

Fakultet for lærerutdanning og pedagogikk

Stian A. Eriksen

Masteroppgave

Når veien er målet: estetiske og narrative opplevelser i walking simulators

When the journey is the destination: aesthetic and narrative experiences in walking
simulators

Digital kommunikasjon og kultur

2020

Forord

Det å skrive denne oppgaven har vært en prøvelse i ulike disipliner, akademisk så vel som personlig. Jeg vil gjerne få takke min veileder, Håvard Vibeto, som med sine direkte og ærlige tilbakemeldinger hjalp meg videre i skrivingen. For meg har han vært en kilde til kunnskap innen et fagfelt ikke så mange kan så mye om.

Jeg vil også rette en stor takk til min kjære samboer, Bente, som har gitt støtte, utvist tålmodighet og i mørke stunder uttrykt tro på at jeg ville komme i mål. Det har vært uvurderlig.

Det er også på sin plass å takke Kulturrådet for støtten i form av masterstipendet jeg mottok i anledning forskningssatsningen Digital kunst, estetiske praksiser. Dette stipendet gjorde sitt til at jeg kunne senke skuldrene og fokusere på oppgaven.

Jeg ønsker å avslutte med et sitat som er hentet fra en av titlene i denne oppgavens utvalg, som skal få stå som en poetisk kommentar til oppgavens tematikk, skriveprosessen, hverdagen og livet for øvrig:

If we lived forever, maybe we'd have time to understand things. But as it is, I think the best we can do is try to open our eyes... and appreciate how strange and brief all of this is.



Støttet av Kulturrådet

Innhold

Innholdsfortegnelse

FORORD	3
INNHold	4
NORSK SAMMENDRAG	6
ENGELSK SAMMENDRAG (ABSTRACT)	7
1. INNLEDNING	8
1.1 MOTSTAND MOT WALKING SIMULATORS: "DETTE ER IKKE ET SPILL!"	8
1.2 DATASPILL ELLER DIGITAL LITTERATUR?	11
1.3 PROBLEMSTILLING OG FORSKNINGSSPØRSMÅL	11
1.4 OPPGAVENS RELEVANS	12
1.5 METODE	13
1.5.1 Forskeren som spiller	13
1.6 UTVALG	16
1.7 EMPIRI	18
1.8 SPILLKONSOLL: PS4	19
2. TEORI OG BEGREPSAVKLARINGER	20
2.1 DATASPILLETS ONTOLOGI	20
2.1.1 Klassiske spilldefinisjoner	20
2.1.2 Regler	22
2.1.3 Gameplay	23
2.1.4 Spillverden	25
2.1.5 Spillopplevelse	26
2.1.6 Dataspillestetikk som erfaring	27
2.2 NARRATIV OG NARRATOLOGI	28
2.2.1 Embedded- og emergent narrative	31
2.2.2 Environmental storytelling	32
2.3 SJANGER	34
2.3.1 Walking simulators' røtter	36
2.4 DIGITAL LITTERATUR	40
2.5 LITTERÆRE SPILL OG KUNSTSPILL	41

2.5.1	<i>Dérive</i>	45
2.6	STEMNING	46
3.	ANALYSER OG DRØFTING	48
3.1	ANALYSEVERKTØY: THE PLAYER INVOLVEMENT MODEL.....	48
3.2	THE RAPTURE	50
3.2.1	<i>Er dette et dataspill?</i>	51
3.2.2	<i>Er dette digital litteratur?</i>	59
3.2.3	<i>Hvilke andre opplevelser kan The Rapture tilby spilleren?</i>	66
3.3	FIREWATCH	70
3.3.1	<i>Er dette et dataspill?</i>	70
3.3.2	<i>Er dette digital litteratur?</i>	75
3.3.3	<i>Hvilke andre opplevelser kan Firewatch tilby spilleren?</i>	82
3.4	EDITH FINCH	84
3.4.1	<i>Er dette et dataspill?</i>	84
3.4.2	<i>Er dette digital litteratur?</i>	89
3.4.3	<i>Hvilke andre opplevelser kan Edith Finch tilby spilleren?</i>	95
4.	OPPSUMMERING AV FUNN OG VIDERE DRØFTING	98
4.1	KAN WALKING SIMULATORS FORSTÅS TIL Å VÆRE DATASPILL?	98
4.2	KAN WALKING SIMULATORS FORSTÅS TIL Å VÆRE DIGITAL LITTERATUR?	100
4.3	HVILKE OPPLEVELSER KAN WALKING SIMULATORS TILBY SPILLEREN?	102
4.4	TILFØRER WALKING SIMULATORS NOE NYTT TIL DATASPILL SOM KULTURELT UTTRYKK?	105
5.	KONKLUSJON	106
5.1	VIDERE FORSKNING	108
	LITTERATURLISTE	110

Norsk sammendrag

Denne masteroppgaven søker å peke på hvilke opplevelser *walking simulators* kan tilby spilleren, hvorvidt dette fenomenet kan forstås til å være dataspill eller digital litteratur, og hvorvidt slike ludonarratologiske konstruksjoner tilfører noe nytt til dataspill som kulturelt uttrykk. Oppgaven lener seg i hovedsak på mediespesifikk teori og analyseverktøy fra spillforskningen, og finner at *walking* simulatorene *Everybody's Gone to the Rapture*, *Firewatch* og *What Remains of Edith Finch* er å finne i grenseland mellom dataspill og digital litteratur. Oppgaven finner også at slike verk kan forstås som rendyrking av det estetiske og det narrative innen dataspillformatet. Opplevelsene de kan tilby oppstår i spillerens utforskning av nettopp estetikk og narrativ.

Engelsk sammendrag (abstract)

This thesis seeks to point out which experiences walking simulators may offer, whether they are to be understood as video games or digital literature, and whether ludonarratological constructs of this kind have something new to offer video games as a form of cultural expression. This thesis is based on a media-specific framework. It finds that the walking simulators *Everybody's Gone to the Rapture*, *Firewatch* and *What Remains of Edith Finch*, all exist on the border between video games and digital literature. This thesis also finds such works to cultivate the aesthetics and the narrative within the format of video games, and that the experiences they have to offer, occur through player exploration.

1. Innledning

Aside from enabling us to transcend the practical limitations of our environment, digital games became popular because they transported our imaginations to the places represented on screen (Gordon Calleja, 2011, s. 1).

Sitatet over beskriver godt hvorfor dataspill i dag har befestet den posisjonen det har innen populærkulturen. Det beskriver også godt min interesse i dataspill som opplevelser, hvor kun spillutviklernes fantasi setter grenser for hvor jeg metaforisk kan reise i tid og rom via en spillemaskin. Tradisjonelt sett har dataspill fokusert på spillerens møte med spillets regler i forsøk på å mestre spillet, men i dag finner man titler som fokuserer på helt andre aspekter ved det samlede uttrykket, være det seg historiefortelling eller andre estetiske uttrykk. *Walking simulators* er en slik kategori av dataspill. Enkelte mener at *walking simulators* ikke er spill i det hele tatt, mens andre igjen forstår *walking simulators* som en naturlig kunstnerisk evolusjon og modning av dataspillet som medium (Grabarczyk 2016, s. 253). *Walking simulators* omtales uansett som dataspill ved at de selges som dataspill gjennom digitale kanaler for distribusjon av slike, samt at de oppleves på spillkonsoller ment for dataspill. Det er også andre aspekter ved *walking simulators* som gjør det naturlig å forsøke å se disse som dataspill. De er laget av spilldesignere med det samme verktøyet som benyttes i design av andre dataspill, og de spilles på en skjerm i tre dimensjoner, i virtuelle verdener som ligner spillverdener hos andre dataspill.

