

Om transduktionen av brädspellet Stray Hero

Av Daniel Bernhoff

Inledning

Stray Hero är ett brädspel under utveckling. Våren 2006 bjöds jag in av Idégruppen Fenomenal att delta med spelet i deras examensutställning för projektet Upptakt vid K3, Malmö högskola, den 29 och 30 maj 2006. Mitt deltagande omfattar en spelbar prototyp som visas upp, ett litet föredrag och denna promemoria.

Stray Hero är på många sätt ett praktiskt exempel på transduktionsbegreppet som Upptakt lanserar. Så här förklarar Fenomenal begreppet på sin hemsida, fenomenal.org:

TRANSDUCERA: Att transducera är att starta eller driva skeenden i vilka människor okontrollerat leker med kultur och inspireras att själva skapa, ifrågasätta och omforma betydelser, identiteter och regler.

I det följande kommer jag att beskriva spelet, hur jag arbetar med det och varför, samt problem och gränser för transduktionen i det här specifika fallet.

Spelet Stray Hero

Genre

Stray Hero tillhör en undergenre av brädspel som är inspirerade av bordsrollspel. Spelaren flyttar en hjälte mellan byar, underjordiska labyrinter och hemsökta fästningar, tävlar i gåtgissning med troll och sjöormar, slåss mot jättelika ekorrar, tar deras pengar och fastnar i dödliga fällor. Miljön och snarare 1800 än 1300, det finns inga alver eller trollkarlar och reglerna är mina egna, men genren känner man igen.

Det här är inte en särskilt stor eller kommersiellt intressant typ av spel. De har mer regler och är svårare att sätta sig in i än gamla och nya familjeklassiker som Monopol och Carcassonne, och datorspelen drar till sig de nördar som var målgruppen från början.

Distribution och reproduktion

Spelet är från grunden designat för att kunna nå de entusiaster som finns där ute utan att passera en utgivare eller ett tryckeri. Spelplan, regler och andra tillbehör ska kunna laddas ner från en hemsida och skrivas ut av en spelare som kan färdigställa en kopia av spelet med ett minimum av klippande och tejpande och genom att låna spelpjäser från andra spel eller spela med knappar, häftstift, kikärtor eller liknande.

Spelvärlden

Ett annat designmål som också kommer av genren är att spelet ska leverera en värld som det är roligt att utforska. Detta görs delvis med hjälp av text. Namn på platser, föremål och fiender är en blandning av fria påhitt och lån från europeisk historia, myt och litteratur, allt för att väcka associationer och vara så fantasieggande som möjligt.

Man kan bland annat besöka Halls of the Mountain King, ett namn hämtat från Ibsens Peer Gynt, och där kan man slåss mot kannibaliska dvärgar och hitta den grekiske upptäcktsresanden Pytheas dagbok eller John Bauers karaktär Tuvstarrs hjärta. Man kan besöka Leonardo da Vincis förlorade labb och slåss mot renässansrobotar och "vitruvian men" och hitta Maria Magdalenas vigselring.

Samtidigt som spelet lånar från många håll har det en egen karaktär och utgör i sig ett sammanhållet verk. Stray Hero kan komma att fungera som inspirationskälla, referens eller utgångspunkt för nya skapelser i form av spel eller andra medier.

Bildåtervinning

Text gör en del av jobbet för att skapa den här världen, men jag behöver rikligt med bilder också, så snygga som möjligt. Jag har varken tid eller färdighet att teckna själv. Alltså hämtar jag bilder från nätet.

Min bästa vän här har varit Googles avancerade bildsökning (http://www.google.se/advanced_image_search), där jag utnyttjat möjligheten att söka medelstora bilder i gråskala med något specifikt motiv som nyckelord. Samma möjlighet finns också i MSN och Yahoo.

Via Google har jag ofta trillat över sidor som samlar professionella tecknare, som Pen & Paper (<http://www.pen-paper.net>), begåvade amatörer, som Elfwood (<http://elfwood.lysator.liu.se>), eller enskilda konstnärers egna

gallerier. På de här sidorna har jag ofta hittat saker som jag inte visste att jag sökte efter men som jag med glädje lånat in i spelet.

Bilderna får nya nyanser eller betydelser när jag sätter in dem i spelet. En mörkklädd gestalt som smyger ut genom fönstret när en kvinna ligger med slutna ögon i förgrunden skulle kunna vara en mästertjuv eller en älskare, men här får bilden illustrera ett regentsmord.

