

Lunds universitet

Språk- och litteraturcentrum

Filmvetenskap

Handledare: Lars-Gustaf Andersson

2010-06-03

Kim Grönqvist

FIVM01

Ras, främlingskap och kriget mot terrorismen i
BioWares Mass Effect

Innehåll

1 Inledning.....	3
2 Budskap i spel.....	4
2.1 Procedural rhetoric.....	4
2.2 Etik och moral i datorspel	6
2.3 Datorspel som text.....	7
2.4 Teoretiska tillämpningar	9
3 Vad är Mass Effect?	13
3.1 Ett Action RPG	13
3.2 Ett filmiskt science fiction-äventyr.....	15
3.3 Ett filmiskt Action RPG	16
4 Ras, främlingskap och kriget mot terrorismen	18
4.1 Ras och främlingskap i science fiction.....	18
4.2 Ras och främlingskap i Mass Effect.....	20
4.3 En fråga om moral	21
4.4 Olika barn leka bäst.....	24
4.5 Shepard.....	25
4.6 Kriget mot terrorismen.....	26
5 Slutdiskussion	29
Källförteckning.....	32
Litteratur	32
Elektroniska källor	32
Ludografi	33
Filmografi	33
Övrigt.....	34
Figur 1. Shepard och hans manskap strider mot en röd Geth Trooper	14
Figur 2. En välbalanserad grupp.....	25

1 Inledning

”I can’t tell the aliens from the animals.”

Orden yttras av Ashley Williams, människosoldaten som jag fick med från uppdraget på Eden Prime. Vi är på väg in i The Citadel – en gigantisk rymdstation som fungerar som galaxens politiska, kulturella och ekonomiska centrum – och jag undrar om hennes rasistiska tendenser kommer att bli ett problem när vi ska interagera med utomjordingarna.

Scenen är hämtad ur det prisbelönade och kritikerrosade datorspelet *Mass Effect* (2007). I detta science fiction-äventyr inträder man i rollen som örlogskapten Shepard, en kapabel militär som är officer ombord på rymdskeppet The Normandy. Bakgrunden är att mänskligheten har hittat utomjordisk teknologi begravd på Mars, vilket så småningom ledde till att man i utkanten av solsystemet fann en så kallad ”mass relay”. Med den kunde man sedan färdas till en större galaktisk gemenskap – ett samröre som naturligtvis har inneburit vissa väpnade konflikter.

Spelet utvecklades av det kanadensiska spelutvecklingsbolaget BioWare för konsolplattformen Xbox 360 och portades¹ sedan till Microsoft Windows av Demiurge Studios. Det ägnar en stor del av sin handling åt att utforska frågor kring ras, främlingskap och kriget mot terrorismen. Detta är ämnen som blivit allt vanligare inom samtida, västerländsk populärkultur. Vilket förmodligen är till följd av Irak-kriget och terrorattackerna mot USA den elfte september 2001, som bland annat har inneburit en ökad förekomst av ”racial profiling” – en metod för att kartlägga medborgare beroende på faktorer som ras och etnicitet.

Denna uppsats avser åskådliggöra och diskutera just denna aspekt av *Mass Effect*. Jag kommer främst hålla mig till originalspelet och dess tillägg, *Bring Down the Sky* och *Pinnacle Station*. Men stundtals kommer det även bli relevant att återknyta händelser som utspelar sig i ettan med handlingen i spelets uppföljare *Mass Effect 2* (2010). De bägge spelen är nämligen del av en tänkt trilogi, i vilken ens handlingar från tidigare inkarnationer följer med och påverkar handlingen i senare spel.

Eftersom uppsatsen är skriven för en filmvetenskaplig institution lägger jag extra tyngdvikt vid att klargöra de spelteoretiska koncepten. Därför inleder jag uppsatsen med att diskutera huruvida ett spel kan vara budskapsförmedlande, och i det tredje kapitlet förklarar jag närmare vad *Mass Effect* är och hur det fungerar.

¹ Att porta ett spel innebär att man programmerar om det för en ny plattform. Ibland passar man även på att göra mindre justeringar. I *Mass Effects* fall fick framför allt gränssnittet en ansiktslyftning när spelet anpassades till PC från Xbox 360.

2 Budskap i spel

Kan ett spel, oavsett om det spelas på datorn eller på ett bräde, verkligen försöka säga någonting om vår tid, och vår värld, som vi lever i?

Alla spel har naturligtvis inte medvetna budskap – men precis som inom film, konst och litteratur finns det spel som definitivt säger någonting med sin form och sitt innehåll, oberoende av om det är avsiktlig eller ej. Speciellt för spel är att de dessutom kan förmedla budskap genom regler och mål, som även dikterar vissa strategier som mer fördelaktiga än andra.

Det har sedan länge funnit brädspel med väldigt tydliga budskap. På 1800-talet var *The Mansion of Bliss* (Thomas Newton, 1822) populärt, ett brädspel designat för att göra barn till moraliska människor. Fick man "Cruelty to animals"-kortet förlorade man, medan en person som hamnade på en ruta som resulterade i "Obedience to parents" belönades. En föregångare till *Monopol* (Monopoly, Charles Darrow, 1935) från början på 1900-talet, *The Landlord's Game* (Elizabeth Magie, 1910), ville genom att visa hur hyror gör markägare rikare och arrenderare fattigare, propagera för den ekonomiska teorin och filosofin Georgism, som går ut på att det enda som borde beskattas är att äga land.

Även ett så abstrakt, regelstyrt spel som schack kan sägas besitta ett slags budskap. Detta eftersom det representerar en bild av verkligheten: Dels liknar det ett krig: kampen mellan vitt och svart (det vill säga gott och ont) och bönderna (det vill säga fotsoldaterna) som står längst fram och skyddar mer strategiskt viktigare pjäser. Dels genom reglerna, där de enkla bönder är mest begränsade i sitt rörelsemönster, till skillnad från drottningen som kan röra sig både som löpare och torn. Dels via spelets slutmål, som är att sätta motståndarens kung matt – vilket gör den manliga kungligheten till den viktigaste pjäsen på brädet.

2.1 Procedural rhetoric

Schack-exemplet ansluter till vad Ian Bogost i *Persuasive Games* menar med *procedural rhetoric* – hur datorspel är budskapsbärande och övertygar tack vare regler och processer, som representerar på vilket sätt verkligheten fungerar. Poängen är att spel ofta simulerar en delmängd av den riktiga världen, där spelets regler bestämmer vad som är möjligt och omöjligt, samt vad som är en gynnsam strategi för att nå slutmålet.

Procedurality rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes. Following the classical model, procedural rhetoric entails persuasion – to change opinion or action. Following the contemporary model, procedural rhetoric entails expression – to convey ideas effectively. Procedural rhetoric is a subdomain of procedural authorship; its arguments are made not through the construction of words or images, but through the authorship of rules

of behavior, the construction of dynamic models. [...] Procedural rhetoric afford a new and promising way to make claims about *how things work*.²

Som exempel tar Bogost upp det samhällskritiska spelet *The McDonalds Game* (Molleindustria, 2006). Här kontrollerar man fyra olika aspekter av McDonalds produktionsmiljö: restaurangen där man säljer hamburgare; betesmarkerna i tredje världen där man ska föda upp boskap så billigt som möjligt; slakthuset där boskapen sedan ska gödas upp extra innan slakt; samt företagskontoren, där man sköter lobbying, PR och marknadsföring. I spelet kan man utnyttja en mängd olika tvivelaktliga metoder för att maximera sina vinster, exempelvis att skövla regnskog för att plantera nya betesmarker. Detta leder i sin tur till att man får antiglobaliseringsgrupper på halsen, som dock går att tysta genom effektiv lobbyverksamhet – via en mutad klimatforskare till exempel. Spelet, noterar Bogost, för fram sitt budskap genom att visa hur det inom snabbmatsbranschen är lönsamt att använda sig av moraliskt tveksamma, korrupta metoder: "The McDonald's Videogame mounts a procedural rhetoric about the necessity of corruption in the global fast food business, and the overwhelming temptation of greed, which leads to more corruption."³

The McDonalds Game är dock ett väldigt marginellt spel på marknaden, vars budskap presenteras oerhört explicit. Högkommersiella spel, som exempelvis *Mass Effect*, kan även försöka övertyga på samma sätt, fast då med mer subtila metoder: "Commercial games may be less deliberate in their rhetoric, but they are not necessarily free from ideological framing; such games may display complex procedural rhetorics with or without the conscious intention of the designers."⁴ Bogost exemplifierar sedan detta resonemang med gangstersimulatorens *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004). Återigen är det snabbmatsbranschen som blir kritiserad, för i *San Andreas* måste spelaren äta för att behålla hälsan och vara i god vigör, men den enda mat som erbjuds kommer från snabbmatskedjor. Och precis som i riktiga snabbmatsrestauranger är sallad och nyttigare mat dyrare än det som dränkts i en fritös. Äter man för mycket fet mat blir man tjock, vilket leder till att man varken kan springa eller slåss särskilt effektivt. Detta innebär enligt Bogost att spelet visar hur problem med övervikt och undernärdhet i fattiga samhällen delvis beror på att snabbmat är relativt billigt och lättåtkomligt.

² Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, s. 28-29

³ Bogost (2007), s. 31

⁴ Bogost (2007), s. 112

2.2 Etik och moral i datorspel

Om man accepterar Bogost resonemang uppstår dock en naturlig motfråga: Innebär inte detta att spel som *Mass Effect* och *GTA* uppmuntrar till omoraliskt beteende, eftersom de belönar spelaren för att vara mordisk och ondskefull?

Diskussionerna kring omoraliskt innehåll i datorspel är lika gamla som mediet självt och återspeglar samma typ av meningsskiljaktigheter som var aktuella i 80-talets stora videovålds-debatt. En avgörande skillnad är dock den interaktiva aspekten hos datorspel. För om man blev omoralisk av att bevittna sedeslösa handlingar på film, hur stort påverkade blir man då inte av att själv få utföra dem i ett spel?

Det är en debatt som är alldeles för omfattande att ta diskutera utförligt i denna uppsats, men ur den tänkte jag ändå lyfta fram ett par relevanta tankegångar. Miguel Sicart diskuterar ämnet i *The Ethics of Computer Games*, där han menar att man måste skilja på den moral och etik som en spelare har i "riktiga livet" och den som man tillämpar när man spelar ett spel. Det sistnämnda normsystemet bygger nämligen minst lika mycket på ens erfarenheter som spelare och vilket kulturellt bagage man har i övrigt, som de värderingar man tar med sig till spelet från världen utanför.

