alltså tolka detta som om programmakaren borde hitta en lämplig balans mellan att tillåta åskådaren att lyckas och att misslyckas, samt att han kan få prova en gång till.

4.1.3 Deltagarens immersion i programmets narrativ och värld

Immersionen är en intressant och omtalad aspekt av rollspel, och nämndes i så gott som allt material som behandlats under materialinsamlingsprocessen. Man kan tänka sig att detta enbart gäller rollspel eller andra motsvarande koncept, men också interaktiva televisionsprogram måste tillåta åskådaren att nå någon nivå av immersion. Världen programmet behandlar samt programmets narrativ bör vara så intressant att åskådaren vill vara en del av det. I detta sammanhang är inte programmets värld nödvändigtvis en fiktiv värld, utan kan också utgöras av en situation eller ett tema, så som chat-programmet där studiegästen utgjordes av åskådarens favoritmusiker. Vad än programmets värld utgörs av måste det väcka åskådarens intresse och vara tillräckligt välutttänkt och välproducerad för att tillåta åskådarens immersion. Så som Kaipila påpekat understöds spelarens immersion i MMORPG också av kollektivet, och detta tyder på att immersionen ofta inkluderar en skara människor som alla har samma uppfattning om spelets eller programmets värld. Detta tangerar också det Vesala skrivit om i Larpinjärjestäjän käsi-

kirja, nämligen att alla spelare bör ha en uppfattning om en gemensam verklighet. Detta understöder utan tvekan spelarens immersion i ett levande rollspel. Kollektiviteten, eller de övriga spelarna, kan ändå vara det som bryter immersionen; ifall någon inte spelar enligt reglerna splittras illusionen. Man, som programmakare, bör alltså vara medveten om både de för och nackdelar kollektivitet erbjuder.

TINAG - principen är närvarande i både ARG och levande rollspel, och dess funktion är att understöda spelarens immersion. Man behöver inte i alltid understryka att spel är spel. Spelarna är oftast medvetna om detta, utan att man konstant påminner dem om det. Men är detta en relevant observation med tanke på interaktiva televisionsprogram?

Ifall det interaktiva televisionsprogrammet i fråga vore likt Sanningen om Marika, dvs ett ARG i sig, kan man anse att TINAG - principen är användbar. Man bör ändå vara medveten om de faror detta innebär, precis som Montola och Waern påpekat, och exakt som exemplet med Sanningen om Marika och Britta Svenssons upprörda åsikt bevisat. Att jämföra detta med Orson Welles radiodrama "Världarnas krig" från trettioalet och lyssnarnas reaktion till produktionen är inte långsökta. Lyssnarna har ändå sedan dess lärt sig urskilja fakta från fiktion, och klarar bland annat av att identifiera fiktiva nyheter varje år den 1 april då diverse pålitliga informationskanaler skojar med publiken. Detta är på grund av att publiken är medveten om att det inom ramarna för första april är vanligt att på ett ofarligt sätt lura folk, och behöver inte därmed bli upprörda över saken.

Men frågan kvarstår. Är TINAG - principen över huvudtaget användbar för övriga typer av interaktiva televisionsprogram? Att urskilja ett tydligt svar på denna fråga är svårt, och på basis av de interaktiva televisionsprogram som tillsvidare producerats kan inte något stort behov av att använda TINAG - principen upptäckas. Det är ändå möjligt att TINAG - principen kunde användas i övriga koncept som inte ännu skapats, och därmed förblir frågan öppen för diskussion.

Att tänka på immersion kan ändå vara smart, men i stället för att tala om immersion kan man fokusera på att utveckla intressanta program deltagaren helt enkelt *måste* få delta i. Programmets värld, teman och narrativ bör vara så intressanta och välutvecklade att åskådaren inte vill lämna programmets värld då programmets sändningstid är slut. Då kunde han välja att i stället för att vänta på att programmet sänds nästa gång söka sig till

programmets webbsida som åter skulle omringa honom med den värld och de teman televisionsprogrammet redan presenterat.

4.1.4 Interaktion mellan program och deltagare, samt deltagare emellan

Kollektiviteten kan klassas som en väldigt viktig del av både ARG och MMORPG, och naturligtvis är också levande rollspel en hobby där samhörighet har en viktig roll. Detta har materialet som betraktats under arbetsprocessen bevisat. Också interaktiva televisionsprogram kunde anses dra nytta av att understryka kollektiviteten, och programkonceptet ”The Grid”, som presenterats i all korthet i början av arbetet, är ett bra exempel på hur man kan utmana åskådarna som en grupp.