1.1 Motstand mot walking simulators: "Dette er ikke et spill!"

Begrepet *walking simulator* oppsto verken hos spillutviklerne eller hos forskerne. *Walking simulator* som betegnelse har sitt opphav hos publikum, hos spillerne. Under tittelen *A brief history of the "walking simulator", gaming's most detested genre*, beskrev Nicole Clark (2017) hvordan begrepet *walking simulator* hadde sitt opphav innen det hun omtaler som spillkulturen. Begrepet var ment å være nedsettende om en gruppe titler medlemmer av nevnte gruppe mente ikke kvalifiserte som spill. Clark peker på at begrepet *walking simulator* dukket opp som en reaksjon på den positive tilbakemeldingen titler som *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) og *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) fikk hos profesjonelle kritikere. Ifølge Juul (2018, s. 2) er *walking simulator* et begrep, som på grunn

av verkenes mangel på spillmekanikk, er ment å redusere disse fra noe som kan spilles til noe som kun simulerer gåing. Tar man en titt på den digitale distribusjonskanalen *Steam*, vil man se at mange av titlene som er kategorisert som *walking simulators*, også er merket med andre lapper (Steam, u.å.-a). *Firewatch* (Campo Santo, 2016) har fått merkelappen *walking simulator*, men omtales også med begrep som eventyr, stemningsfullt, rik historie, mysterium, utforskning og modent (Steam, u.å.-b).

Juul (2018, s. 2) peker på at ikke alle utviklere er enige i om man skal omfavne eller fornekte begrepet *walking simulator*. Der hvor noen mener at slik sjangergruppering er bra for de som liker titler som blir omtalt som *walking simulators*, mener andre igjen at den samme merkelappen er misvisende for hva disse titlene egentlig kan tilby. Noen peker også på at det å klistre begrepet *walking simulator* på en tittel er gjort i et forsøk på å avfeie tittelen heller enn å definere den, siden mange av titlene slett ikke bare tilbyr simulering av gåing, men heller fokuserer på utforskning av omgivelser og narrative opplevelser, hvor gåingen kun har en mindre og naturlig rolle i dette. Ifølge spillutvikleren David Szymanski (Kill Screen Staff, 2016) er begrepet *walking simulator* misvisende fordi det omfatter noen titler på en uklar måte samtidig som det unnlater å omfatte andre titler med lignende uttrykk. Han viser til at noen såkalte *walking simulators* later til å presentere et verk hvor interaksjon og spillerens mulighet til å påvirke spillet har måttet vike for historiefortellingen, mens andre igjen forsøker å framheve narrativet gjennom nettopp påvirkningskraft og interaksjon. Szymanski mener altså at begrepet *walking simulators* er misvisende for de titlene det omfatter, og at andre titler som kunne passet under definisjonen av uklare grunner blir holdt utenfor. I den samme artikkelen peker forfatteren Gareth Damian Martin på at ordet *simulator* i begrepet *walking simulator* bærer i seg en viss ironi. Dette forklarer han med at det allerede finnes titler hvor selve ordet *simulator* benyttes som en korrekt beskrivelse, nemlig såkalte flysimulatorer og verdensromsimulatorer. Ifølge Martin er ikke simulering av gåing det definerende aspektet ved såkalte *walking simulators*, og begrepet er derfor misvisende. Videre forklarer han at noe av problemet med begrepet ligger i det faktum at det kommer fra en side i spillkulturen som sitter med definisjonsmakten. Ifølge Martin er en merkelapp som *walking simulator* ment å skulle plassere disse titlene på sidelinjen som noe obskurt og unormalt, selv om dataspill ifølge ham ikke lenger bare kan regnes som ren underholdning. To poeng går igjen hos de som i artikkelen stiller seg negative til begrepet *walking simulator*. Det første poenget er at begrepet er ment å være nedsettende. Det andre poenget er at det er vanskelig å omfavne begrepet ettersom det er uklart hva som definerer det. I et

intervju med spillutvikleren Dan Pinchbeck, peker journalisten James Pickard (2016) på at nyere titler som har fått merkelappen *walking simulator* i virkeligheten har større grad av interaksjon, mer bruk av åpen utforskning og flere pusleoppgaver enn tidligere titler som fikk samme merkelapp. Til dette svarer Pinchbeck at rangering av spill etter grader av spillmekanikk er en dårlig måte for å bestemme hva som er spill og ikke. Han stiller videre spørsmål ved om ikke da en tittel som *Space Invaders* (Taito, 1978) er mindre spill enn en tittel som *Far Cry* fra 2004 fordi førstnevnte kan by spilleren på mindre spillmekanikk? Og dersom *fail-state* eller muligheten for å dø skal være betegnende for hva som er spill eller ikke, skal titlene da rangeres etter hvilke titler som straffer spilleren mest for å dø? En av kritikkene mot *walking simulators* har nemlig vært at disse verken lar spilleren vinne eller tape, og at dette diskvalifiserer dem som spill fordi spillet da ikke har noen mulighet til å evaluere spillerens innsats (Grabarczyk, 2016, s. 254). Til slutt sier Pinchbeck at han er mer interessert i å spille gode titler som man kan stille spørsmål ved om er spill eller ei, heller enn å spille dårlige titler som definitivt kan defineres som spill. Pinchbeck mener altså at diskusjonen omkring hvorvidt *walking simulators* er spill eller ei er mindre interessant. Dette er i tråd med denne oppgaven, som ikke først og fremst har som mål å plassere *walking simulators* innen én bestemt tradisjon. Dersom klassiske spilldefinisjoner vil kunne konkludere med at disse titlene ikke kan regnes som spill, står dette likevel ikke i veien for å se nærmere på hva titlene som skjuler seg bak merkelappen *walking simulators* kan tilby et publikum.

Oppgaven har som utgangspunkt at *walking simulators* ligner på dataspill rent uttrykksmessig, og derfor er dataspill et godt utgangspunkt for å kunne komme nærmere en forståelse av slike spill. Selv om *walking simulators* kan vise seg å falle igjennom som spill, anser jeg det som viktig å definere dataspill ontologisk for å videre kunne forstå *walking simulators*. Det samme behovet for definisjon vil gjelde for det tydelige narrative som gjerne er å finne hos titler innen gruppen *walking simulators*, samt for begrepet estetikk.

Det er likevel ikke alle som er kritiske til *walking simulators*, eller som ser det som et problem at de opererer som dataspill men med fokus på annet enn det mange forventer av et dataspill. Nevnte *Steam* lar brukerne anmelde spillene de kjøper der, og blant titlene merket som *walking simulators*, finner man blant andre *Firewatch* og *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017). 89% av et samlet tall på 39386 spillere som har sagt sin mening om *Firewatch* har pr 26.05.2020 uttrykt seg positive til spillet (Steam, u.å.-b). Tilsvarende tall for *What Remains of Edith Finch* hentet fra samme dato viser at 95% av 14437

brukeranmeldelser er positive (Steam, u.å.-c). Men hvilke opplevelser er det snakk om, hvordan oppstår de, og på hvilken måte skiller disse seg fra de opplevelsene spilleren kan erfare ved spilling av mer tradisjonelle dataspill?

1.2 Dataspill eller digital litteratur?

Hvis man besøker den digitale distribusjonskanalen *Steam*, vil man se at *walking simulators* i dag brukes som benevnelse for å kategorisere en type dataspill. Man må i hvert fall kunne anta at det er dataspill det er snakk om, all den tid *Steam* omtaler seg selv som den ultimate spillplattformen, og det beste stedet for å spille, diskutere og utvikle spill (u.å.-d). Muscat et al. (2016, s. 1) omtaler da også *walking simulators* som en spillsjanger. Jeg skal senere i oppgaven se nærmere på klassiske spilldefinisjoner for å forsøke å avgjøre om mitt utvalg kan kalles dataspill eller ei. *Walking simulators* har veldig ofte et fokus på historiefortelling. Særlig noen av verkene som bærer denne betegnelsen inneholder minimalt av *gameplay* og spillmekanikk, mens det kan oppleves som at det er narrativet som drar spillingen videre. Det er da nærliggende å se nærmere på om disse verkene kan forstås som digital litteratur. Som oppgaven senere vil vise, kan dataspill og digital litteratur møtes i kategorier som interaktiv fiksjon og litterære dataspill.