Att man skulle bli en omoralisk person av att utföra simulerade omoraliska handlingar tillskriver Sicart västvärldens tro på dygdetik, en praktisk filosofi som går ut på att man blir en god människa genom att utföra goda handlingar, och en ond människa genom att utföra onda handlingar.⁵ Han kritiserar dessutom de effect studies⁶ som har gjorts vilka kopplar ihop våldsamt beteende med att spela våldsamma spel, eftersom de helt och hållet har missat de perspektiv han själv anlägger – att analysera spelet som ett etiskt system och den undersökta personens moral som spelare.⁷ Han hävdar dock bestämt att det måste finnas åldergränser, då det är viktigt att de som spelar är mogna nog – både som moraliska varelser och moraliska spelare.⁸

[A] player of Grand Theft Auto is seeing the simulation of violent acts within a game world not only with her ethics as a human being outside the game, but also with the ethics of the game player [...] [I]t is the player, with player ethics, values, and understanding, that is the subject that affects and is affected by the ethical content of the game. To play a game is to become a player in a ludic experience, which also implies developing the player virtues and the understanding of games

⁵ Sicart, Miguel (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, s. 193

⁶ Det har gjorts case studies som visar på samband mellan våldsamt beteende och spela våldsamma datorspel. De är omtvistade och inte helt oproblematiske. Se exempelvis Cocburn & Silcox (2009). *Philosophy Through Video Games*. New York: Routledge, s.50-73 för en mer ingående diskussion av studiernas vetenskapliga värde.

⁷ Sicart (2009), s. 202

⁸ Sicart (2009), s. 201-202

as interpretable simulations.

[...]

Players engage in unethical actions in computer games because those actions have meaning with the game for the player-subject.⁹

Med player-subject avser Sicart inte själva spelkaraktären utan snarare en psykologisk förening mellan spelare och karaktär. Han menar att man gör någonting omoraliskt i ett spel antingen för att det är ett underhållande moment att spela, eller för att det gagnar ens karaktär. Enligt Sicart blir man alltså inte per automatik en omoralisk människa av att simulera omoraliska handlingar i ett spel, utan det beror i första hand på spelaren själv:

Is it ethically correct to play computer games with unethical content? To those who ask this question, I can only answer: think about who plays. Is the player mature enough? Does he or she understand the meaning of the rules, of the gameplay, of the game world? [...] Players are ethical beings: we can reflect about our actions in games, and we have the moral tools to distinguish between the values in a game and the values we live by.¹⁰

2.3 Datorspel som text

En fundamental spelteoretisk diskussion är den där man försöker reda ut huruvida datorspel berättar en historia eller inte, om det finns en *text* som går att analysera efter budskap på samma sätt som man gör inom litteratur- och filmvetenskap. Denna akademiska diskurs brukar benämnas ”narratology vs ludology”.

Ludologi (ludo är latin för spel) är läran om spel och lekar. Det är en relativt ny forskningsdisciplin som myntades i slutet av 90-talet av Gonzolo Frasca.¹¹ Frasca (tillsammans med Markku Eskelin, Jesper Juul med flera) ville analysera datorspel som spel och ifrågasatte om spel verkligen berättade historier.¹² De kritiserade medieforskare som Henry Jenkins och Janet Murray eftersom de hade en tendens att använda litteratur- och filmvetenskapliga metoder i sin spelforskning. För ludologerna var det istället viktigt att datorspel sågs som ett helt eget medium, och att spelforskningen i högre grad undersökte det som gjorde spel unika, nämligen *interaktivitet*.

⁹ Sicart (2009), s. 195-196

¹⁰ Sicart (2009), s. 204

¹¹ ”ludologi | Nationalencyklopedin”, <http://www.ne.se/ludologi>. Hämtat 2010-03-15

¹² Jones, Steven E. (2008). *The Meaning of Videogames: Gaming and textual strategies*. New York: Routledge, s. 3-4; Nielsen, Smith & Tosca (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge, s. 195-204

Narratologi är studiet av berättelser, men blev i det här sammanhanget en paraplyterm för de historieinriktade och textbaserade metoder som andra menade att det absolut gick att tillämpa på datorspel.

Kärnan i problematiken är att ett spels story inte är statisk, eftersom datorspel är interaktiva och handlingen beror på vilka val spelaren gör. Och vissa spel, som till exempel *Tetris* (Alexey Pazhitnov, 1984), har ingen uppenbar handling alls. Men spel har utvecklat långt sedan *Tetris* dagar, och de flesta datorspel idag berättar någon sorts form av historia. Detta visas inte minst av moderna spel som *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008), *Assasin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), *BioShock* (Irrational Games, 2007) och *Mass Effect* – vilka har tagit historieberättandet inom spelmediet till nya höjder.

Dikotomin mellan narratologi och ludologi är numera mest av historiskt intresse, då spelteori idag ofta kombinerar ludologiska perspektiv med textuella metoder från närbesläktade humanistiska vetenskaper. Men på vissa håll lever debatten fortfarande. I *The Meaning of Video Games* undersöker litteraturvetaren Steven E. Jones allt det som ligger utanför själva spelvärlden, men som ändå påverkar spelets text: förhandstittar, recensioner, videoklipp, sociala konventioner, fanfiktion, diskussionsforum etcetera. Han skriver att datorspel är "meaningful less as narrative or symbolic 'texts' to be interpreted than as complex forms of social activity."¹³ Enligt honom saknar datorspel budskap öppna för meningsfull tolkning, det intressanta är istället hur de används.

The meaning of video games are not essential or inherent in their form [...], even if we define form as a set of rules and constraints for gameplay, and certainly not in their extractable "stories" [...], but are functions of the larger grid of possibilities built by groups of developers, players, reviewers, critics, and fans in particular times and places and through specific acts of gameplay or discourse about games.¹⁴

Ett problem med Jones resonemang är att han drar alla datorspel över samma kam. Även om det absolut finns spel vars diegetiska spelvärld mest agerar fond åt frenetiskt poängsamlande och drakdräpande, behöver det inte betyda att det gäller för varenda titel som har gjorts. I *Understanding Video Games* fastslår Simon Nielsen, Jonas Smith och Susana Tosca vikten av att analysera narrativ i datorspel:

¹³ Jones (2008), s. 2-3

¹⁴ Jones (2008), s. 3

[A]re videogames stories? Yes, we would answer. Many video games are stories, as well as games. Some games are more narrative than others, but even the most abstract usually include the sketched elements of a fictional world. And we need to take into account the narrative elements of a videogame if we are to fully understand the medium and how player interaction is shaped.¹⁵

En viktig poäng Jones gör är att spelare ”make games meaningful, make their meanings, as they play them, talk about them, reconfigure them, and play them again.”¹⁶ Barry Atkins och Tanya Krzywinska är inne på ett liknande spår när de stakar ut sin analytiska approach i *Videogame, player, text*:

In centralizing the relationship between the videogame and its player we seek to ensure that there is an object of collective study which does not collapse into incoherence even if it evades any totalizing temptation; in other words the aim [...] is to represent a truly interdisciplinary area of endeavour circulating about textual production through play.¹⁷

Lärdomen är att ett spels text aldrig är beständig. Ett faktum som delvis beror på vem som spelar och hur det spelas. Men texten avgörs också av det som utgör spelets så kallade *paratext* – externa texter som titel, manual, recensioner, diskussionsforum, fangjorda videoklipp och trailers, som på ett eller annat sätt påverkar hur spelet mottas och tolkas.¹⁸

2.4 Teoretiska tillämpningar

Å ena sidan har Steven E. Jones förmodligen till viss del rätt – de flesta spel är inte meningsfulla som symboliska texter som låter sig tolkas. Å andra sidan hävdar jag att *Mass Effect* definitivt är ett sådant spel. Dels eftersom det med sina filmiska ambitioner tillhör en genre fylld av symbolik, dels eftersom man har lagt ned åtskillig tid på att konstruera ett gripande och nyanserat narrativ (vilket ska visas).

Detta bör dock inte förstås som att jag i första hand är intresserad av utvecklarnas avsikter med *ME*, eller att spelet innehåller en övergripande symbolik som går att sammanfatta i ett par korta meningar. Det finns nämligen både explicita och implicita budskap i *ME*, och det är skapat av en omfattande spelstudio där en stor mängd utvecklare har varit med och satt sin egen prägel på spelet.

¹⁵ Nielsen, Smith & Tosca (2008), s. 204

¹⁶ Jones (2008), s. 9

¹⁷ Atkins & Krzywinska (2007). *Videogame, player, text*. Manchester: Manchester University Press, s.4

¹⁸ Jones (2008), s. 7-8

Följaktligen krävs det, för att förstå hur och vilka budskap *Mass Effect* förmedlar, en mer holistisk analys som utnyttjar en mängd olika infallsvinklar och läsmetoder. Det är emellertid långt ifrån självklart vilka läsmetoder som man bör applicera på *ME*.

Läsning och tolkning har alltid varit viktigt för litteratur- och filmstudier. Man har sökt efter en texts ”rätta mening” (hermeneutik) och studerat texter som behållare för mening (strukturalism). *Reader response criticism* och *symtomatic reading* tillhör en mer postmodern, poststrukturalisk syn där författaren och läsaren aldrig går att skilja från sin kulturella och sociala kontext.

I ett ofta citerat paper, ”Reading Resident Evil-Code Veronica X”, gör Susuna Tosca en *close reading* av datorspelet *Resident Evil Code: Veronica* (Nextech, 2000).¹⁹ Close reading är del av reader respons criticism, vilket avser undersöka själva läsprocessen snarare än texten som autonomt objekt. Här ser man inte läsaren som en passiv mottagare, utan ständigt i färd med ett krävande tolkningsarbete där själva meningen av texten skapas genom läsandet. Det är inte särskilt svårt att förstå varför denna metod är en synnerligen lämplig för ett interaktivt, digitalt medium som datorspel. Och den påminner om kärnan i Atkins och Krzywinska tillvägagångssätt, ”textual production through play”. Av särskilt intresse är Toscas iakttagelse att spelets genre är fundamental för hur spelaren tolkar och förstår ett spel, en konvention som berättar vad man bör förvänta sig:

[C]onventions are not so established in the digital world as they are in print, and every time we face a new game we have to learn to operate it at all levels [...]. This is of course made easier by the fact that computer games already have a comparatively good set of developed conventions according to the different genres.²⁰

Mass Effect är ett science fiction-spel som tillhör spelgenren *Action RPG*²¹ och ens kunskaper om dessa kategorier påverkar också tolkningen av spelet.