MMORPG uppmuntrar till samarbete genom att skapa vissa utmaningar som kräver flera spelares deltagande, och ARG utgår ifrån att många utmaningar inom spelet bör vara omöjliga att klara av en enskild person. Detta är ett enkelt och effektivt sätt att få spelare att arbeta tillsammans. Spelarna är tvungna att antingen ge upp eller att tillsammans med övriga försöka överkomma problemet, motståndet eller lösa gåtan som spelet presenterat. På samma sätt tvingades spelarna i ”The Grid” att interagera sinsemellan – utan varje spelares kontribution kunde inte spelets delmoment klaras av. Man måste ändå ta i beaktande programmets målgrupp då man undersöker olika interaktionsmodeller; ifall målgruppen interaktiva televisionsprogrammet produceras för är intresserad av samarbete med övriga deltagare kan man med gott samvete skapa tidvisa eller till och med kontinuerliga tvång för samarbete. Därmed är det i vissa fall mer viktigt att åskådaren kan interagera med programmet, dvs antingen programmakarna, en programledare eller programmets (huvud)karaktärer.

Bartles spelartyper kunde också appliceras i detta fall. Alla åskådare är inte lika varandra, och för att en inte tycker om chat - program behöver det inte betyda att ingen gör det. Därför är det mer än något skäl att utgöra ifall programmet riktar sig åt ”killers”, ”achievers”, ”explorers” eller ”socialisers”, eller enklare sagt vilken målgruppen för programmet är. Men är det meningsfullt att försöka inkorporera något för alla dessa i ett tv-program? MMORPG är på många sätt originella, inte minst på grund av att de kan underhålla miljoner användare simultant, och detta bidrar också till att spelmakarna bör

ta i beaktande möjligast många typer av spelare. Vem som helst är en potentiell spelare. Enskilda televisionsprogram brukar vanligen ha en mer specifik målgrupp, och därmed är det inte nödvändigt att erbjuda lika många olika typers innehåll för åskådarna som MMORPG erbjuder sina spelare.

Men interaktion åskådare emellan och mellan program och åskådare torde inte vara en allt för stor utmaning att överkomma. I chat - program fungerar detta redan; åskådaren kan chatta med övriga åskådare samt kontakta programledaren och moderatorerna, även om det inte alla gånger lyckas på grund av att meddelandet förblir ouppmärksammat. Med tanke på interaktion mellan programmet och åskådaren skall man inte heller glömma bort ett användbart hjälpmedel, nämligen automationen. I ARG kan ett automatiserat meddelande per chat eller telefon till spelaren vara lika värdefullt som ett meddelande av en verklig person. I dessa fall är det informationen i fråga som utgör ifall det är mer viktigt att spelaren får vara i interaktion med en verklig person eller ifall det räcker med automation.

Att uppmuntra till kollektivitet är ett bra sätt att locka åskådare att interagera, då de övriga deltagarnas aktioner i sin tur också lockar åskådare att agera. Människan är ändå en social varelse och har ett behov att interagera med övriga människor, och ibland kan denna interaktion utgöras helt enkelt av att kritisera ett tidigare meddelande i en tv - chat. Något mer invecklat än det behöver det inte alltid vara.

5 SAMMANFATTNING

En fråga som framträtt under arbetets gång gäller signifikansen av interaktiva televisionsprogram; är iTV - program överhuvudtaget nödvändiga, och borde man faktiskt sätta tid på att utveckla programkoncept som mycket väl kunde vara enbart utopistiska drömbilder i stället för realistiska visioner? Detta har jag frågat mig själv ett antal gånger, och kommit fram till att iTV - program nog är ett ämne värt att begrunda. Om denna typ av program egentligen vore nödvändiga kan man ju ifrågasätta, men på samma gång kunde man ifrågasätta en hel massa typer av underhållning. Dåliga iTV - program är naturligtvis något man i allmänhet ville undvika, precis som dåliga filmer, böcker eller videospel, och just på grund av detta vore det smart att i stället för att infinna sig i den nuvarande situationen som domineras av väldigt ensidiga iTV - program, undersöka nya möjligheter. De nya möjligheterna kunde innebära liknande infallsvinklar som ”Sanningen om Marika” hade, men också undersökandet av övriga interaktiva underhållningstyper, så som just rollspel, är välkomna.