1.3 Problemstilling og forskningsspørsmål

Med utgangspunkt i overnevnte, ser jeg det som hensiktsmessig å forsøke å gå til kjernen av spillforskningen i min problemstilling. Hovedspørsmålet jeg ønsker å besvare lyder som følger:

- Hvilke opplevelser kan *walking simulators* tilby spilleren?

For å besvare denne åpne problemstillingen, søker oppgaven også å besvare noen forskningsspørsmål. Selv om disse beskrives i tillegg til hovedproblemstillingen, er dette spørsmål som vil bygge oppunder denne. Disse er:

- Hva er en *walking simulator*?
 - Kan dette fenomenet forstås som dataspill eller digital litteratur?
 - Tilfører *walking simulators* noe nytt til dataspill som kulturelt uttrykk?

1.4 Oppgavens relevans

Hvorfor er et forsøk på å definere fenomenet *walking simulators* og hvilke opplevelser de kan tilby interessant og relevant? Og i så fall, for hvem? Pawel Grabarczyk (2016, s. 241) peker på at *walking simulators* til stadighet blir diskutert i spillforum på internett, i artikler og i spalter. Likevel har det ifølge ham vært for lite fokus på fenomenet blant forskerne. Grabarczyk (2016, s. 241) mener kontroversene knyttet til *walking simulators* fører til fundamentale og konseptuelle spørsmål som rører ved selve kjernen av spillforskningen.

Ifølge Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 32) er formelle definisjoner av mindre relevans for spillerne. For de som studerer dataspill er definisjoner derimot viktige i forhold til valg av analysemetoder. Ulike definisjoner krever ulike metoder. Definisjonene vil være viktige for å beholde oversikten over egne antagelser underveis. Én slik antagelse går ut på at *walking simulators* ikke er helt det samme som det vi vanligvis forbinder med dataspill. Definisjoner er derfor nødvendige for å kunne holde fokus på oppgavens mål uten å bli partisk i forhold til ulike forforståelser.

Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 12-13) viser til en tidligere splittelse innen gruppen av forskere som fokuserer på det ontologiske ved dataspill. På den ene siden sto de som fokuserte på representasjon og historiefortelling, og på den andre siden de som prioriterte spillets regler. Disse to gruppene ble omtalt som henholdsvis narratologer og ludologer, og uenigheten sto omkring hvilket av disse feltene man burde fokusere forskningen på. Juul (2005, s. 15) forklarer narratologi innen spillforskning som et fokus på spill som historier, med en opprinnelse i poetikken og tydelige linjer videre til historiefortelling innen andre medier. Han beskriver derimot ludologien som studier av spillet som noe egenartet, og dette er gjort i et forsøk på å etablere spillforskning som et akademisk felt med egne bein å stå på. Striden mellom disse grupperingene har i senere tid avtatt, og Juul (2005, s. 16) viser til at flere forskere i dag åpner opp for at man i større grad kan studere dataspillet egenart samtidig som man studerer det fra et narratologisk perspektiv. Jeg mener likevel at uenighetene knyttet til ulike forståelser av *walking simulators* er et moderne eksempel på at det fremdeles eksisterer spenninger mellom regler og historiefortelling innen dataspill.

Ifølge Muscat et al. (2016, s. 2) finnes det ingen klar definisjon av *walking simulators*, og fenomenet har havnet utenfor klassiske spilldefinisjoner. Juul (2018, s. 2) peker på at *walking simulators* kjennetegnes ved begrensede muligheter for interaksjon og dermed også

begrensede muligheter for optimalisering av ferdigheter fra spillerens side. Ifølge Muscat et al. (2016, s. 1) har *walking simulators* lite å by på av hindringer, utfordringer eller tydelige og definerte mål. Titlene som omtales som *walking simulators* kjennetegnes altså ved at de mangler eller nedprioriterer noe av det man anser for å være selve definisjonen av hva et spill må være, samtidig som det fra utviklernes side gjerne fokuseres på estetiske opplevelser og historiefortelling. Det burde altså være en enkel oppgave å definere *walking simulators* som noe annet enn dataspill, klassiske spilldefinisjoner tatt i betraktning. I noen tilfeller ville det kanskje være mer korrekt å kalle en bestemt *walking simulator* for noe i retning digital litteratur. Senere i denne oppgaven vil jeg peke på grunner til at dette likevel ikke er så enkelt, men jeg velger å nevne allerede nå at slett ikke alle titlene som har fått merkelappen *walking simulator* mangler alt hva dataspill kan tilby. Juul (2005, s. 44) skiller mellom spill, ikke-spill og det han kaller grensetilfeller. Her er særlig *gameplay* et viktig parameter for definisjon av dataspill, noe jeg skal komme tilbake til senere.

Denne oppgaven ønsker å se nærmere på hvordan spillelementer, historiefortelling og estetiske virkemidler er knyttet sammen i *walking simulators*. Målet er å peke på hvilke opplevelser dette kan gi spilleren, og hvorvidt verk av denne typen kan tilføre noe nytt til dataspill som uttrykk.

1.5 Metode

Jeg vil i dette kapitlet gå gjennom hvilken forskningsmetode som er benyttet under arbeidet med denne oppgaven og hvorfor. Østbye et al. (2013, s. 6) forklarer at det er problemstillingen og forskerspørsmålene som skal bestemme valg av metode. For denne oppgavens del er kvalitativ metode valgt fordi det innsamlede materialet er kvalitative data, eller hva Østbye et al. (s. 22) kaller erfaringsmateriale. Dette erfaringsmaterialet vil så bli analysert gjennom det Espen Aarseth (2007, s. 131) velger å kalle nærspilling. Siden slik analyse ikke har noen bestemt metode, er det derfor viktig for meg å her forklare hvilke metodiske valg som er tatt for å best kunne besvare problemstilling og forskningsspørsmål.

1.5.1 Forskeren som spiller

Denne oppgaven har fokus på hva som oppstår av opplevelser når man spiller en tittel som opererer i grenseland mellom dataspill og narrativ. Fokuset ligger derfor på de enkelte verkene, på selve spillet. Men siden det er et mål for denne oppgaven å finne mulige likheter

mellom titler som omtales som *walking simulators*, samt å se nærmere på hva som skiller dem fra mer tradisjonelle dataspill, vil noe av fokuset også ligge på det ontologiske ved disse. I *Understanding Video Games* viser Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 11) til ulike perspektiver en forsker kan innta i analyse av dataspill. Den som forsker utelukkende på et bestemt dataspill vil først og fremst ha fokus på å finne ut noe om selve spillet, hvordan det er satt sammen, og hvilke teknikker det benytter for å oppnå ønsket effekt hos spilleren. Hos denne gruppen forskes det også på hvilken mening som ligger bak den enkelte tittel. Kvarv (2014, s. 14) forklarer ontologi som læren om det værende. Ontologien søker å fortelle oss hva som kjennetegner noe som er, og hva som skiller dette noe fra noe annet. De forskerne som primært forsker på det ontologiske ved dataspill, fokuserer på det filosofiske ved spillene, og de er gjerne opptatt av forholdene mellom regler, fiksjon og spilleren. Likevel understreker Egenfeldt-Nielsen et al. (s. 12) at faktiske forskningsprosjekter sjelden holder seg til kun ett perspektiv eller én innfallsvinkel. For å kunne analysere hva som oppstår i nevnte krysningspunkt, ser jeg det som helt nødvendig å først gjøre meg godt kjent med titlene. Pål Repstad (2007, s. 18) peker ut umiddelbar nærhet til det som skal studeres som en ambisjon innen kvalitativ forskning. Ifølge ham fokuserer kvalitative metoder på kvalitetene til det som forskes på, altså fenomenets karakteristiske trekk og egenskaper (s. 16). Videre forklarer han at kvalitative metoder går i dybden men ikke bredden. Denzin og Lincoln (2011, s. 3) beskriver kvalitativ forskning som en fortolkende tilnærming til verden i dens naturlige omgivelser og på en fortolkende måte, mens Østbye et al. (2013, s. 22) peker på at kvalitative data er materiale som er hentet inn gjennom erfaring, eksempelvis observasjoner. Kvantitative aspekter er underordnet i kvalitativ forskning da målet verken er å telle eller tallfeste noe. En ulempe med kvalitativ metode er at et lite utvalg ikke er representativt, og at resultatene av forskningen derfor ikke kan brukes til å generalisere. Det er derfor også vanskelig å trekke bastante slutninger. På en annen side kan det være en fordel med et rikt og variert materiale som forskeren kan dykke dypt ned i. Ifølge Aarseth (2003, s. 3) er det helt nødvendig at de som skal forske på spill, også spiller spillene de forsker på. Han forklarer dette ved å sette film- og litteraturforskningen opp mot spillforskningen. I de to førstnevnte er det tilstrekkelig for forskeren å observere fenomenet for å kunne innta en posisjon som publikummer. Slik er det ikke for den som forsker på spill, som for å kunne innta en slik posisjon, også blir nødt til å spille (2003, s. 5). Grabarczyk (2016, s. 257) beskriver spill som noe ufullendt eller uferdig. Dette fordi et spill, i motsetning til for eksempel en film, krever en agent som kan operere det underveis. Et spill er derfor ingen autonom prosess, slik for eksempel en lydbok er det. Personen som igangsetter lydboken trenger ikke være den samme