En annan viktig läsmetod för att förstå *Mass Effect*, och den som huvudsakligen används i denna uppsats, är *symptomatic reading*. En symptomatisk läsning inriktar sig på – precis som namnet antyder – symtomen bakom en text, och den betraktar inte ett verks mening som uppenbar, naturlig eller begränsad till författarens avsikter. En sådan läsning är inriktad på *hur* och *varför* en text menar något istället för *vad* den menar. Det är en ideologikritisk metod som vill förklara hur kultur bestämmer på vilket sätt läsaren tolkar texten, där utgångspunkten består i att en texts mening är starkt knuten till sin kulturella, historiska och

¹⁹ Tosca, Susana Pajares (2003). ”Reading Resident Evil-Code Veronica X”, <http://media.rmit.edu.au/projects/dac/papers/Tosca.pdf>. Hämtat 2010-05-17

²⁰ Tosca (2003), s. 208

²¹ Detta begrepp preciseras i avsnitt 3.1

sociala kontext. Läsmetoden kallas symtomatisk eftersom den behandlar texten precis som en psykoanalytiker behandlar sin patient: den ser texten som ett generellt system av meningar och antagande större än texten själv – det vill säga texten säger något om vilka förhållanden den var skapad under. En symtomatisk läsning söker använda texten för att berätta om de diskurser som utgör texten, och den plats som dessa diskurser har inom större sociala och kulturella förhållanden. Och precis som i psykoanalys är det lika viktigt att granska vad som sägs som det som *inte* sägs. Med andra ord avslöjar en symtomatisk läsning det ”osagda” i en text. Den intresserar sig dessutom för vilka positioner den förespråkar för läsaren, i förhållande till vad som är sagt, visat, känt eller tänkt, genom de perspektiv texten tillåter och förordar.

Denna uppsats kommer att, ur både textuella och ludologiska perspektiv, lyfta fram hur *Mass Effect* representerar och förmedlar budskap kring ras, främlingskap och kriget mot terrorismen. Detta realiserar genom att granska hur spelet audiovisuellt och narrativt representerar ras på ett sätt som är kongenialt med science fiction-genren, samt via spelmekanismer övertygar tack vare procedural rhetorics. Metoden är närbesläktad med den som Gerald Voorhees använder i ”The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric, and Roleplaying games”,²² ett paper där Voorhees (med hjälp av bland annat procedural rhetorics) undersöker hur klasser i Final Fantasy-serien (Hironobu Sakaguchi, 1987) representerar etniska, kulturella och nationalistiska symboler av främlingskap (otherness):

[T]he following analysis considers how narrative and visual representations in the FF series work in tandem with the games' procedural representations. And given the relationships between these three representation elements the FF series can be understood as toys that involve players in the performance of different modes of coexisting with ethnic, cultural and nationalistic figures of otherness. This is because narrative and visual discourses in these games reframe the procedural rhetoric of character classes in terms of ethnic, cultural and national difference.

I nästa avsnitt kommer jag precisera vad *Mass Effect* är och hur det spelas. Detta fyller två funktioner: För det första är det viktigt för att över huvud taget få ett grepp om vad jag diskuterar i föreliggande uppsats. Och för det andra ger det i insikt i hur spelaren använder och tolkar datorspelet. Med det i bagaget ägnar jag sedan uppsatsen fjärde kapitel åt att analysera *ME:s* visuella och narrativa representationer, i relation till teori om rasrepresentation i science fiction, samtidigt som jag granskar procedural rhetorics som bildas av *ME:s* unika regelverk. Och i slutdiskussionen diskuterar jag uppsatsens

²² Voorhees, Gerald. “The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric, and Roleplaying Games”, <http://gamestudies.org/0902/articles/voorhees>. Hämtat 2010-03-22.

resultat, vilket tänkande den förespråkar och – med Steve E. Jones resonemang i åtanke, att det är spelarnas interaktioner kring spelet som gör spel meningsfulla – lyfter jag även blicken som hastigast för att se om budskapet har något genomslag bland spelarna.

3 Vad är Mass Effect?

Att förklara hur ett datorspel fungerar i ord är allt annat än enkelt. I synnerhet om personen som läser förklaringen har begränsad eller ingen erfarenhet av datorspel. Optimalt är naturligtvis att testa spelet själv, men i sådant fall måste man köpa det (då demo-version saknas) och det kräver dessutom att man antingen har en Xbox360 eller hyfsat modern dator till hands.²³ En möjlighet är att söka efter videoklipp från spelet, för att på så vis åtminstone skaffa sig en grundläggande uppfattning om hur det är utformat.

Rubriken till detta kapitel, ”Vad är Mass Effect?”, inbjuder till en ontologisk diskussion om vad som utgör ett datorspel och vad det i själva verket *är* – vilka inneboende faktorer som skiljer datorspel från andra medier som film och teater. Även om detta är ett alldeles för omfattande ämne för denna uppsats, kommer jag snart beröra det genom att belysa hur *Mass Effect* hämtar mycket av sin attraktionskraft från filmens värld. Tillsviare tar jag dock en genväg och definierar *ME* väldigt pragmatiskt som ett så kallat *Action Computer Role Playing Game* (förkortas vanligen Action RPG eller Action CRPG).

3.1 Ett Action RPG

Någon officiell definition av Action RPG finns inte. Men ett sätt att få grepp om genren är att börja med en enkel dekonstruktion: Action RPG är en fusion mellan datorspelskategorierna *Action* och *RPG*.

I *Understanding Video Games* erbjuder Simon Nielsen, Jonas Smith och Susana Toscha en definition av actionspel:

Action games are often intense and usually involve fighting or some kind of physical drama. Pac-Man is an action game, as is the shooter Half-Life 2 and the racing game Motorstorm. What ties these games together is that their criterion for success is motor skill and hand-eye coordination.²⁴

Datorrollspel (RPG) designade för en spelare klumpar de ihop med kategorin *Adventure games*, en genre som går ut på att utforska miljöer, prata med *NPCs* (Non-Playing Characters, icke-spelbara karaktärer) och lösa olika typer av kluriga problem för att ta sig vidare i handlingen. Kända titlar inkluderar *Adventure* (William Crowther, 1976), *Grim Fandango* (LucasArts, 1998) och *Dreamfall: The Longest Journey* (Funcom, 2006). En avgörande skillnad mellan äventyrsspel och rollspel är dock att den sistnämnda kategorin ofta innehåller fler strider och rent strategiska moment, där man kontrollerar en grupp av

²³ Windows XP/Vista; 2.4 GHz Intel eller 2.0 GHz AMD; 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (VISTA); 12 GB ledigt hårddiskutrymme; 1x eller bättre DVD-ROM; NVIDIA Geforce 6800, ATI X1300 XT eller bättre; DirectX 9.0c-kompatibelt ljudkort. <http://support.ea.com/>, sökord: ”Mass Effect Minimum Requirements”. Hämtat 2010-05-12

²⁴ Nielsen, Smith & Tosca (2008), s. 43

äventyrare istället för bara en, som är vanligare i äventyrsspelet. Och i rollspel blir man belönad med erfarenhet när man dödar fiender och klarar av uppdrag, vilket innebär att ens karaktär(er) ökar i nivå och kan lära sig nya färdigheter. Typexempel på RPG:s är Ultima-serien (Richard Garriott, 1980), *Baldurs' Gate* (Bioware, 1998) och *Morrowind* (Bethesda Game Studios, 2002).

ME är ett Action RPG och kombinerar därmed element från bägge dessa genrer. Det är å ena sidan ett *shooter*-spel, i vilket man måste hålla reda på mätare som visar nuvarande hälsa och vapenöverhettning, och man använder musen (PC-versionen) eller konsolkontrollen för att avfira sitt vapen och sikta på objekt (fiender, behållare, datorer etcetera). Å andra sidan är det dessutom ett RPG, eftersom man får erfarenhet av att besegra fiender och klara uppdrag. Och när man har samlat ihop tillräckligt mycket erfarenhet når man en ny nivå, vilket innebär att man kan skaffa sig nya färdigheter. Därutöver finns det ett rent strategisk moment som går ut på att man kan pausa spelet för att byta vapen, beordra medhjälparna att flytta på sig samt bestämma vilken färdighet som ska användas på vilka fiender (figur 1 visar spelet i detta läge). En annan faktor som starkt knyter spelet till RPG-genren är att man själv får utforma sin huvudkaraktär (som dock alltid heter Shepard i efternamn). Det första man möter efter huvudmenyn är nämligen character creation-skärmen, på vilken man får bestämma Shepards klasstillhörighet – något som har stor inverkan på spelet – och rent kosmetiska detaljer, som karaktärens frisyr och ansiktsdrag.²⁵



Figur 1. Shepard och hans manskap strider mot en röd Geth Trooper

²⁵ Detta moment förklaras närmare i avsnitt 4.4 och 4.5

3.2 Ett filmiskt science fiction-äventyr

Precis som i andra RPGs utgörs också en betydande del av spelupplevelsen i *Mass Effect* av att konversera med NPCs. Via ett dialoghjul väljer man konversationsalternativ, som utgör kärnan i spelets föränderliga narrativ, där varje val utesluter andra möjligheter och har vissa påföljder för hur karaktärerna och spelvärlden utvecklas. Inte sällan leder en avslutad dialog till att spelet visar en *mellansekvens*, ett avbrott av varierande längd i vilken spelaren frantas kontroll av karaktärerna genom en filmisk sekvens som för handlingen vidare.

De filmiska ambitionerna märks redan i spelets inledning: En etableringsbild avslöjar en planet som vi ser inifrån ett rymdskepp i omlopp – den virtuella kameran åker sedan bakåt och visar Shepard, som står och blickar melankoliskt ut genom fönstret, samtidigt som vi hör en konversation ur bild där två av spelets karaktärer diskuterar Shepards stridsmeriter. Därefter klipper spelet till en sekvens med handhållen kamera som följer Shepard bakifrån. Hon går bland officerare som respektfullt noterar hennes närvaro. Och när hon når bryggan svänger kameran runt och zoomar in till en close-up av Shepards ansikte. Spelets Vangelis-influerade, synthtäta ljudspår når ett crescendo och förkunnar att nu har protagonisten blivit presenterad.