Andra gånger har jag valt spelets innehåll inspirerad av bilder som jag ursprungligen sparat ner för att de är snygga. En teckning gjord av arkitekten till det storslagna slottet Neuschwanstein fick bli hem åt Lord Ruthven, den västerländska litteraturens första vampyr. En bild med människoätande ekorrar gjorde att jag inkluderade ”The Lost Rodent Empire of Hamelin” i spelet, men ett namn lånat från den medeltida folksagan om Råttfångaren i Hameln.

Åter andra gånger hittar jag bilder som är som gjutna för det sammanhang jag tänkt mig, och det är också väldigt tillfredsställande.

Överhuvudtaget är det sjukt kul att söka och använda bilder på det här sättet. Det är en viktig anledning till att jag kunnat arbeta intensivt och inspirerat och snabbt kunnat skapa en spelbar prototyp från en samling idéer och anteckningar.

Den grafiska stilen är förstås väldigt spretig, från medeltida träsnitt till moderna photoshopexcesser, men det duger och blir över för en icke-kommersiell spelprototyp.

Förhållandet till upphovsmakare

Utan att be om lov

Hur jag kan förhålla mig till konstnärers upphovsrätt och integritet beror på hur offentligt spelet blir. Den prototyp som visas upp på Idégruppen Fenomenals utställning är i hög grad gjord bara för mig och de av mina kompisar som jag kan dra in i testningen av spelet. Redan på det stadiet är det värdefullt att spelet ser inspirerande ut, men jag behöver förstås inte bry mig om en sån sak som att ge credit åt konstnärerna.

I och med just Fenomenals utställning och med ambitionen att Stray Hero förr eller senare ska släppas med fullständiga regler, fritt utskrivbar från nätet, måste jag börja förhålla mig på ett annat sätt till upphovsrätten.

Här är det inte lagen som är mitt rättesnöre. Jag är ingen expert på upphovsrätt, och om det uppstår en konflikt mellan lagen å ena sidan, och

å andra sidan min och andra transducerande personers rättskänsla är det kanske inte vi utan lagen som borde anpassa sig. Min rättskänsla och mitt sunda förnuft säger att det är okej att använda och sprida andras bilder fritt, utan att be om tillstånd, så länge jag gör det helt ickekommersiellt, utan att ens dra in reklampengar på nätpubliceringen, och så länge jag ger credit åt konstnären.

På vissa sajter finns det varningstexter mot att använda bilderna utan att be om tillstånd. Sånt bryr jag mig än så länge inte om. Andra sajter är kodade så att det inte går att spara bilder genom att högerklicka på dem. Jag kan ju fortfarande sno bilden med Print Screen och genom att klippa i Photoshop, men det gör jag inte. Där går min gräns just nu.

Att spåra konstnärer

I många fall har jag sparat och använt bilder utan att komma ihåg var jag hittade dem, vilket blir ett problem när jag ska ge konstnären credit. Ofta har jag kunnat spåra upp bilden i efterhand genom att söka på filnamnet på Google, på Pen & Paper eller Elfwood eller genom att tyda ut konstnärens signatur på bilden.

Det finns för övrigt ett företag som heter Digimarc som säljer möjligheten att märka bilder men en vattenstämpel som gör det möjligt både för den som hittar bilden att spåra konstnären och för konstnären att söka bilden för att se om nån annan lagt ut den på nätet. Det verkar inte som så många använder den här tjänsten, dock.

Själv önskar jag att det fanns möjlighet att söka på exakt filstorlek för att hitta ursprunget för en bild som jag redan har.

Om spelet blir framgångsrikt

Om ett nätpublicerat Stray Hero mot förmodan skulle bli väldigt populärt blir det viktigare att ha respekt för konstnärerna. Jag skulle antagligen höra av mig till de konstnärer jag kunde få tag på och försöka få deras medgivande. I synnerhet de som uttryckligen kräver att bli tillfrågade.

Bilder som jag inte hittar ursprunget till skulle jag fortfarande använda, men jag skulle få vara beredd på att lägga till konstnärens namn om någon känner igen sin skapelse och hör av sig, och i värsta fall skulle jag få be om ursäkt, lyfta ut bilden och hitta en annan att ersätta den med.