som skal oppleve verket med mål om å fortolke det. En igangsatt lydbok krever ikke engang at noen hører på mens den spiller. Den som skal tolke et spill må være den samme som spiller spillet. Altså krever dataspill mer enn observasjon for å kunne fortolkes. Dataspill krever en innsats fra den som skal oppleve og fortolke, og denne innsatsen kalles å spille. Aarseth (2003, s. 3) forklarer at dersom en som forsker på dataspill kun baserer sin forståelse av spillet på observasjon av andres spilling, vil forskeren gå glipp av selve opplevelsen med å spille. En som kun observerer andres spilling vil eksempelvis kunne gå glipp av forskjeller mellom dekorative og funksjonelle elementer i spillet. Aarseth mener altså at målet med spillingen er å kunne analysere spillet basert på innhentede erfaringer.

Et mål for denne oppgaven er å kunne analysere egne refleksjoner slik de har oppstått underveis i spillingen. Spillingen har derfor blitt tatt opp og lagret i form av videofiler på en ekstern harddisk tilknyttet spillkonsollen. Spillingen har foregått med hodetelefoner med en innebygd mikrofon, slik at opptakene også har min egen stemme lagret til det som skjer på skjermen. Repstad (2007, s. 113) understreker at all innsamlet data må fortolkes. Han viser også til at kvalitative metoder karakteriseres av at de er fleksible. En hermeneutisk prosess starter allerede i begynnelsen av et kvalitativt forskningsprosjekt, og den fortsetter videre gjennom hele prosjektet. Ifølge Østbye et al. (2013, s.21) omtales det som en hermeneutisk prosess idet forskeren søker å forstå eller tolke en tekst. Dette innebærer at forskeren tar utgangspunkt i og fortolker en forforståelse, for deretter å tolke deler i lys av en helhet. En slik pendling mellom deler og helhet kalles for den hermeneutiske sirkel. Slik tenking baserer seg på at del og helhet må forstås med utgangspunkt i hverandre, hvor helheten også innebærer konteksten (Kvarv, 2014, s. 76). En utvalgt tittel eller et verk er å forstå som helhet og kontekst, og delene kan forstås som eksempelvis spillets ulike nivåer. Et eksempel på en hermeneutisk sirkel vil da være å søke å forstå et av spillets nivåer i lys av det samlede dataspillet, for så å søke å tolke det samlede dataspillet i lys av det enkelte nivået. Aarseth (2003, s. 5) peker på at det å spille et spill i seg selv er en dynamisk hermeneutisk prosess i sanntid, hvor spilleren hele tiden mottar direkte tilbakemelding fra spillsystemet i en pågående læringsprosess. For en akademiker som henter empiri fra egen spilling, vil dette innebære at analysen starter allerede ved innhenting av empirisk materiale. Dette er i tråd med Repstad (2007, s. 113), som peker på at også innsamlingsprosessen ofte er påvirket av fortolkninger som får konsekvenser for den videre forskningsprosessen. Det er derfor min påstand at videoinnspilling av min spilling egner seg bedre enn føring av tradisjonell loggbok eller transkribering av innhentet materiale. Opptak av spillingen må derfor forstås

som min loggbok som jeg har kunnet gå tilbake til igjen og igjen. Et av denne oppgavens mål er å se nærmere på hvilke opplevelser *walking simulators* kan by på, og muligheten til å kunne gå tilbake til bestemte øyeblikk i spillingen er derfor viktig underveis i selve analysen av utvalget. Det er min oppfatning at en transkribering av innspilt materiale vil kunne føre til tap av data, da en slik overgang mellom medier innebærer en utvelgelse basert på en forforståelse av hva som er viktig i materialet, og at dette vil kunne begrense den videre forståelsen av innsamlet materiale. Dette er også i tråd med at titlene i utvalget er *digital born*, noe jeg vil komme tilbake til senere i oppgaven. Spillingen må forstås som en holistisk opplevelse, og en transkribering av alt som til enhver tid viser seg på skjermen og oppstår i spillerens møte med dette, må kunne forstås som en nær sagt umulig oppgave. Skulle transkribering likevel gjøres, vil det kunne være aspekter ved spillingen som går tapt i overgangen fra innspilt videofil til skrevet tekst. Og siden den hermeneutiske analyseprosessen må kunne sies å ha startet innen den skriftlige analysen i denne oppgaven, anser jeg det som viktig å kunne gå tilbake til det materialet som ligger nærmest mulig selve spillingen og opplevelsene og dermed også begynnelsen av analysen. Dette materialet vil da være innspillingen av spillingen. Man kan kanskje tenke seg at et slikt argument også vil være gyldig for analyse av eksempelvis film, og at transkribering derfor ikke vil være nødvendig innen filmvitenskapen. Aarseth (2003, s. 5) nevner dog en vesentlig forskjell mellom analyse av film og analyse av spill. Der hvor filmanalysen krever at forskeren innehar visse analytiske ferdigheter, krever analysen av dataspillet at selve analysen inngår i spillingen og vice versa. Dette altså fordi selve spillingen må forstås som en hermeneutisk prosess, både for spilleren og for forskeren. Underveis i min videre analyse etter innsamling av materiale, er det derfor videoklipp inneholdende egen spilling jeg forholder meg til, i tillegg til bilder hentet fra spillingen. Disse videoklippene vil bli lenket til under kapitlet som omhandler oppgavens empiri.

1.6 Utvalg

Utvalget består av tre *walking simulators* som er valgt ut gjennom spilling. Samtlige av spillene i utvalget ble spilt én gang innen utvalget ble gjort. Det vil si at også andre titler som sorterer under merkelappen *walking simulators* har blitt spilt, og at dette utvalget så har blitt valgt ut ifra ulike kriterier. Det første kriteriet er at samtlige av titlene i utvalget har blitt godt mottatt av så vel presse som publikum. Men siden denne oppgaven søker svar på hva titlene som omtales som *walking simulators* kan tilby spillere, har det også vært viktig å finne

eksempler som kontrasterer hverandre, blant annet for å se nærmere på om titlene har nok til felles til at de kan omtales med samme begrep. Det er derfor lagt vekt på ulike grader av lukket versus mer åpent spillunivers, bruk av *non-player characters* (NPCer) og ulike former for bruk av og formidling av narrativ. Titlene er også valgt med utgangspunkt i likheter, slik som fokus på narrativ og utforskning på den ene siden og manglende bruk av poengsum og manglende behov for optimalisering av spillingen på den andre. Samtlige av spillene er av nyere dato og blir omtalt som *walking simulators*.

Utvalget er som følger:

Everybody's Gone to the Rapture (The Chinese Room & SCE Santa Monica Studio, 2015).