Därtill medverkar en mängd Hollywood-namn som röstskådespelare, bland andra Seth Green, Martin Sheen (i *Mass Effect 2*), Lance Henriksen (kanske mest känd som androiden Bishop i *Alien-fimerna*) och Marina Sirtis (som spelar rådgivaren Deanna Troi i *Star Trek*).

Ingen blockbuster-film är komplett utan åtminstone en het, ångande sexscen. Även detta erbjuder *Mass Effect*, då det är möjligt att inleda romantiska relationer med ens besättningsmedlemmar, förhållanden som i spelets slutskede – förutsatt att man har spelat sina kort rätt – kulminerar i en längre mellansekvens som visar hur Shepard och partnern tar en erotisk utflykt till sovrummet.

En annan intressant detalj är att man i spelets inställningar kan välja att spela *ME* med ett filter som gör grafiken mer grovkornig. Effekten blir avgjort filmisk, och spelet framstår som både skitigare och mer realistiskt.

Att *ME* i så hög grad utnyttjar filmspråk var en uttalad ambition av spelutvecklarna. I en booklet, inkluderad med Collector's Edition-versionen, uttrycker Project Director Casey Hudson sin syn på spelet: "MASS EFFECT is not a space opera or a space western. It is a serious and artful cinematic experience, rendered with a unique combination of starkly realistic visuals and hauntingly powerful musical scores."²⁶ Och på samma sida formulerar Art Director Derek Watts en snarlik uppfattning: "When we began, we knew we wanted MASS EFFECT to be unlike any other game: clean and realistic, with a true cinematic feel."

Denna koppling är inte bara rent estetisk utan förekommer även på en mer tematisk, innehållsmässig nivå. I en intervju med webbsajten Teambox resonerar huvudförfattaren

²⁶ *A Future Imagined*. Bok inkluderad i Collector's Edition-versionen av *Mass Effect*

Drew Karpysbyn (kanadensare som numera bor i Texas) kring beröringspunkterna mellan *Mass Effect* och klassiska science fiction-filmer:

Movies like Alien and Aliens, Terminator, Blade Runner...those are movies that we all loved and we said, what was it about those movies that spoke to us, that really grabbed us? And how can we take those pieces—those common elements—and bring them in to Mass Effect, and put our own fresh, unique take on it [...].²⁷

Spelets filmiska stil och innehåll uppskattades mycket av recensenterna. Erik Brudvig recenserade *Mass Effect* för spelsajten IGN, gav det 9.4 av 10 möjliga och skrev: "The cinematic design is nothing short of masterful. This is a game that takes the aspects of film that make cinema so compelling and crosses it with the interactivity of games with unprecedented success."²⁸ Tvåan har fått liknande omdömen. I en recension av *Mass Effect 2* jämförde Susanne Möller *ME:s* uppföljare med Star Wars-trilogin (George Lucas, 1977): "Känslan man får påminner om den man som barn fick när man såg de första "Star wars"-filmerna – att det var på riktigt, i en galax långt, långt borta – men den här gången mer ekivokt, våldsamt och med 18-årsgräns."²⁹

Man kan diskutera huruvida *ME* är en rymdwestern à la Star Wars, eller mera likt 80-talets råare, mer djupsinniga science fiction-klassiker som Terminator-filmerna (James Cameron, 1984) och *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) – vilket utvecklarna gärna hävdar. Sannolikt hämtar spelet mycket ur samtliga dessa inspirationskällor.

Poängen är att igenkänningsfaktorn är central för *Mass Effects* berättande. Filmspråket är bekant för spelare, och det är logiskt att utvecklarna har velat utnyttja denna kraftfulla och välutvecklade semiotik. Att spelet sedan är sprängfyllt med intertextuella referenser till science fiction förstärker bara *ME:s* samband till filmmediet ytterligare.

3.3 Ett filmiskt Action RPG

Det finns naturligtvis en mängd attribut som går att tillskriva *ME*. Jag har medvetet undvikit begrepp som *interactive storytelling* och *interactive movie*, eftersom de är överflödiga för det som denna uppsats vill åstadkomma. Det förstnämnda begreppet är mer relevant när man gör en närstudie av ett förgrenat narrativ, och med det andra följer en mängd negativa konnotationer som har en tendens att reducera spelet till en föga imponerande film med vissa interaktiva inslag.

²⁷ Eddy, Andy. "Mass Effect: BioWare's Drew Karpysbyn Interview". <http://interviews.teamxbox.com/xbox/2101/Mass-Effect-BioWares-Drew-Karpysbyn-Interview/p1/>. Hämtat 2010-05-02

²⁸ Brudvig, Erik. "Mass Effect Review – Xbox 360 Review at IGN". <http://xbox360.ign.com/articles/833/833640p4.html>. Hämtat 2010-05-02

²⁹ Möller, Susanne. "Mass Effect 2". <http://www.dn.se/spel/spelrecensioner/mass-effect-2-1.1040127>

Mass Effect har ett dominerande inslag av interaktivitet – den främsta inneboende egenskapen som skiljer datorspel från andra medier – och det är först och främst ett datorspel, ett Action RPG. Men det är dessutom ett Action RPG med starka kopplingar till filmmediet.

4 Ras, främlingskap och kriget mot terrorismen

Som föregående avsnitt visar är *Mass Effect* ett datorspel som i väldigt många avseenden liknar en film. Därmed är det tämligen oproblematiskt att tillämpa filmvetenskapliga forskningsperspektiv på handlingen och de visuella elementen. I synnerhet då spelet erbjuder en rik diegetisk spelvärld med ett djupt narrativ som tillåter många möjliga tolkningar och analytiska infallsvinklar.

Att spelet tillhör science fiction-genren gör däremot en representationsanalys aningen knivigare, eftersom en utomjordings utseende och egenskaper inte behöver vara analogt med någon specifik ras eller folkgrupp. Därför inleds detta avsnitt med en djupdykning i hur science fiction hanterar begrepp som ras och främlingskap.

4.1 Ras och främlingskap i science fiction

Novum (latin för ”ny” eller ”ny sak”) är ett välanvänt begrepp inom science fiction-teori. Darko Suvin, som lanserade uttrycket, avser med *novum* den sak eller de saker som separerar världen som finns i sf mot den värld vi ser omkring oss, och det som därmed skiljer sf från andra, ”realistiska” texter.³⁰

Ett sätt att se på detta *novum*, detta tankeexperiment, är som en metafor – en omskrivning av ett förhållande här i vår värld, placerat i en främmande miljö. Sf-forskaren Adam Roberts diskuterar ämnet utförligt i ett avslutande kapitel av *Science fiction*, där han inledningsvis konstaterar: ”In SF we have a world made strange in some creative, useful way. [...] We might say, simplifying somewhat, that Suvin’s *novum* defines SF as a metaphorical mode of literature.”³¹ Ett belysande exempel är *The Matrix* (Andy Wachowski, Lana Wachowski, 1999), vars huvudsakliga *novum* går ut på att det vardagliga livet är ett virtual reality-fängelse konstruerat av intelligenta maskiner. Filmen menar knappast detta bokstavligen, utan premissen bör istället förstås som en metafor: vi lever inte i en digital fantasivärld konstruerad av autonom artificiell intelligens – det är en spekulativ diskussion med syfte att metaforiskt diskutera vår egen värld och samtid.

Roberts noterar dock sedan att detta naturligtvis i någon mån kan sägas om all konst. Även realistiska texter som vill visa världen precis som den är använder metaforer, ty de finns överallt, genomsyrar hela vårt språk. Men, menar han, det går ändå att argumentera för att metaforer har en speciell plats inom science fiction, eftersom sf är mer lekfull än andra litterära genrer, nästan som poesi.

Here is exactly where we find science fiction, at the point a stick turns into a horse. It might be said that all literature, or all art, does this; but I think that SF is much more playful (in this profound sense) than other literature. It is predicated upon a

³⁰ Roberts, Adam (2006). *Science Fiction*. Abingdon: Routledge, s. 6-7

³¹ Roberts (2006), s. 135

fundamental *hospitality to otherness*, to the alien, where other aspects of culture compromise. SF is a metaphorical discourse in a particular sense, the cognitive, imaginative, affective, creative sense [...]. Its metaphor is aesthetic, which is to say poetic and speculative.³²

Ras är vanligt förekommande som metafor inom science fiction. Vilket hör ihop med att sf i väldigt stor utsträckning ägnat sig åt att utforska just det som är annorlunda och främmande.

Att avkoda ras inom sf handlar dock inte endast om att tolka utomjordiskt som svart, även om det i vissa fall innebär just det. Som i Ridley Scotts *Alien* (1979), vars utomjording har svart hud, spelas av en svart skådespelare och stryker omkring i dunkla passager i det industriella rymdskeppet – en metafor för den industriella staden – där det har ihjäl besättningen en efter en, på ett sätt vilket inte helt osökt för tankarna till våldtäktsmord. ”It doesn't take much cultural decoding to see this as an expression of white middle-class fear at the potential for distrust of an alienated black urban underclass”³³, skriver Adam Roberts. Han tar sedan upp John McTiernan's *Predator* (1987) som ytterligare ett exempel på hur svarta framställts inom science fiction. I den första filmen delar den mordiska utomjordingen egenskaper som dels på ett eller annat vis signalerar svarthet (dreadlocks), dels överensstämmer med en typisk karikatyr av den svarte vilden (tillbringar sina dagar i djungeln och jagar västerlänningar, har konstiga tänder vilka ser ut som ben spetsade genom ansiktet) – och i slutet blir den dessutom tillintetgjort av ariska supermannen Arnold Schwarzenegger. I uppföljaren är rastemat ännu tydligare, ty där har man bytt ut djungeln mot Los Angeles, Arnold mot en svart man (Danny Glover) och placerat konflikten i det område, vid den tid, då svartas våld mot svarta är det som allra mest skrämmer slag på vita människor.

Ett fall där science fiction har försökt tacklat rasproblematik är *Star Trek*-avsnittet ”Let That Be Your Last Battlefield” (Gene Roddenberry, 1966), i vilket två utomjordiska raser för ett ständigt krig gentemot varandra. Deras motsättning grundar sig på den något godtyckliga premisen att den ena sidans ansikten är vita på vänstra halvan och svarta på den högra, medan andra sidan har precis tvärtom. Kapten Kirk försöker självfallet prata dem till rätta: ”There's no one alive on Cheron because of hate! Give yourselves time to grieve; give up your hate! You're welcome to live with us. Listen to me – you both must end up dead if you don't stop hating!”