Men vilka är slutsatserna av denna undersökning? Slutsatserna är i all enkelhet några hypoteser gällande utvecklandet av interaktiva televisionsprogram, och dessa hypoteser som redan presenterats i föregående kapitel, är följande.

Vi kan locka åskådaren till interaktion genom att:

- göra interaktionen lätt att utföra
- erbjuda åskådaren möjligast stor handlingsfrihet
- skapa mål, samt förutsättningar för deltagaren att lyckas
- understöda deltagarens immersion i programmets narrativ och värld
- tillåta interaktion mellan så väl program och deltagare, som deltagare emellan

Med hjälp av dessa hypoteser kan vi sammanställa ett svar på den huvudsakliga frågeställningen, ”med hjälp av vilka medel lockas åskådaren att bli deltagare och innehållsproducent i interaktiva TV-program?” Dessa medel berör så väl innehåll som användargränssnitt, och utgörs till stor del av att hos åskådaren skapa ett behov att interagera.

Detta behov kan ges upphov till genom att till exempel låta programmets innehåll eller

narrativets nästa del blotta sig för åskådaren enbart ifall han agerar, eller genom att utmana åskådaren till något i form av ett uppdrag. Också kollektiviteten, där deltagarna sporrar varandra att agera, är ett användbart medel.

De påståenden som presenterats ovan grundar sig på kunskap ur rollspelskulturen samt information från iTV - programmets historia och utveckling, och utgör i sig svar på den huvudsakliga frågeställningen. Ändå är dessa påståenden inte i någon mån heltäckande eller absoluta. De är enbart förslag på saker att begrunda då man utvecklar iTV - programkoncept, och kan vara användbara hjälpmedel för att komma igång med utvecklingsprocessen. Påståendet ”att skapa mål, samt förutsättningar för deltagaren att lyckas” känns ytterst relevant, och kunde gärna undersökas närmare. Lika så de övriga påståenden som inte så mycket betraktas ur en akademisk synvinkel, kunde betraktas mer i detalj och undersökas ytterligare.

Interaktiva televisionsprogram kommer antagligen aldrig att åsidosätta övriga typer av televisionsprogram, vilket de absolut inte behöver göra, och ifall iTV - program någonsin kommer att uppnå en popularitet bland den stora publiken är ännu ett mysterium. Ifall publiken över huvudtaget är receptiv för denna typ av program är diskutabelt, då de generella åsikterna gentemot interaktiva televisionsprogram verkar vara negativa, så som Tuomi beskrivit gällande tv - chattar och sms - spel. Det kunde vara av intresse att undersöka tv-tittarnas åsikter och attityder gentemot interaktiva televisionsprogram mer i detalj. Jag har gjort en intressant observation gällande dessa attityder, nämligen vänner och bekanta har reagerat i regel negativt vid tal om interaktiva televisionsprogram ända tills någon yttrat ordet ”Hugo”. De positiva attityderna verkar finnas, men de har blivit inmurade eftersom de dominerande iTV - programmen inte varit av intresse. Förhoppningsvis kan nya programkoncept ha en positiv inverkan på dessa slumrande, positiva åsikter.

KÄLLOR

Bennerstedt, Ulrika & Linderöth, Jonas. 2007. *Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tankar och erfarenheter*. Göteborgs universitet, Institutin för pedagogik och didaktik.

Tillgänglig:

http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/Att_leva_i_World_of_Warcraft.pdf

De Mander, Cecilia & Mattiasson, Maria. 2002. *Lajv – ur ett socialpsykologiskt perspektiv*. Uppsats i Socialpsykologi, Uppsala: Uppsala universitet, Sociologiska institutionen, 2002. Tillgänglig: <http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2009/08/LajvurettsocialpsykologisktperspektivavCeciliadeManderochMariaMattiasson.pdf>

Denward, Marie & Waern, Annika. 2008. Broadcast Culture Meets Role-Playing Culture. I: Montola, Markus & Stenros, Jaakko, red. *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Ropecon ry, s.248-261.

Tillgänglig: http://www.solmukohta.org/pub/Playground_Worlds_2008.pdf

Denward, Marie & Waern, Annika. 2009. *On the Edge of Reality: Reality Fiction in Sanningen om Marika*. Digital Games Research Association, 2009.

Tillgänglig: <http://www.digra.org/dl/db/09287.50584.pdf>

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion.