Vid den ännu mer osannolika händelsen att en kommersiell utgåva skulle bli aktuell får jag betala ut en del av intäkterna till konstnärerna. Om vi

talar om en påkostad, boxad utgåva för butiksdistribution blir kraven högre på att illustrationerna verkligen stämmer med spelets innehåll samt har en sammanhållen stil. Det kunde bli aktuellt att anlita konstnärer som jag lånat bilder av för att producera nya verk specifikt för Stray Hero.

Annat lånegods än bilder

Text- och idéinnehåll är från början utformat utan att trampa på någons upphovsrätt. Det finns inga namn eller andra problematiska lån från litteratur eller andra medier som är yngre 1800-talet. Monstren ”Squirrels of Unusual Size” är en parafra på ”Rodents of Unusual Size” i William Goldmans *The Princess Bride*, karaktären Václav Myslbek har lånat namnet av en verklig tjeckisk konstnär och idén att man kan hitta Maria Magdalenas vigselring är närmast hämtad från Da Vincikoden. Jag är inte det minsta orolig för att nåt av det här ska ställa till med problem för mig.

Andras utveckling av spelet

Det är rätt vanligt för både brädspel, datorspel och andra sorters spel att spelare modifierar originalet och ändrar eller lägger till eget innehåll. Det är ett trevligt tecken på ett levande intresse för spelet i fråga.

Det finns en möjlighet att detta händer med Stray Hero sedan jag lagt ut en fullständig version på nätet. Om bara intresset finns är spelet designat så att det är tacksamt att lägga till ytterligare innehåll utan att störa balansen eller anstränga sig särskilt mycket för att skapa de fysiska komponenterna. Det är bara att göra ytterligare en utskrift.

Om ändringarna i reglerna är små förväntar jag mig att bli omnämnd som spelets designer. Om förändringarna är större passeras kanske en gräns så att det inte längre handlar om ändringar utan om ett nytt spel, ett som jag inte kan göra några anspråk på.

Idégruppen Fenomenal presenterar begreppet fenomenalitet och beskriver det som ”förmågan hos något transduktivt att decentralisera, reproducera och mutera sig själv”. Om Stray Hero uppnår fenomenalitet har jag lyckas med något.

Man kan tänka sig att det finns en risk för att någon som hittar mitt spel blir förtjust och ger ut en påkostad, boxad utgåva i eget namn och tjänar pengar och ära på mitt arbete. Jag tror inte att det finns någon som helst fog för sådan oro. Brädspelsutgivning är antagligen inte särskilt lukrativt och de flesta som är engagerade i brädspel är framförallt intresserade av att lansera sina egna skapelser.

Sammanfattning av transduktiva inslag

I inledningen nämnde jag Idégruppen Fenomenals definition av begreppet *transducera*: "... att starta eller driva skeenden i vilka människor okontrollerat leker med kultur och inspireras att själva skapa, ifrågasätta och omforma betydelser, identiteter och regler."

Detta är en tämligen exakt beskrivning av vad jag gör med Stray Hero. I spelets text- och idéinnehåll använder jag och ger nya betydelser och åt personer, platser och andra element från europisk mytologi, historia och litteratur. För det visuella innehållet lånar jag en stor mängd bilder av framförallt nutida, aktiva konstnärer, men också från flera tidigare sekler. Resultatet ser en smula spretigt ut, men jag vågar påstå att spelets värld har en egen karaktär som är större än summan av delarna.

Användandet av andras material har gjort arbetet med spelet väldigt inspirerande och har gett ett gott resultat. De bilder jag hittat har styrt spelets innehåll lika mycket som jag valt bilder efter de innehåll jag velat ha.

Istället för att köpa ett kommersiellt producerat spel skapar jag ett precis som jag vill ha det. Istället för att ge mig på det otacksamma projektet att försöka skapa ett spel som kan passera en kommersiell utgivares nålsöga gör jag ett som kan spridas fritt till entusiaster världen över. Spelet är designat för att vara enkelt att reproducera, vilket dels gör det enkelt för mig att uppdatera prototypen och testa nya regler, dels kommer att göra det möjligt för vem som helst att gratis och med liten möda skapa sitt eget exemplar av spelet. Detta samtidigt som jag faktiskt har kvar möjligheten att försöka med kommersiell utgivning längre fram.