För all del välmenande – men också extremt endimensionellt och övertydligt. Science fiction kan i många fall erbjuda väsentligt mer komplexa och eleganta rasframställningar än så. Ett exempel är John Sayles *Brother from another planet* (1984), en film som handlar om

³² Roberts, Adam. S. 148.

³³ Roberts, Adam. S. 95

en svarthyad utomjording från en annan planet som hamnar i Brooklyn, på flykt från två andra utomjordingar – fyndigt nog två vita män klädda i svart (Men in Black).

Utomjordingen som är på flykt smälter till utseendet perfekt in i Brooklyn (det enda som skiljer honom från resten är två väldigt stora tår), men han har ändå svårt att passa in eftersom han kommunicerar via telepati och inte kan prata. Filmens budskap känns kanske lite forcerat stundtals, men det fungerar ändå på många olika nivåer. Det handlar nämligen lika mycket om utanförskap, främlingsfientlighet, sociala klyftor och dåliga ras- och etnicitetsstereotyper, som hur absurt det är att behandla människor annorlunda, eftersom de har två stora tår, konstiga ansiktshalvor eller annorlunda hudfärg.

Den briljant berättade sf-filmen *District 9* (2009) av Neil Blomkamp är ett utmärkt exempel där rasproblematiken utvecklas på flera plan. På en, väldigt bokstavlig, nivå är det naturligtvis bara coola specialeffekter och utomjordingar som har kommit till Johannesburg och blir illa behandlade. Men på ett högre plan kan man också se hur filmen drar paralleller till den del utav Sydafrikas historia som präglats av apartheid. Och på ett ännu högre plan handlar det om främlingsfientlighet i stort och hur det är att vara del av en utsatt minoritet. Vilket filmen låter oss uppleva genom huvudpersonens förvandling och den gradvis förändrade framställningen av utomjordingarna, som först har visat dem som ganska osympatiska och oresonliga, men som sedan blir mer nyanserad när man till slut ger dem en röst.

4.2 Ras och främlingskap i Mass Effect

Ett centralt novum i *Mass Effect* handlar om att människorna är en minoritet. De är nyanlända i galaxen och många av de andra raserna betraktar dem som kaxiga och hetlevrade. Mycket av spelets handling kretsar kring mänsklighetens försök att hitta sin plats i denna galaktiska gemenskap. Huvudkaraktären Shepard spelar en stor roll i detta och blir efter hand en sorts ambassadör för människorasen. Vilket innebär att man ofta stöter på utomjordingar som inte är sena med att uttrycka sin misstro eller avsky gentemot människor.

Därutöver är spelet fullt av små antydningar till typiska rasrelaterade diskurser. Till exempel när man är på väg in i affärsområdet i The Citadel och hör hur en Turian-månglare bråkar med en arg kund (som är människa). Dispyten gäller en vara som kunden försöker lämna tillbaka. Han har tappat bort sitt kvitto men hävdar ändå sin rätt att returnera varan, eftersom han kommer ihåg att det var här han köpte den, han minns utomjordingens ansikte. Varpå affärsmannen säger att han är imponerad, då människor i vanliga fall inte kan skilja en Turian från en annan. Och lite senare stöter man på en kärlekskrank Turian-general som sitter i en bar och dricker bort sina sorger. Om Shepard påpekar att han kanske inte är ett så bra föredöme för sina trupper gormar generalen: "The troops can kiss my leathery backside!" (en ordlek av det engelska uttrycket "kiss my black ass").

Shepard tillbringar en stor del av sin tid i *Mass Effect* ombord på rymdskeppet The Normandy. Farkosten styrs genom rymden av navigatören Pressley, en gammaldags militärtyp som inte har mycket till övers för Shepards beslut att ta med sig utomjordingar på Alliance-skeppet. Han respekterar dock Shepard nog för att åsidosätta sina åsikter i ämnet. Om Pressley representerar en bild av omoderna militärer med rasistiska åsikter, kontrasteras denna skarpt gentemot hans överordnande kapten David Andersson (en svart man) som är betydligt mer positiv till att samarbeta med utomjordingar.

I lastutrymmet hittar man en stridsför kvinna som ägnar dagarna åt att rengöra automatgevär. Ashley Williams är, förutom att vara väldigt religiös ("How can you look out at this galaxy and not believe in a higher power?"), liksom Pressley också misstänksam gentemot utomjordingar. Så småningom får Ashleys misstro visavi andra raser sin naturliga förklaring, när hon berättar om en släkting som dog i det första kontaktkriget. Och eftersom hon ständigt har blivit anvisad till marktjänst på isolerade garnisoner är hennes erfarenhet av utomjordingar begränsad. Efter hand ändras dock hennes uppfattning, och hon inser att alla raser måste samarbeta om man ska ha någon chans att stoppa det gemensamma hotet som Saren utgör. Lägg därtill att hon är väldigt frispråkig, gärna reciterar poesi för Shepard och man får en mycket mångsidig karaktär. Men främst framstår ändå Ashley som en avbild utav provinsiella, lågutbildade folkgrupper som inte sällan har främlingsfientliga åsikter, vilka bottnar i brist på erfarenhet med människor av annan ras, etnicitet och nationalitet.

Om Ashley dör i ME informeras man i uppföljaren, via ett nyhetsinslag, att hon blivit förärad utmärkelser av både Salari- och Turian-raserna för hennes militära tjänstgöring. Hon är den första människan att få dessa hedersbetygelser och citeras med de bevingade orden: "Human or alien, we're all just animals."

4.3 En fråga om moral

Moral mäts i *Mass Effect* genom två av varandra oberoende skalor: Paragon, som man får poäng i av att vara heroisk, medlidande, laglydig och övertygande genom charm och empati. Samt Renegade, vilket ges poäng i när man är skoningslös, sarkastisk eller överdrivet egennyttig, och får andra att se saker ur ens eget perspektiv via hot och våld. Manualen förklarar skalorna som följande:

The Paragon meter increases when your choices are noble, cooperative, or self-sacrificing. Paragons achieve their goals by doing the right thing in the right way. The Renegade meter increases when your choices are aggressive, selfish, or ruthless. Renegades achieve their goals by any means necessary.³⁴

³⁴ Spelmanualen till *Mass Effect*

Därutöver, eftersom de är oberoende av varandra, går det inte att negera en ”ond” handling med en ”god” handling, eller vice versa. Och gärningar som bedöms extra mycket paragon eller renegade ger högre poäng i vederbörlig skala. Det är med andra ord inte en fråga om att vara binärt ond eller god, även om det finns ett visst tema i att paragon-handlingar aldrig bryter mot lagen och alltid försöker rädda så många liv som möjligt, medan renegade-skalan fungerar mer enligt en ”ändamålen helgar medlen”-filosofi. I spelet används paragon och renegade främst till att låsa upp nya nivåer av färdigheterna persuade och intimidate, som används för att få fram dialogalternativ som man annars varit otillgängliga. Man får dessutom små bonuseffekter som extra hälsa och snabbare cooldowns när man når en viss nivå.

Moralsystemet i *Mass Effect* är ett exempel på vad Migueal Sicart skulle kalla för oetisk speldesign.³⁵ Sicart anser att datorspel som integrerar moraliska beräkningar i spelsystemet fråntar en del av spelarens möjlighet att etiskt reflektera över sina handlingar:

In any other computer game, moral reasoning is not embedded in the game, and thus it is up to the player to be empowered as a moral agent, to create the values she wants that experience to have. By implementing moral choice as a gameplay token, players are less free to pursue the practical use of their moral reasoning, for it is the game that tells them what is good and what is bad.³⁶

Dock kritiserar Sicart i första hand spel som BioWares *Knights of the Old Republic* (2003), vars moralsystem har stor inverkan på gameplay och dessutom inte är lika sofistikerat som *ME:s*. Ett av hans argument är att en spelare i sådana system utför handlingar för att nå ett visst mål, till exempel att spela så ond som möjligt. Men som Marcus Schulzke noterar i sin analys av moralsystemet i *Fallout*-spelen, ”Moral Decision Making in *Fallout*”, gör denna spelare samma moraliska beräkningar som någon som försöker spela efter sina egna normer och värderingar.³⁷ Schulzke skriver att moralsystemet i *ME* är av intresse, men att det inte kan lära en spelare att bli en moralisk människa eftersom spelarens val aldrig får några betydande konsekvenser.

Det är en intressant diskussion, men det jag tänkte ta fasta på är Sicarts iakttagelse att det är spelet som talar om för spelarna ”what is good and what is bad.” Moralsystemet är alltså en procedural rhetoric som visar vad som är fel respektive vad som är rätt. Paragon och renegade-skalorna är visserligen aningen mer komplicerade än så, och det är inte alltid svart på vitt att avgöra vad som är en ”god” respektive ”ond” handling. Men det är ändå ett

³⁵ Sicart (2009), s. 206-221

³⁶ Sicart (2009), s. 211

³⁷ Schulzke, Marcus. ”Moral Decision Making in *Fallout*.”
<http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>. Hämtat 2009-03-22

användbart perspektiv, eftersom moralsystemet fortfarande gör ett påstående om hur saker och ting fungerar; exempelvis att det är själviska, skoningslösa människor som hyser främlingsfientliga åsikter.

Detta visas i uppdraget "Our own worst enemy", som inleds när partiledaren för Terra Firma, Charles Saracino, ber Shepard om stöd för att få en plats i Alliance-parlamentet. Ganska snabbt inser Shepard att Terra Firma är ett parti med radikala pro-mänskliga åsikter. Saracino förklarar nämligen att deras valplattform går ut på att "[...] Earth must 'stand firm' against alien influences. Politically, culturally, and – in the worst case – militarily." Om Ashley är med i gruppen har hon sina egna åsikter om Saracinos och Terra Firmas avsikter: "It's a noble goal. Too bad so many of your supporters are just racists". Att gå med på att stödja Saracino resulterar i två renegade-poäng . Att vägra hans begäran ger istället motsvarande poäng på paragon-skalan.