Tillgänglig: <http://www.digra.org/dl/db/06276.41516.pdf>

Fornäs, Johan. 2000. Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä. *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. 2. upplagan. Red. Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä. Vastapaino, Tammerfors, 2000.

Glaser, Filippa. 2003. *När livet blir lajv. En uppsats om rollspel, media och moralisk panik*, Uppsats för påbyggnadskurs, Huddinge: Södertörns högskola, Etnologi. Tillgänglig: <http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2009/08/etnologiuppsats.pdf>

Ince, Steve. 2006. *Writing for Video Games*. London: A&C Black Publishers Limited, 164.

Jääskeläinen, Kari. *Strategic Questions in the Development of Interactive Television Programs*. Dissertation. Helsinki: University of Art and Design, 2001. (UIAH A31.) ISBN 951-558-071-4.

Tillgänglig: http://mlab.taik.fi/pdf/doctoral_dissertations/jaaskelainen.pdf

Kaakinen, Janne. 2005. *"Valinnan vaikeus" Interaktiivisen elokuvan määrittely ja suunnittelu*, Pro-gradu avhandling, Uleborg: Oulun yliopisto, Taideaineiden ja

antropologian laitos.

Tillgänglig:

http://www.cream oulu.fi/tutkimus/documents/Janne_Kaakinen_pro_gradu_metka_2005.pdf

Korhonen, Hannu & Paavilainen, Janne & Saarenpää, Hannamari. 2009. Pelaaminen matkapuhelimella nyt ja tulevaisuudessa. I: Jaakko Suominen, red. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tampereen yliopisto, s. 67-81.

Tillgänglig: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009>

Lindborg, Linus & Pålsson, Albin. 2005. *Barns sociala kompetens – hur den yttrar sig i rollen*. Högskolan i Kristianstad, Lärarutbildning.

Tillgänglig: <http://hkr.diva-portal.org/smash/get/diva2:230087/FULLTEXT01>

Moisio, Pekka. 2004. *Tietoliikenteen sovellusten käytön diversiteetti ja ennakkoluulot Vietnamsissa sekä Suomessa*, Pro-gradu avhandling, Jyväskylän yliopisto, Tietotekniikan laitos.

Tillgänglig:

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/12519/G0000642.pdf?sequence=1>

Montola, Markus. 2005. *Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games*. Tammerfors universitet, Game Research Lab.

Tillgänglig: <http://www.tkk.fi/~mmontola/exploringtheedge.pdf>

Montola, Markus & Waern, Annika. 2006. Participant Roles in Socially Expanded Games. I: Strang, T., Cahill, V. & Quigley, A., red. *Pervasive 2006 Workshop Proceedings*. PerGames 2006 workshop of Pervasive 2006 conference. University College Dublin. s. 165-173.

Tillgänglig:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.94.6622&rep=rep1&type=pdf>

Näränen, Pertti. 2006. *Digitaalinen televisio: analyysjä alkuhistoriasta, viestintäpoliittisista haasteista ja tv-järjestelmän muuttumisesta*, Akademisk avhandling, Tammerfors: Tampereen yliopisto, Tiedotusopin laitos.

Tillgänglig: <http://acta.uta.fi/pdf/951-44-6540-7.pdf>

Phillips, Andrea. 2006. Methods and Mechanics. I: Chatfield, T., Martin, A., Thompson, B., red. *2006 Alternate Reality Games White Paper*. International Game Developers Association. s. 31-42.

Tillgänglig: <http://archives.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>

Pitkänen, Jori. 2008. *Pedagoginen roolipelaaminen historian opetusmetodina*. Pro-gradu avhandling, Helsingin yliopisto, Soveltavan kasvatustieteen laitos.

Tillgänglig: <https://oa.doria.fi/bitstream/handle/10024/38561/pedagogi.pdf?sequence=1>

Perttola, Antto. 2009. *Viritettyä todellisuutta – Pervasiiviset pelit*, Examensarbete, Tammerfors: Tampereen ammattikorkeakoulu, Viestinnän koulutusohjelma.

Tillgänglig:

<https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/10424/Perttola.Antto.pdf?sequence=3>

Tuomi, Pauliina. 2009. Television interaktiivinen pelihetki: Television pelillisyyden ja merkitys pelikokemusten tuottamisessa, I: Jaakko Suominen, red. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tampereen yliopisto, s. 34-48.

Tillgänglig: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009>

Tyrer, Richard. 2008. *Addiction and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs): An In-Depth Study of Key Aspects*. University of Stanford.