Everybody's Gone to the Rapture (heretter *The Rapture*) har ifølge *Metacritic* en samlet score fra kritikerne på 78%, samt en brukerscore på 6,5 av 10 mulige (*Metacritic*, u.å.-c). Spillet vant blant annet *Bafta* (2016) for beste lyd og beste musikk, og var i tillegg nominert i flere kategorier både under *Bafta* og andre offisielle konkurranser (Chris Kerr, 2016). Spillverdenen er naken og tom for andre karakterer, og spillerens oppgave må kunne sies å være å finne ut av hva som har skjedd i nær fortid. Det er interessant å merke seg at *The Rapture* nådde finalen i *Emotional Game Awards* (2016a, 2016b) for beste emosjonelle spill, og at spillet i samme konkurranse vant prisene for *best emotional artistic game achievement* og *best emotional music*, hvilket stemmer godt overens med at spillet tilbyr spilleren en emosjonell opplevelse i 3D. *The Rapture* er å finne på ulike lister over *walking simulators*, også hos *Steam*.

Firewatch (Campo Santo, 2016).

Firewatch er valgt ut på bakgrunn av flere aspekter. En score på 76% fra kritikere og 6,7 av 10 mulige fra spillere tilsier en tittel som ble godt mottatt da den kom (*Metacritic*, u.å.-a). *Firewatch* er merket som en *walking simulator* på *Steam*. *Firewatch* benytter seg av førstepersonsperspektiv. Spillverdenen i *Firewatch* er mer åpen enn hva som er tilfelle for en del andre titler som omtales som *walking simulators*. Det er for eksempel mulig å ta seg fra ett geografisk punkt til et annet via flere veier enn én, og i motsetning til hos mange *walking simulators*, kan spillerkarakteren løpe i tillegg til å gå. Der hvor mange *walking simulators* lokaliserer spillerkarakteren i en verden tom for andre karakterer, og i hvert fall karakterer spilleren kan kommunisere med, gir *Firewatch* spillkarakteren mulighet til å kommunisere med NPCer (*non-player characters*). Denne kommunikasjonen er riktignok en del av

narrativet og gir ikke spilleren noen mulighet til faktisk kommunikasjon som i et *online*-spill hvor spilleren kan møte på andre spillere via disses spillkarakterer. Likevel åpner dette opp for at spilleren kan foreta valg som vil kunne påvirke det videre narrative. Det må kunne sies at *Firewatch* tilbyr spilleren en emosjonell opplevelse i 3D.

What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017).

Med en samlet score fra kritikere på 88%, og en score fra spillerne på 8,3 av 10 mulige, posisjonerte *What Remains of Edith Finch* (heretter omtalt som *Edith Finch*) seg høyt på listen over gode mottakelser da det ble sluppet i 2017 (Metacritic, u.å.-b). I likhet med resten av titlene i utvalget, er også *Edith Finch* å finne på lister over *walking simulators*, også på *Steam*. Der hvor *Firewatch* og *The Rapture* presenterer en spillverdenen som utelukkende oppleves gjennom én spillerkarakter, byr *Edith Finch* på et narrativ gjennom ulike spillerkarakterer. Spillerperspektivet er likevel førstepersonsperspektiv. I motsetning til *Firewatch* tilbyr *Edith Finch* en spillverden hvor den geografiske strukturen i større grad begrenser spillerens bevegelsesfrihet og mulighet for å gå på oppdagelsesferd. *Edith Finch* benytter imidlertid skreven tekst på måter som kan oppfattes til å gi spillet et litterært tilsnitt. Også her presenteres en emosjonell opplevelse i 3D.

1.7 Empiri

Etter egen spilling sitter jeg igjen med følgende innhentet materiale i form av videoklipp og bilder:

Everybody's Gone to the Rapture: 511 minutter opptak av egen spilling (ca 8,5 timer) og 108 skjermbilder. Lenke til spilleliste inneholdende alle opptak:

https://www.youtube.com/playlist?list=PL4AT48gw1ReJx47XP7kT2wkRoazwP_Dg8

Firewatch: 368 minutter opptak av egen spilling (ca 6 timer) og 44 skjermbilder. Lenke til spilleliste inneholdende alle opptak:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL4AT48gw1ReLGUsVXtrlqtIXhcGT-0voq>

What Remains of Edith Finch: 218 minutter opptak av egen spilling (ca 3,5 timer) og 43 skjermbilder. Lenke til spilleliste inneholdende alle opptak:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL4AT48gw1ReLvCmHtPJgr4RBBcO9p-hay>

Disse videofilene vil senere bli tilgjengelige i DataVerse.

1.8 Spillkonsoll: PS4

Samtlige av titlene i utvalget er spilt på en *PlayStation 4* med original håndkontroller, koblet til en ordinær 40 tommer TV med flat skjerm. Denne løsningen ble valgt fordi den gir mulighet for større skjerm enn for eksempel ved spilling på PC, fordi *PlayStation 4* gir god mulighet til opptak og lagring som enkelt overføres til ekstern lagring for videre overføring til nettbasert lagring, og fordi samtlige av titlene er tilgjengelige for digital nedlastning via *PlayStation Store*. Det er i tillegg benyttet et headset med mikrofon for opptak av egen stemme underveis i spillingen.

2. Teori og begrepsavklaringer

Teoridelen i denne oppgaven må sees både som begrepsavklaringer og avgrensninger. Det finnes ulike definisjoner av en rekke begrep som benyttes innen ludologien, narratologien og estetikken, og det er derfor viktig for denne oppgaven å forklare valg av definisjoner av begrep som vil bli brukt i analysedelen. Siden dataspill som fenomen kan analyseres fra et utall akademiske innfallsvinkler og med svært ulike begrunnelser og mål, er det viktig for denne oppgaven å avgrense ved å forklare hvilke begrep og forståelsesmåter som benyttes, hvorfor de benyttes og hvor de er hentet fra. Enkelte begrep som vil bli benyttet i analysen vil bli forklart først i analysedelen. De begrepene som er omtalt i teoridelen er de begrepene som anses som grunnleggende for å kunne forstå problemstillingen. Jeg gjør oppmerksom på at jeg gjennom oppgaven, ved siden av å omtale titlene som verk, for enkelthets skyld også vil omtale titlene i utvalget som spill og dataspill, selv om oppgaven altså har som mål å finne ut av om dette stemmer.

2.1 Dataspilletts ontologi

For å kunne besvare hvorvidt *walking simulators* kan forstås som dataspill, ser jeg meg nå nødt til å se nærmere på dataspilletts ontologi. Med dette mener jeg her hva som må til for at noe skal kunne kalles et dataspill.

Jeg vil senere i oppgaven se nærmere på hvorvidt *walking simulators* kan forstås som digital litteratur. Begge disse spørsmålene anses som nødvendige å besvare for å kunne peke på hvilke opplevelser titlene i utvalget kan tilby spilleren.

2.1.1 Klassiske spilldefinisjoner

Det finnes mange definisjoner av hva noe må være for å kunne kvalifisere som spill. Mange av disse har sine opphav i tiden før den digitale tidsalderen vi nå er inne i. Og selv om moderne definisjoner av dataspill må kunne sies å slekte mye på definisjoner fra en analog virkelighet, er det viktig for denne oppgaven å skille mellom disse. Jeg velger derfor å sette spillenes tekniske medier som skillelinje mellom dataspill og andre typer spill som ikke behøver samme tekniske medier for å kunne oppleves. Ifølge Lars Elleström (2010, s. 12) er tekniske medier de mediene som realiserer andre og mindre håndgripelige medier slik at vi kan oppleve dem og forholde oss til dem. I tilfellet dataspill vil en pc, en smarttelefon, et

nettbrett eller en spillkonsoll og en tv-skjerm være å regne for tekniske medier da disse er nødvendige for at vi i det hele tatt skal kunne spille dataspillene. Likevel kommer man ikke utenom det faktum at også dataspill grunnleggende sett er spill. Det betyr at generelle spilldefinisjoner må være gjeldende også for dataspill.