Budskapet verkar synnerligen medvetet. Detta styrks av att Saracino är en vit NPC, med svart, kortklippt hår och ett italienskklingande efternamn (amerikanska italienare framställs ofta med rasistiska åsikter inom amerikansk populärkultur, exempelvis i David Chase dramaserie *The Sopranos* från 1999). Saracino röstskådespelas "vitt" av en svart man (Gary Anthony Williams), vilket skiljer sig från hur röstskådespeleriet annars är upplagt i *ME*, där karaktärernas utseende i många fall är modellerade efter sin skådespelare. Karaktären representerar värtaliga, intelligenta och välkammade människor med nationalistiska åsikter som inte sällan angränsar till rasism och främlingsfientlighet. Själva uppdragsnamnet, "Our own worst enemy", är förmodligen den tydligaste budskapsbärande faktorn.

Ett annat relevant exempel utspelar sig när man bekämpar Rachni – en aggressiv, insektsliknande utomjordisk ras som antagits utdöd efter att de blivit utplånade av krigarläktet Krogan. I en handling nästan direkt hämtad ur Alien-filmerna har ett företag hittat ett Rachni-ägg och med det lyckats återbygga en ansemlig population. Vid ett tillfälle ställs man mot rasens drottning som hålls fången i en inglasad, cylinderformad kammare. Valet står mellan att döda drottningen och därmed utrota rasen, eller skona henne och riskera att Rachni blir ett framtida problem. Hennes vädjan till Shepard är hjärtskärande: "Is our kind so frightening? You would seek our silence if you cannot muffle our songs? If you cannot have us as your obedient claws?" Dialoghjulet erbjuder två alternativ: "I can't do this" och "Shut up and die." Om man väljer att döda henne spelas en ganska obehaglig mellansekvens upp där hon gasas ihjäl (säkerligen en Auschwitz-anspelning) . Spelet bryter här av mot gängse spelkonventioner där man i liknande situationer typiskt blir belönad med en bossfight, som hade resulterat i extra erfarenhet och kanske några nya uppgraderingar. Istället får man 25 renegade poäng (som har minimal inverkan på gameplay i *ME*). Och när man återvänder och berättar att man dödade drottningen säger en av ens uppdragsgivare,

tillhörande den utomjordiska rasen Turians: "Oh yes, kill it. That's how you humans usually deal with things you don't understand."

Om man däremot väljer att låta drottningen leva får man i *Mass Effect 2* reda på att hon lever och frodas på en avlägsen planet. Hon tycks inte ha några som helst planer på att ställa till med besvär – och dessutom verkar Shepards barmhärtiga agerande ha ändrat Rachni-rasens tidigare fientliga inställning gentemot andra raser.

I *ME2* är dessutom Pressley död efter att ha kraschlandat tillsammans med The Normandy. När Shepard besöker platsen där rymdskeppet störtade hittar man Pressleys datapad, i vilken de sista noteringarna rör hans syn på den olikartade besättningen. Ifall man valde paragon-alternativen i konversationerna med honom om utomjordingar, berättar Pressley hur mycket han respekterar och uppskattar icke-människorna ombord. Han säger att han gladeligen skulle ge sitt liv för att rädda någon av utomjordingarna och att hans tidigare tvivel bottnade i okunnighet.

4.4 Olika barn leka bäst

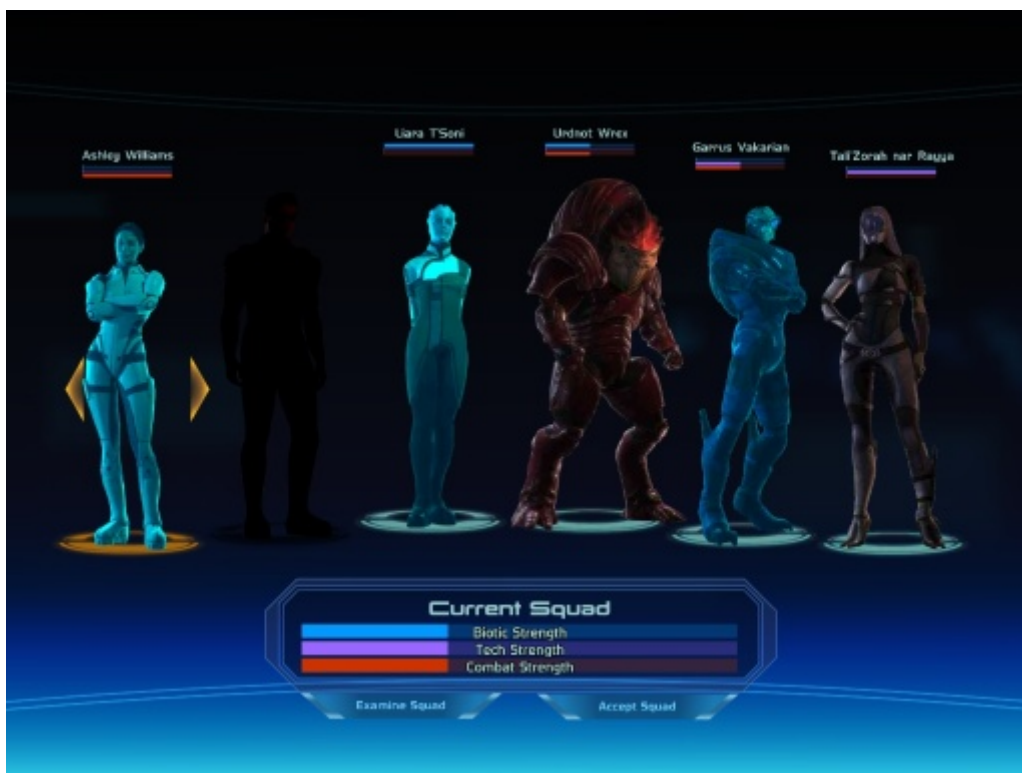
I ett typiskt CRPG kontrollerar man en grupp om mellan 3 till 6 karaktärer, valda ur en större pool av tillgängliga NPCs. De tillhör olika klasser och raser som besitter både styrkor och svagheter vilka man måste ta hänsyn till när man överväger gruppkompositionen. Inom fantasyspel är det till exempel vanligt att det finns attribut som styrka, tålighet, intelligens och visdom. En krigarklass kan ha styrka som huvudattribut, vilket bestämmer hur kraftfullt man slår med svärdet – medan en magiker är mer beroende av intelligens, som stipulerar mängden tillgängliga besvärjelser samt hur mycket skada de åstadkommer. En grupp som bara består utav magiker eller krigare är i de allra flesta fall mycket mindre effektiv än en blandad, då karaktärerna kompletterar varandras styrkor och svagheter. Detta, anser Gerald Vorhees, är ett tydligt exempel på hur spelen förespråkar mångfald: "This positive representation of heterogeneous parties is an inescapable aspect of the social simulation, a procedural rhetoric making a prescriptive claim about how players should deal with class in their everyday lives."³⁸

I manualen till *Mass Effect* uppmanas spelaren att välja medhjälpare så att gruppen blir balanserad: "Use the Squad Selection screen to recruit a balanced squad based on the combat, tech, and biotics talents of each potential squad member."³⁹ Det finns sammanlagt sex stycken gruppmedlemmar att välja på, som Shepard vid olika tillfällen kan ta med sig två av. Gruppmedlemmarna tillhör skilda raser: två stycken är människor och av turian-, asari-, krogan- och quarian-raserna finns det en vardera. Varje gruppmedlem är del av en klass och som manualen berättar har klasserna skiftande förmågor i tre områden: stridbarhet,

³⁸ Schulzke, Marcus. "Moral Decision Making in Fallout".
<http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>. Hämtat 2009-03-22

³⁹ Spelmanalen till *Mass Effect*.

teknikförmåga och biotic-färdighet. Förmågorna representeras visuellt av olikfärgade mätare som underlättar för spelaren att komponera en balanserad grupp (se figur 2).



Figur 2. En välbalanserad grupp

Eftersom det finns två människor att välja på, plus att Shepard alltid är människa, skulle man kunna invända att viss obalans råder i den valbara gruppen av NPCs. Men det bör förstås som en logisk del av spelets tämligen hårt mallade narrativ, som följer ett alliance-skepp och dess i huvudsak mänskliga besättning. Dessutom tvingas man vid ett väldigt gripande tillfälle att välja mellan människosoldaterna Ashley och Kaidan, i en situation där bara en av dem kan räddas från säker död. Detta är en del av den centrala storytråden och kan inte undvikas. (Det är därför som Kaidan är överskuggad och inte går att välja i figur 2).

En intressant aspekt av gruppsystemet i *Mass Effect* är att all erfarenhet delas av samtliga karaktärer, även de som inte följer med på uppdraget. Detta, i kombination med fiendernas varierade natur, innebär att det i många fall är fördelaktigt att förändra sin gruppuppsättning.

Därmed gör *ME* en positiv representation av heterogena grupper och förespråkar, via procedural rhetorics, hur spelaren bör förhålla sig till ras, klass, etnicitet och nationalitet även utanför spelvärlden.

4.5 Shepard

När man skapar Shepard får man först välja mellan att vara kvinna eller man, varpå man kan välja klass, bakgrund, psykologisk profil och yttre egenskaper som frisyr, munstorlek och hudfärg. Standardalternativet är dock en vit manssoldat som heter John. Detta skulle kunna vara ett exempel på så kallad *whiteness*, som innebär att vita människor är normen som allt annat avviker ifrån. Eller som Harry M. Benshoff och Sean Griffin uttrycker det: "When it goes unmentioned, whiteness is positioned as a default category, the center or the assumed norm on which everything else is based."⁴⁰ Man kan dock inte påstå att *Mass Effect* undviker att nämna att den vita, manliga Shepard är standardalternativet. Dessutom har standard-Shepard den psykologiska profilen Sole Survivor och bakgrunden Earthborn, som innebär att han får en liten bonus till renegade-poäng. Det är förmodligen inget som den gängse spelaren lägger märke till – i synnerhet om han eller hon inte ens bemödat sig med att anpassa sin Shepard – men det skulle ändå kunna tolkas som en procedural rhetoric att vita män är mer benägna än andra att vara själviska och skoningslösa.