Tillgänglig: http://gamecareerguide.com/thesis/090312_thesis_Tyrer.pdf

Vahtokari, Kirsi. 2008. *Interaktiivinen tv nyt. Interaktiivisten tv-ohjelmien ominaisuudet ja lajityypit*, Pro-gradu avhandling, Åbo: Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos.

Tillgänglig: <http://vanha.hum.utu.fi/satakunta/tutkimus/opinnaytteet/246.pdf>

Vesala, Elf. 2007. Käsikirjoittaminen. I: Rantanen, Teemu, red. *Larpinjärjestäjän käsikirja*, Helsingfors: Suomen live-roolipelaajat ry, s. 9-51.

Elektroniska källor

Bartle, Richard. 1996. *Hearts, Clubs, Diamonds and Spades: Players Who Suit MUDs*. Publikationsdatum inte tillgängligt.

Tillgänglig: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Hämtad: 14.3.2010

Expressen. 2007. *Det är ju fullständigt absurt*. Publicerad 29.10.2007.

Tillgänglig: <http://gt.expressen.se/noje/kronikoror/brittavensson/1.902196/brittavensson-det-ar-ju-fullstandigt-absurt>

Hämtad: 14.2.2010

First Monday. 2009. *Storytelling in new media: The case of alternate reality games, 2001-2009*. Publicerad 1.6.2009.

Tillgänglig:

<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2484/2199>

Hämtad: 10.4.2010

Helsingin Sanomat. 2009. *Dollplay verkkopeliä tehdään vuorokauden ympäri*.

Publicerad 20.2.2009

Tillgänglig: [http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Dollplay-](http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Dollplay-verkkope-)

[li%C3%A4+tehd%C3%A4% C3%A4n+vuorokauden+ymp%C3%A4ri/1135243695655](http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Dollplay-verkkope-li%C3%A4+tehd%C3%A4% C3%A4n+vuorokauden+ymp%C3%A4ri/1135243695655)

Hämtad: 20.4.2010

Helsingin Sanomat. 2007. *Tv-sarja johdatti toiseen todellisuuteen*. Publicerad 4.12.2007

Tillgänglig: <http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Tv->

sarja+johdatti+toiseen+todellisuuteen/1135234580900

Hämtad: 14.3.2010

Muistikuvaputki, Rouva Ruutu. 2008. *Hugo-ohjelma*. Publicerad 2.1.2008

Tillgänglig: <http://muistikuvaputki.yle.fi/rouvaruutu/hugo-ohjelma>

Hämtad: 5.2.2010

Otadigi.tv, 2008. Publicerad 15.5.2008

Tillgänglig: <http://www.otadigi.tv/palkitut2008.html>

Hämtad: 10.2.2010

Sihvonen, Tanja & Suominen, Jaakko. 2002. *Töllö näpyttäjien näyttämönä - performanssi ja yhteisöllisyys tv – chateissa*. Publicerad 31.3.2002.

Tillgänglig: <http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?articleId=21&print=1&lang=fi>

Hämtad: 12.2.2010

Stewart, Sean. *Alternate reality games*.

Tillgänglig: <http://www.seanstewart.org/interactive/args/>

Hämtad: 10.4.2010

The Beast. Publikationsdatum inte tillgänglig.

Tillgänglig: <http://www.42entertainment.com/beast.html>

Hämtad: 10.4.2010

Tuomi, Pauliina. 2008. *Mobiilia liikehdintää tv-ruudulla – Interaktiivinen tv-mobiiliviihde mediakasvatuksen silmin*. Publicerad 28.9.2008

Tillgänglig: http://www.widerscreen.fi/2008/2/mobiilia_liikehdintaa_tv-ruudulla.htm

Hämtad: 5.2.2010

Wilson, Ralph. 2005. *The Six Simple Principles of Viral Marketing*. Publicerad 1.2.2000

Tillgänglig: <http://library.softgenx.com/Children/marketing/ViralMarketing.pdf>

Hämtad: 10.4.2010

World of Warcraft användarantal. 2008. Publicerad 21.11.2008.

Tillgänglig: <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?081121>

Hämtad: 12.3.2010

World of Warcraft månadsavgift. 2010.

Tillgänglig: <http://eu.blizzard.com/store/details.xml?id=210000091>

Hämtad: 12.3.2010

Muntliga källor

Airaksinen, Laura. 2009, *Juonisuunnittelu larpeissa* [muntl]. Föredrag: 1.8.2009