En av de nyere definisjonene kommer fra Jesper Juul (2005, s. 36). Han definerer et spill som et regelbasert system med et variabelt og kvantifiserbart utfall, hvor ulike utfall tilegnes ulike verdier, hvor spilleren må gjøre en innsats for å påvirke utfallet, hvor spilleren er emosjonelt knyttet til dette utfallet og hvor konsekvensene av spillingen er forhandlingsbare. I sin definisjon slår Juul altså fast at spill må ha regler. Ifølge Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 38) er et dataspill forskjellig fra andre typer spill ved at spillets regler håndheves av spillet selv. Fordi dataspillet representeres på skjermen av et fiktivt univers, er det ikke mulig å spille spillet utenfor dette fiktive universet eller uten spillets underliggende system. I virkelighetens verden er det strenge regler knyttet til for eksempel fotball, men man kan likevel spille fotball utenfor en angitt bane. Et dataspill åpner dermed ikke opp for forhandlinger på samme måte som et analogt spill kan gjøre, og de grunnleggende reglene er ikke fleksible på en slik måte at spilleren kan unngå å forholde seg til dem. Ved vanlig spilling uten modifisering av spillets system er det ikke mulig for spilleren å forhandle med spillet om dets regler, slik han eller hun kan bli enig med motspiller om å endre reglene i for eksempel et slag kort mellom to mennesker. Et dataspills regler må altså være entydige. Ifølge Juul er reglene viktigere hos dataspill enn hva fiksjonen er. Salen og Zimmerman (2004, s. 80) definerer et spill som et system hvori spilleren engasjerer seg i en konstruert konflikt som er definert av bestemte regler og som resulterer i et målbart utfall. De understreker at denne definisjonen gjelder for alle slags typer spill, også dataspill. Man kan se likheter mellom denne definisjonen og Juuls, hvor regler står sentralt. Salen og Zimmerman forklarer at selve spillingen springer ut av spillets struktur, og at denne strukturen er definert av reglene. Dette fordi det er reglene som setter grenser for hva spilleren kan foreta seg. Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 38) bemerker at dataspill må betraktes både som regelsystemer og åpne univers fordi mange moderne dataspill gir spilleren valget mellom å på den ene siden forfølge konkrete mål, og på den andre siden utforske spillverdenen på mer abstrakte måter. Et eksempel på dette kan for eksempel være det å utforske et landskap uten mål om progresjon. Verken Juul eller Salen og Zimmerman omtaler utforskning av åpne univers i sine definisjoner av hva spill må være. Det er her viktig for meg å understreke at ikke alle nødvendigvis er enige i disse definisjonene eller

forholder seg til dem. Juul (2005, s. 54) sier da også selv at hans definisjon av spill ikke er tilstrekkelig for å forklare hva som gjør spill fornøyelige. Med Juuls og Salen og Zimmermans definisjoner til grunn, og med tekniske medier som skillelinje mellom analoge og digitale spill, hva er det da som eventuelt skiller walking simulators fra andre dataspill på en måte som gjør at enkelte mener de ikke engang kvalifiserer som spill?

2.1.2 Regler

Regler står sentralt i både Juuls og Salen og Zimmermans definisjoner av spill. Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 31) peker på at det er reglene som evaluerer spillerens innsats og valg underveis i spillingen. De forklarer også at det å oppdage spillets regler er et grunnleggende element i det å spille et dataspill (s. 38). Juul (2005, s. 37) peker på at reglene i et spill må være tydelige. Dette fordi de må kunne programmeres, og fordi spillerne skal kunne unngå å måtte komme til ny enighet om spillets regler gjentatte ganger. Reglene i dataspill er designet av spilldesignerne, og kan derfor forstås som algoritmer (s. 62). Denne oppgaven går ikke inn i informatikk og datateknologi, men anerkjenner at reglene i et dataspill må være programmert forut for spillingen, og at spilleren samhandler med disse via brukergrensesnittet og de tekniske mediene. Juul (s. 58) peker på at et spills regler angir i detalj hva spilleren kan foreta seg. Reglene setter derfor rammer ved å både begrense hva spilleren kan gjøre i spillet, samt å vise hvilke muligheter som finnes. Han mener derfor at det er reglene som gir spillet struktur. Dette stemmer overens med Aarseths (2003, s. 2) beskrivelse av spillstruktur som spillets regler, innebefattet de reglene som styrer simuleringen. I sin forklaring av spill som regler, deler Juul (2005, s. 4) strukturering av dataspill i to kategorier, hvor den første kalles *emergence*. Her finner man en klassisk form for strukturering av spill med regler, hvor reglene utgjør hele spillet og hvor spilleren må lære seg strategier for å mestre ulike varianter av spillets gang. I den andre kategorien, som Juul kaller *progression*, finner man en type spill hvor de handlingene som kreves av spilleren for å oppnå framgang i spillet er forhåndsbestemte. Denne formen for strukturering av dataspill gjorde seg ifølge Juul først gjeldende gjennom eventyrspill. Siden spillene innen denne kategorien er strukturert omkring hendelser som er bestemt på forhånd fra designerens side, er det også her man finner de fleste dataspillene som forteller historier. Det er dermed nærliggende å tenke seg at dataspill som tilhører den første kategorien er de spillene hvor spillerens ferdigheter i større grad settes på prøve, og hvor spilleren kan optimalisere strategier for å nå et ønsket resultat på spillingen. Juul (2005, s. 71) påpeker at mange spill

må sees som en blanding av disse to kategoriene, hva han kaller *progression games with emergent components*. Et eksempel på dette er hvordan mange actionspill ment for kun én spiller er konstruert slik at spilleren må ta seg gjennom en rekke forhåndsbestemte områder, men hvor dette kan gjøres på flere ulike måter (Juul, 2005, s. 82).

Det er på forhånd nærliggende å tro at dersom jeg som spiller ikke kan påvirke utfallet av spillet, vil heller ikke optimalisering være nødvendig. Kanskje kan dette også si noe om hvorvidt *walking simulators* egner seg for å spille om igjen etter første gangs gjennomspilling, eller om disse best egner seg til å oppleves kun én gang. Det er verd å legge til at det kan være andre verdier ved *walking simulators* som frister til gjentatt spilling. Denne oppgaven forholder seg til Juuls inndeling, og i analysene vil jeg se nærmere på om titlene i utvalget kan forstås som *emergence*-spill eller *progression*-spill. Et interessant spørsmål er også hvorvidt Juuls definisjon av *progression*-spill kan bety at også historiene som fortelles kan forstås til å være en bærende struktur i *walking simulators*, i tillegg til eller i stedet for reglene.

2.1.3 Gameplay

Ifølge Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 127) benyttes begrepet *gameplay* i dagligtale for å beskrive følelsen av å spille et spill. De definerer videre *gameplay* som den dynamikken som oppstår i samspillet mellom spillets regler og geografi. Samtidig omtaler de *gameplay* som noe tvetydig, og de forklarer begrepet som den helhetlige opplevelsen av et spillis samlede, aktive spillelementer (2016, s. 313). Her legger de også spillets evne til å fange og styre spilleren oppmerksomhet til begrepet *gameplay*. Juul (2005, s. 19) mener det er et spillis *gameplay* som gjør dette underholdende for spilleren, og han definerer *gameplay* som spillets interaktivitet. Med dette som grunn, peker også han ut spillets regler som det kvalitetsbærende element i ethvert dataspill, og understreker at narrativet dermed er underordnet disse. Juul (s. 56) utdyper sin forklaring med at *gameplay* kan forstås som samspillet mellom reglene og spillerens forsøk på å mestre spillet etter beste evne. Richard Rouse (2005, s. xx) forklarer at *gameplay* er noe som kun finnes hos dataspill, og ikke hos noen andre kunstformer. Han utdyper sin forklaring med at *gameplay* må forstås som graden av interaktivitet i et spill. Med dette mener han på hvilken måte spilleren kan interagere med spillverdenen, og hvordan spillverdenen så reagerer på de valgene spilleren tar. Rouse (s. xxi) understreker at grafisk representasjon av spillverdenen og narrativ ikke omfattes av *gameplay* da disse er komponenter man finner også hos andre medieuttrykk. Ifølge ham er