Någon medveten retorik från speltutvecklarnas sida är det dock inte tal om. Mer troligt är snarare att standard-Shepard valdes ut sålunda eftersom det är han som syns i spelets trailers, i vilka han uppträder på ett sätt som överensstämmer med renegade-profilen.⁴¹

4.6 Kriget mot terrorismen

I *Mass Effect* finns det en subtil tematik som i stora drag handlar om kriget mot terrorismen. Uppenbara beröringspunkter existerar nämligen mellan kampen mot terrorism och spelets moralsystem. I grund och botten handlar det om den moraliska frågeställningen kring huruvida ändamålen helgar medlen: Är det rätt att tortera någon för att få fram livsviktig information? Är det okej att ett par civila stryker med om det i slutändan innebär att fler liv räddas? Är det rimligt att gå hur långt som helst för att få jobbet gjort?

Ännu tydligare blir terroristtemat när man granskar den utomjordiska rasen Quarians. De har exotiskt klingande namn som Daro'Xen vas Moreh, Lemm'Shal nar Tesleya och Seeto'Hodda nar Idenna. På grund av sitt taskiga immunförsvar måste de klä sig i heltäckande skyddsdräkter och deras kvinnor pryder sina högteknologiska hjälmar med snirkligt mönstrade tygsjok. Quariarna lämnar sällan sin hemmiljö, The Migrant Fleet (eller The Flotilla) – en omfattande rymdskeppsarmada – med undantag för att bege sig på sin Pilgrimage, rasens ritual för ingång i vuxenlivet. Den innefattar att lyckas bli en accepterad del av ett annats skepps besättning samt att hitta något värdefullt i galaxen. Det är dock mest en förevändning för att ynglingen ska hitta någon utanför flottan att stadga sig med, eftersom inavel annars vore ett stort problem. Situationen liknar den som människorna upplever i

⁴⁰ Benshoff & Griffin (2009). *America on Film: Representing Race, Class, Gender, and Sexuality At The Movies*. Andra upplagan. Malden, Massachusetts: Blackwell, s. 53

⁴¹ "Mass Effect 'Story' PC Trailer", <http://www.youtube.com/watch?v=lCLSnefxm8I>. Hämtat 2010-05-03; "Mass Effect Launch Trailer (Xbox 360)", <http://www.youtube.com/watch?v=nqBpRJ7qgaM>. Hämtat 2010-05-03

Battlestar Galactica (Eick & Moore, 2004), en science fiction-serie som inte drar sig från att utforska svårare frågor som terrorism och självmordsbombare.

Quariarna skapade en gång i tiden The Geth, en robotras som de utnyttjade som arbetare och extra eldkraft. Efter ett tag blev dock robotarna självmedvetna och slog tillbaka mot sina mästare. Detta har varit ett vanligt tema inom science fiction ända sedan Fritz Langs *Metropolis* (1927), och i regel är det en metafor för arbetarklassen som slår tillbaka mot en styrande borgarklass, eller etiska och filosofiska frågeställningar kring var gränsen går mellan människa och maskin, som i Ridley Scotts *Blade Runner*. Skaparna bakom *ME* verkar ha tagit tillvara på båda dessa idéströmningar, med en egen twist: The Geth organiserar sig som ett kollektiv, där hierarkier saknas och vissa data delas mellan alla. De skiljer sig dock från exempelvis det gemensamma svärmedvetandet hos The Borg från Star Trek, då en enda Geth kan fungera på en rudimentär nivå, men när dess neurala nätverk lokalt kopplas samman med andra geth blir de tillsammans förmögna till komplext logiskt tänkande. Man kommer inte helt osökt att tänka på hur terrorister organiserar sig i olika självständiga celler.

The Geth är en av de vanligaste fienderna man stöter på i *ME*. De betraktar den ondskefulla maskinrasen Reapers som gudar och ser Saren som deras profet. Till utseendet är de väldigt lika Quarians, eftersom de har slanka metallkroppar med ett sorts ficklamphuvud som påminner om deras skapares hjälmar. Förutom de vanliga laserskjutarna är en typisk Geth-enhet Geth Rocket Trooper, som organiserar sig i små grupper och beskjuoter spelaren på långt avstånd med raketer. Geth skapar dessutom Husks av människor som de tar tillfånga, syntetiska zombies som springer fram och spränger sig vid spelaren (självmordsbombare).

I *ME* finns det en Quarian med särskilt stor betydelse. Tali'Zorah nar Rayya (längst till höger i figur 2) är en spelbar NPC som man stöter på när man försöker bevisa för The Council – ett FN-liknande råd representerad av de mäktigaste raserna – att Saren är en förrädare. Hon är den enda NPC i spelet som talar med tydlig brytning, en typ av ryskamerikanska som framförs av röstskådespelaren Liz Sroka (Sroka är ett polskt efternamn). Dessutom är hennes standarddräkt svart med gråa accenter.

Människosoldaten Ashley diskuterar vid ett tillfälle Quariarnas förhållande till Geth med Tali: "I've heard some humans are angry at the quarians after the attack on Eden Prime. After all, you created the geth", säger Ashley. "The geth killed billions and forced us from our homeworld. Most quarians believe we have properly for our mistake", svarar Tali. Varpå Ashley replikerar: "Hopefully having you with us fighting Saren will change people's minds."

Det råder i min mening inga tvivel om att Quarians representerar i först hand människor från mellanöstern och i andra hand Sovjet. Och då är steget inte särskilt långt till att se The Geth som terroristgrupper präglade av religiös fundamentalism.

Noterbart är att *Mass Effect 2* nyanserar detta ämne ytterligare då man rekryterar gethen Legion, som berättar att det inom Geth finns två olika fraktioner. Dels det stora kollektivet, som Legion tillhör och som är emot The Reapers. Dels en utbrytargrupp, The Heretics (kättare), vilka var de som följde Saren. Därtill blir man i tvåan del av organisationen Cerberus, en sorts terroristgrupp med enorma ekonomiska resurser som inte skyr några medel för att främja mänskligheten. Namnet kommer från grekisk mytologi där Cerberus (Kerberos på svenska) är en trehövdad hund som vaktar vid Hades portar. I *Mass Effect*-universumet kommer det från ett manifest, vilket skrevs efter den första sammandrabbningen mellan människor och utomjordingar, där man redogjorde för behovet av en Kerberos att skydda mänskligheten från utomjordingarna.

Och ett tilläggs paket till ME, *Bring Down the Sky*, handlar om hur ett gäng utomjordiska terrorister har kapat en asteroid för att skicka den mot en mänsklig koloni. Terrorismtemat och elfte september-kopplingarna blir förmodligen inte tydligare än så.

5 Slutdiskussion

I denna uppsats har jag visat vilka budskap kring ras, främlingskap och kriget mot terrorismen som finns i datorspelet *Mass Effect*. Jag har diskuterat hur spelet använder procedural rhetorics – datorgenererade procedurer som gör anspråk på hur verkligheten fungerar – och hur det metaforiskt representerar verkligheten. En representation som är en spegling av samtiden (spelet kom 2007) då den offentliga diskursen under lång tid, och till stor del, avhandlat ämnen som ras, främlingskap och nationalism – inte sällan med utgångspunkt i främlingsfientlighet och protektionism.

Mitt antagande är att ME förespråkar heterogent, pluralistiskt tänkande. Mot detta antagande finns det två huvudsakliga invändningar som jag nu tänkte diskutera.

Den första gäller min förmodan att spelets moralsystem är budskapsbärande. Ett problem som uppstår med det resonemanget är att spelet aldrig bestraffar spelaren för att välja det ”onda” alternativet, det vill säga att spela som renegade. Att välja mellan paragon och renegade är nämligen blott en narrativ förgrening utan ludologiska konsekvenser. I Biowares tidigare science fiction-Action RPG, Star Wars-baserade *Knights of the Old Republic*, fanns det en quest som kunde snabbas upp om man gasade ihjäl en hel planet. Gjorde man detta ökade dock priset på spelets samtliga första hjälpen-lådor, eftersom planeten som man precis gasade var hem åt galaxens medicinplantor. Sådana konsekvenser saknas helt i *Mass Effect*. Ens gärningar har stor betydelse för hur handlingen utvecklar sig, men de påverkar aldrig gameplay i någon större utsträckning. Däremot måste man ha ett hjärta av sten om man inte blir åtminstone aningen illa berörd av mellansekvenserna som visar – i starkt filmisk stil – reaktionerna som uppstår när man väljer de allra mest brutala, skoningslösa renegade-alternativen.

Jag tror dock man missar det väsentliga om man fokuserar för mycket på konsekvenserna bakom spelets moraliska valmöjligheter. Det viktiga är att moralsystemet införlivar en idé i spelet om att det finns ett diplomatiskt, samarbetsvilligt sätt att lösa problem – och ett sätt som går ut på att stoppa upp ett hagelgevär i ansiktet på någon innan man ens har sagt hej. En väg där man samarbetar med möjliga bundsförvanter. Och en där man ber dem fara och flyga. Båda sätten ger samma resultat – men det ena är kanske aningen trevligare. Moralsystemet fungerar precis som spelets nyanserade narrativ, där ingen storytråd, ingen karaktär och inget dilemma någonsin tillåts bli endimensionellt presenterat.

Den andra invändningen tar sin utgångspunkt i debatten om datorspel som simulationer – virtuella, våldsamma interaktiva världar som tränar spelarna i omoraliskt beteende. För om den huvudsakliga robotmotståndaren Geth representerar islamistiska terrorgrupper, och slutbossen Saren är deras profet, innebär inte då detta att spelaren passivt tränas och blir indoktrinerad som en kallblodig soldat i kriget mot terrorismen? Geth-rasens snarlika utseende med spelets araber (Quarians), skulle kunna innebära att man blir tränad i ett

tänkande kring människors yttre analogt med kartläggningsmetoder som racial profiling. Miguel Sicarts resonemang om oetiskt innehåll i datorspel är användbara för att diskutera denna fråga. Sicart anser ju att man hela tiden måste ha det påverkade subjektets erfarenhet som spelare i åtanke. Och att det därutöver är viktigt att väga in dennes övriga kulturella bagage i moraliska beräkningar kring spelupplevelsen. Det är tänkbart att vissa spelare upplever det som att de dödar terrorister när de skjuter the geth, även om det i sådant fall sannolikt sker på ett undermedvetet plan (vilket man inte får underskatta, då mycket av science fiction anspelar på undermedvetna rädslor, som utomjordingen i *Alien* till exempel). Men ur ludologisk synpunkt är det kutym att skjuta saker i ett Action-spel. Man kan därmed inte dra likhetstecken mellan att döda geth i ME och döda terrorister i verkligheten – det är ett antagande som kräver att man undersöker en mängd olika faktorer, framför allt spelaren själv.

Att skjuta fiender i ett Action-spel är som kontinuitetsklippning i film – ett välbekant grepp som driver handlingen framåt och som är helt osynligt om man inte tänker på det. Ett starkt antirasistiskt, pluralistiskt budskap är däremot extremt ovanligt i datorspel och står därmed ut lika kraftigt som att bryta mot fjärde väggen. Poängen är att spelets budskap är genomgående nog att alla spelare – även de som bara håller sig till den huvudsakliga handlingen – någon gång kommer lägga märke till det. Men det känns för den skull aldrig forcerat. Och det är kärnan i varför budskapet är så effektivt: Utvecklarna har varit noga med att aldrig låta spelaren bli en passiv mottagare av ett pådyvlat budskap, utan man får hela tiden själv ta ställning och reflektera kring denna typ av frågeställningar. Som när man utför questen "Our Own Worst Enemy" och när man möter Legion i *Mass Effect 2*, som nyanserar gethrasens framställning.

Hur väl når budskapet ut bland spelarna då? Med Steve E. Jones resonemang i åtanke kring att det är spelarnas interaktioner kring spelet som gör spel meningsfulla, har jag granskat ett antal recensioner och *Mass Effect*-relaterade diskussionsforum för att söka svaret på denna fråga. Ett par recensenter noterade rasism-temat i *Mass Effect*. I en recension av *ME* för nättidningen Official Xbox Magazine skriver Paul Curthoys följande om moralsystemet:

Some of the Paragon moments can be a bit howdley-doodley neighbor, like 'Sure, that'd be great if you devoted your life to helping those slaves you oppressed.' But the Renegade side can be brutally dark, too — like forcing that slaver to kneel and take a bullet...or coming out in favor of racism against aliens.⁴²

⁴² Curthoys, Paul. "Mass Effect | OXM Online", <http://www.oxmonline.com/article/reviews/editors-choice-gallery/mass-effect?page=0,2>. Hämtat 2010-05-17.

På Gamespots webbplats berättar Kevin VanOrd om några av spelets mer intressanta valmöjligheter: "You can turn friend to foe, console (or devastate) a suicide-attack victim, or exploit evil corporate executives for fun and profit. And it all plays out amid an intricate melodrama of political intrigue and racial prejudice, and in a galaxy populated by fascinating, complex characters."⁴³ Och i Magnus Erikssons recension av spelet för spelsidan Loading.se noterar han att "[m]otsättningarna mellan de olika arterna ligger som ett politiskt undertema genom hela berättelsen."⁴⁴ De flesta recensioner nämner dock ingenting om denna tematik. Men det är förmodligen en konsekvens av att datorspelsrecensioner har en tendens att inrikta sig på ludologiska och grafiktekniska aspekter av spelupplevelsen, snarare än samhällskontext och intellektuellt innehåll. Söker man på BioWares forum⁴⁵ om rasism i spelet hittar man ett flertal trådar där ämnet diskuteras. Kanske inte alltid så välformulerat och intelligent – men diskussionen förs åtminstone.

Via dessa resonemang och iakttagelser anser jag att mitt antagande är korrekt: *Mass Effect* förespråkar, genom procedural rhetorics och ett nyanserat narrativ, ett heterogent och pluralistiskt förhållningssätt.

Trots detta ifrågasätter förmodligen många, på grund utav förutfattade gentemot spelmediet, hur pass relevant det är med denna typ av budskap i kommersiella datorspel. Få personer skulle dock hävda att själva budskapet är irrelevant. Man kan dessutom konstatera att dess relevans styrks av det faktum att högerextrema grupper har samma målgrupp, det vill säga företrädesvis unga män, som också är den grupp som tillbringar en betydande del av sin fritid åt att spela datorspel som just *Mass Effect*.

⁴³VanOrd, Kevin. "Mass Effect Review for Xbox 360 – GameSpot", <http://www.gamespot.com/xbox360/rpg/masseffect/review.html>. Hämtat 2010-05-17

⁴⁴ Eriksson, Magnus. "Loading.se Recension – Mass Effect", <http://loading.se/review.php?review=680>. Hämtat 2010-05-17

⁴⁵ <http://meforums.bioware.com>, sökord: "racism", "racist", "terrorism". Hämtat 2010-05-17

Källförteckning

Litteratur

- Atkins & Krzywinska (2007). *Videogame, player, text*. Manchester: Manchester University Press.
- Benshoff & Griffin (2009). *America on Film: Representing Race, Class, Gender, and Sexuality At The Movies*. Andra upplagan. Malden, Massachusetts: Blackwell.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Jones, Steven E. (2008). *The Meaning of Videogames: Gaming and textual strategies*. New York: Routledge.
- Nielsen, Smith & Tosca (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Roberts, Adam (2006). *Science Fiction*. Abingdon: Routledge.
- Sicart, Miguel (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Elektroniska källor

- <http://support.ea.com/>, sökord: "Mass Effect Minimum Requirements". Hämtat 2010-05-12.
- <http://meforums.bioware.com>, sökord: "racism", "racist", "terrorism". Hämtat 2010-05-17
- "ludologi | Nationalencyklopedin", <http://www.ne.se/ludologi>. Hämtat 2010-03-15.
- "Mass Effect 'Story' PC Trailer", <http://www.youtube.com/watch?v=ICLSnefxm8I>. Hämtat 2010-05-03.
- "Mass Effect Launch Trailer (Xbox 360)", <http://www.youtube.com/watch?v=nqBpRJ7qgaM>. Hämtat 2010-05-03
- Brudvig, Erik. "Mass Effect Review – Xbox 360 Review at IGN", <http://xbox360.ign.com/articles/833/833640p4.html>. Hämtat 2010-05-02.
- Curthoys, Paul. "Mass Effect | OXM Online", <http://www.oxmonline.com/article/reviews/editors-choice-gallery/mass-effect?page=0,2>. Hämtat 2010-05-17.
- Eddy, Andy. "Mass Effect: BioWare's Drew Karpysyn Interview", <http://interviews.teamxbox.com/xbox/2101/Mass-Effect-BioWares-Drew-Karpysyn-Interview/p1/>. Hämtat 2010-05-02.
- Eriksson, Magnus. "Loading.se Recension – Mass Effect", <http://loading.se/review.php?review=680>. Hämtat 2010-05-17.
- Möller, Susanne. "Mass Effect 2", <http://www.dn.se/spel/spelrecensioner/mass-effect-2-1.1040127>. Hämtat 2010-05-02.

Tosca, Susana Pajares (2003). "Reading Resident Evil-Code Veronica X",
<http://media.rmit.edu.au/projects/dac/papers/Tosca.pdf>. Hämtat 2010-05-17

Schulzke, Marcus. "Moral Decision Making in Fallout",
<http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>. Hämtat 2009-03-22

VanOrd, Kevin. "Mass Effect Review for Xbox 360 – GameSpot",
<http://www.gamespot.com/xbox360/rpg/masseffect/review.html>. Hämtat 2010-05-17.

Voorhees, Gerald.
"The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric, and Roleplaying Games",
<http://gamestudies.org/0902/articles/voorhees>. Hämtat 2010-03-22.

Ludografi

Bethesda Game Studios (2002). *Morrowind* [PC]. Bethesda Softworks/Ubisoft.

BioWare (1998). *Baldur's Gate* [PC]. Black Isle Studios/Interplay.

BioWare (2003). *Knights of the Old Republic* [Xbox]. LucasArts.

BioWare (2007). *Mass Effect (med Bring Down the Sky & Pinnacle Station)* [Xbox 360].
Microsoft Game Studios.

BioWare (2010). *Mass Effect 2* [Xbox 360, PC]. Electronic Arts.

Crowther, William (1976). *Adventure*.

Darrow, Charles (1935). *Monopoly* [spel]. Parker Brothers.

Funcom (2006). *Dreamfall: The Longest Journey* [PC]. Aspyr Media.

Garriott, Richard (1980). *Ultima*.

Irrational Games (2007). *BioShock* [PC, Xbox 360]. 2K Games.

LucasArts (1998). *Grim Fandango* [PC]. LucasArts.

Magie, Elizabeth (1910). *The Landlord's Game* [spel]. Economic Game Company.

Molleindustria (2006). The McDonald's Videogame. [Flash]. Italien: Molleindustria.

Newton, Thomas (1822). *The Mansion of Bliss* [spel]. William Darton.

Nextech (2000). *Resident Evil: Code Veronica* [Dreamcast]. Capcom.

Pazhitnov, Alexey (1984). *Tetris*.

Rockstar North (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas* [PS2]. Rockstar Games.

Rockstar North (2008) *Grand Theft Auto IV* [PS3, Xbox 360]. Rockstar Games.

Sakaguchi, Hironobu (1987). *Final Fantasy*.

Quantic Dream (2010). *Heavy Rain* [PS3]. Sony Computer Entertainment.

Ubisoft Montreal (2007). *Assasin's Creed* [PS3, Xbox 360]. Ubisoft.

Filmografi

Blomkamp, Neil (2009). *District 9*. TriStar Pictures.

Cameron, James (1984). *The Terminator*. Orion Pictures.

Cameron, James (1991). *Terminator 2: Judgment Day*. TriStar Pictures.

Cameron, James (1986). *Aliens*. 20th Century Fox.
Chase, David (1999). *The Sopranos*. HBO.
Gene Roddenberry (1987). *Star Trek: The Next Generation*.
Gene Roddenberry (1966). "Let That Be Your Last Battlefield", *Star Trek*. NBC.
Eick & Moore (2004). *Battlestar Galactica*. Sci Fi.
Fincher, David (1992). *Alien 3*. 20th Century Fox.
Jeunet, Jean-Pierre (1997). *Alien Resurrection*.
Lang, Fritz (1927). *Metropolis*. UFA (Tyskland)/Paramount Pictures (USA).
Lucas, George (1977). *Star Wars*.
McTiernan, John (1987). *Predator*. 20th Century Fox.
Sayles, John. *Brother from another planet* (1984). Cinecom Pictures.
Scott, Ridley (1979). *Alien*. 20th Century Fox.
Scott, Ridley (1982). *Blade Runner*. Warner Bros.

Övrigt

Spelmanalen till *Mass Effect*.

A Future Imagined. Bok inkluderad i Collector's Edition-versionen av *Mass Effect*.