det *gameplay* og *gameplay* alene som skiller et dataspill fra andre kunstneriske uttrykk. Aarseth (2003, s. 2) definerer *gameplay* som spillerens handlinger, strategier og motiver. Han forklarer *gameplay* som et av flere spillelementer som er tilstede i det han kaller spill i virtuelle omgivelser og foreslår en videre inndeling av *gameplay* til å inkludere sosiale relasjoner, spillerens kunnskap samt kommunikasjon mellom spillere både i og utenfor karakter. Han viser til spillene *Half-Life* fra 1998 og *Myst* (Cyan, 1993) som eksempler på spill hvor spillverdenen er det dominerende element, og han kaller spill av denne typen for *world-exploration games*. Aarseth mener altså at det finnes spill hvor *gameplay* nedprioriteres til fordel for spillerens mulighet til å utforske spillverdenen, og at de to nevnte titlene er eksempler på dette. Sett i lys av *walking simulators* er det likevel ingenting i Aarseths definisjon som tilsier at denne typen spill mangler all form for *gameplay*, men snarere at dette i mindre grad er vektlagt. Aarseth understreker at regler er nødvendige for å kunne strukturere spillerens handlinger, og at virtuelle omgivelser uten regler vil føre til manglende *gameplay*. Likevel viser Aarseth til at dette vil være fullt ut mulig, men han beskriver et slikt scenario som *free play* eller andre former for interaksjon, og ikke *gameplay*. Et nærliggende spørsmål å stille er da om titlene som gjerne omtales som *walking simulators* i stor nok grad inneholder regler til at faktisk *gameplay* kan oppnås? Jeg velger i denne oppgaven å benytte meg av det engelske begrepet *gameplay* i beskrivelse av overnevnte. Dette fordi en mulig norsk oversettelse er vanskelig, og fordi begrepet *gameplay* er såpass innarbeidet både i spillforskningen og i dagligtale. Ettersom denne oppgaven forholder seg til Jesper Juuls definisjon av spill, faller valget også på Juuls definisjon av *gameplay* som spillets interaktivitet, utdypet av Egenfeldt-Nielsen, Smith og Toscas definisjon av *gameplay* som den helhetlige opplevelsen av et spills samlede, aktive spillelementer, samt av Rouses beskrivelse av hvordan spillverdenen reagerer på spillerens interaksjon med disse. Denne definisjonen oppleves også som nærmest bruken av begrepet i dagligtale som en beskrivelse av følelsen av å spille et spill. Jeg mener det er viktig å her definere nettopp *gameplay* fordi denne oppgaven har som mål å peke på spillerens opplevelser i møte med *walking simulators*. Siden *gameplay* er et mediespesifikt begrep som er sterkt knyttet til dataspill som uttrykksform, vil graden av *gameplay* kunne si noe om hvorvidt titlene i utvalget kan sies å være dataspill. Begrepet er derfor viktig for å kunne besvare oppgavens problemstilling.

2.1.4 Spillverden

Slik utviklingen har vært innen teknologi for både produksjon og persepsjon av dataspill, har også mulighetene for spillerrommet utviklet seg. Der man en gang måtte forholde seg til dataspill i to dimensjoner og begrensningene dette førte med seg, har man i dag muligheten til å presentere spilleren for detaljerte spillerom i 3D. Ifølge Kristine Jørgensen (2013, s. 55-56) kan en spillverden forstås som representasjonen av et abstrakt spillsystem. Denne representasjonen har form av en verden hvori spilleren må forholde seg til reglene mens han eller hun interagerer med og utforsker omgivelsene. Spillverdenen gir kontekst til spillets abstrakte regler på en slik måte at spilleren kan forholde seg til det som skjer på skjermen heller enn det som ligger bakenfor og i systemet. Spillverdener må forstås som virtuelle miljøer med økologiske omgivelser som responderer på spillerens oppførsel. Spillverdenen styres av spillmekanikk, og den er designet med tanke på hvilken form for *gameplay* designeren ønsker å muliggjøre for spilleren (Jørgensen, 2013, s. 58-59). Spillmekanikk må her forstås som representasjoner av spillets abstrakte regler. Det vil eksempelvis bety at hvis spillerkarakteren kan skyte, så er det en representasjon av en underliggende og abstrakt regel.

Jørgensen understreker at spillverdener skiller seg fra andre fiktive verdener, slik som de man møter på i litteraturen, og hun bruker en karakters død som eksempel. Lesere av litteratur og filmpublikum vil ikke godta at en karakter dør for deretter å gjenoppstå, med mindre dette er del av en sjangerkonvensjon og det aktuelle verket er representant for denne sjangeren. I en spillverden derimot, vil ikke en karakters gjenoppstandelse nødvendigvis knyttes til bestemte sjangere, siden det å feile for så å prøve igjen er en form for spillmekanikk som går igjen innen ulike sjangere og derfor er en konvensjon innen dataspill. Lisbeth Klastrup (2011, s. 144) peker på at det å dø i de fleste spillverdener må sees som en aktivitet på linje med andre gjentakende aktiviteter. En spillerkarakters død kan derfor forstås som en måte for spillet å lære opp spilleren i dets regler, samt tvinge spilleren til å optimalisere egen spilling slik at han eller hun unngår at karakteren dør (s. 146). Det å dø kan dermed forstås som en del av et spills *gameplay*, og en følge av dette må da være at det å dø ikke medfører brudd i nettopp *gameplay*. Ifølge Jørgensen (s. 62) må spillverdener først og fremst forstås som ludiske omgivelser, og brudd i sammenheng i eventuell fiksjonen er dermed ikke like viktig. Altså er konvensjonen man finner innen dataspill som sier at det er vanlig å dø for deretter å komme til live igjen for å forsøke på ny, viktigere enn det faktum at

det å gjenoppstå kanskje bryter med narrativet. Jørgensen forklarer videre at spillverdener må forstås innenfor et rammeverk definert av det spillemessige. Dette kan i noen tilfeller sammenfalle med eventuell fiksjon, men sistnevnte er ikke nødvendig for å forstå spillverdenen og hvordan den fungerer. Ifølge Jørgensen (2013, s. 65) kan spillverdener likevel oppleves som fiktive verdener fordi de kan fungere som rekvisitter. Jørgensens tanker om fiktive verdener som rekvisitter gir gjenklang i teori om *environmental storytelling* som vil presenteres senere i teoridelen.

Aarseth (2011, s. 112) forklarer hvordan alle dataspill innehar et spillerom. Et spillerom er sammenhengende og fortsettende, og det er dette rommet spilleren kan utforske eller overvinne. Aarseth (2003, s. 2) bruker begrepet spillverden for å beskrive alt fiksjonsinnhold, topologi, nivådesign, tekstur og alt han anser for å være tilknyttet disse. Ifølge Aarseth (2011, s. 121) kan målet med design av en spillverden sett fra designerens side, være å gi spilleren inntrykket av en sammenhengende verden. Det er i denne virtuelle verdenen at spilleren møter på oppgaver som må løses og eksempelvis kan presenteres for vakre landskap.

Spillverdenen kan ifølge Aarseth altså forstås som spillerkarakterens omgivelser, inkludert fiksjon eller narrativ, så langt de strekker seg. Denne oppgaven velger likevel å forholde seg til en definisjon av spillverdenen som spillerkarakterens omgivelser alene, og dette er fordi narrativ skal defineres og analyseres for seg.

2.1.5 Spillopplevelse

Salen og Zimmerman (2004, s. 314) påpeker at det å spille et dataspill kan sidestilles med å oppleve spillet gjennom syn, berøringssans, hørsel, lukt og smak, samt hvordan vi beveger oss mens vi spiller, hvordan vi kjenner på ulike følelser, hvordan vi kommuniserer med eventuelle andre spillere og hvordan vi endrer våre normale tankemønstre mens vi spiller. Spillopplevelse må altså forstås som en slags sanselig og følelsesmessig holistisk prosess hos spilleren mens han eller hun erfarer spillet slik det framstår. De går videre til å forklare begrepet erfaring som deltakelse. Siden alle spill byr på ulike opplevelser, finnes det ingen objektivt sett optimal spillopplevelse. Denne oppgaven baserer seg derfor på en forklaring av spillopplevelse som spillets samlede effekt på spilleren, og hvordan spilleren opplever denne mens han eller hun erfarer den. Med samlede effekt mener jeg her spillets samlede uttrykk, hvilket inkluderer det spilleren sanser gjennom syn og hørsel (spillets audiovisuelle uttrykk,

inkludert narrativet), berøring (det tekniske mediets kontroller og spillerens kognitive funksjoner knyttet til denne og videre til selve spillet). Det inkluderer også spillerens fysiske og emosjonelle reaksjoner på spillets samlede uttrykk og hvordan spilleren opplever og forholder seg til disse samtidig. Sagt på en annen måte, spillerens helhetlige opplevelse av spillet mens han eller hun erfarer det. Siden det er spillet spilleren forholder seg til, må da også en definisjon av spillopplevelse inkludere det som ligger til grunn for erfaringen, hvilket vil være spillets system. Og siden denne oppgaven forholder seg til Jesper Juuls og Salen og Zimmermans definisjoner av spill, vil dette inkludere også spillets regler. Jeg mener det er viktig å definere spillopplevelse fordi dette, som med *gameplay* må kunne sies å være et mediespesifikt begrep. Helhetlige opplevelser av titlene i utvalget vil derfor kunne peke på hvorvidt disse samler nok av tradisjonelle dataspills helhetlige uttrykk til å kunne kalles dataspill. Begrepet spillopplevelse er derfor viktig for å kunne besvare denne oppgavens problemstilling.

2.1.6 Dataspilleestetikk som erfaring

Det å skulle definere estetikk som generelt begrep er en omfattende og stor jobb som ligger utenfor denne oppgaven. Estetikk benyttes i dag som beskrivelse på ganske forskjellige, om enn tilknyttede fenomener. Ifølge Kjersti Bale (2009, s. 13) kan estetikk brukes som beskrivelse på den vitenskapen som omhandler sanselig erkjennelse. Samtidig kan estetikk benyttes om en analysepraksis, eller som beskrivelse av et teorifelt som strekker seg fra en stor retning som kunstfilosofi på den ene siden, til på den andre siden teorier som springer ut av enkeltstående estetiske fenomener.

Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 121) benytter seg av begrepet estetikk i omtale av alle de aspektene ved dataspillet spilleren erfarer både direkte og indirekte. I dette legger de lyd og grafikk, men også regler. De forklarer dette med at de bruker estetikkbegrepet som en samlebetegnelse for alle de elementene som samlet utgjør et dataspill, samt hvordan det oppleves. Egenfeldt-Nielsen et al. (s. 121) forklarer sin bruk av estetikk-begrepet med at de ønsker at dette skal omfavne også hvordan spillet spiller med utgangspunkt i de valgene designeren har tatt i arbeidet med å lage det. Juul (2018, s. 4) benytter seg av en lignende forståelse av estetikk, og han understreker at han med estetikk mener spillets visuelle uttrykk samt selve spillerfaringen. Med erfaring mener han her det han kaller typisk spilleraktivitet, så som å jobbe aktivt mot et bestemt mål og det å optimalisere strategi for å nå dette målet. Slike definisjoner av estetikk ligner den tyske filosofen Hans Georg Gadamer's syn på kunst

som erfaring og som noe uferdig som krever publikums aktive deltakelse (Bale, 2009, s. 16), med ett vesentlig unntak. Gadammers definisjon av kunst som erfaring omfatter ingen regler. Dersom man også fjerner regler fra Egenfeldt-Nielsen et al.s og Juuls forståelser av estetikk, vil det som står igjen fremdeles kunne omtales som estetikk. Egenfeldt-Nielsen et al. sier rett ut at regler er viktig for deres forståelse av dataspilleestetikk, mens Juul sier det indirekte ved å innlemme optimalisering i sin beskrivelse av erfaring. Simon Niedenthal (2009, s. 5) mener at Egenfeldt-Nielsen et al. gaper over for mye i sin definisjon av estetikk brukt i forhold til dataspill, og at deres definisjon dermed smelter sammen med *gameplay* og den samlede opplevelsen av å spille et spill. Da denne oppgaven benytter seg av begrepene *gameplay* og spillopplevelse, samt utskiller regler og narrativ som egne begrep, oppfattes Egenfeldt-Nielsen et al.s og Juuls bruk av begrepet estetikk som for omfattende. Denne oppgaven forholder seg derfor til estetikkbegrepet som omtale av spillets samlede audiovisuelle uttrykk, hvordan disse erfares av spilleren og hvilke opplevelser denne erfaringen fører til. Jeg mener det er særlig viktig å her definere begrepet dataspilleestetikk fordi dette er svært viktig for spillets samlede uttrykk i spillverdener i 3D, samt for spillerens opplevelser av dette. Som jeg senere vil vise kan estetikken være opphav til opplevelser av stemning, og estetikk er derfor viktig for å kunne besvare oppgavens problemstilling.

2.2 Narrativ og narratologi

Siden denne oppgaven tar utgangspunkt i spillforskning, er det her viktig å presisere hvorfor narrativ som begrep hentet fra narratologien er interessant. Narratologi må her forstås som læren om hvordan fortellinger er bygget opp.

Marie-Laure Ryan (2006, s. 4) peker på at narratologi som akademisk retning i utgangspunktet så på narrativ som grenseoverskridende mellom ulike retninger og medier. Hun viser til Roland Barthes:

There are countless forms of narrative in the world. First of all, there is a prodigious variety of genres, each of which branches out into variety of media, as if all substances could be relied upon to accomodate man's stories. Among the vehicles of narrative are articulated language, whether oral or written, pictures, still or moving, gestures, and an ordered mixture of all those substances; narrative is present in myth, legend, fables, tales, short stories, epics, history, tragedy, *drame* [suspense drama], comedy, pantomime, paintings (in Santa Ursula by Carpaccio, for instance), stained

glass windows, movies, local news conversation. Moreover, in this infinite variety of forms, it is present at all times, in all places, in all societies; indeed narrative starts with the very history of mankind; there is not, there has never been anywhere, any people without narrative; all classes, all human groups, have their stories, and very often those stories are enjoyed by men of different and even opposite cultural backgrounds: narrative remains largely unconcerned with good or bad literature. Like life itself, it is there, international, transhistorical, transcultural. (Barthes & Duisit, 1975, s. 237).

Ryan (2006, s. 4-5) beskriver videre hvordan narratologien deretter ble mer språkbasert og fokusert på det skrevne ord. Innen denne retningen er et narrativ å forstå som selve handlingen hvor en historieforteller forteller en historie til en påhører, og hvor det som blir fortalt, allerede har hendt. Ryan forklarer (s. 6-7) hvordan begrepet narrativ i nyere tid har blitt tatt til inntekt for beskrivelser av eksempelvis verdier, erfaringer, identitet og tolkning. Narrativ blir av mange forstått til å bety noe så enkelt og uspesifisert som innhold. Et problem med dette er at nær sagt alt da kan forstås som narrativ, også alle tenkelige medierte tekster. Det er ikke et mål for denne oppgaven å avdekke hva som oppstår i møte mellom spill på den ene siden og eksempelvis verdier og identitet på den andre. En slik forståelse av begrepet narrativ er derfor ikke hensiktsmessig. Selv om den klassiske narratologien kan sies å forstå narrativ som noe språkbasert og retrospektivt, krever denne oppgaven et utgangspunkt i en definisjon som bygger på klassisk narratologi samtidig som den løsriver seg fra denne. Ryan (s. 4) ønsker å igjen åpne opp for en forståelse av narrativ som noe grenseoverskridende hva angår ulike medier og akademiske disipliner. Hun viser til H. Porter Abbott (2002, s. 16) og hans definisjon av narrativ. Ifølge Abbott må narrativ forstås som kombinasjonen av historie og diskurs, hvor historie defineres som en hendelse eller en rekke hendelser, og hvor narrativ diskurs forstås som representasjonen av disse hendelsene. Ryan forklarer denne definisjonen ved å utdype:

Narrative, in this view, is the textual actualization of story, while story is narrative in a virtual form. If we perceive representation as medium-free, this definition does not limit narrativity to verbal texts nor to narratorial speech acts. But the two components of narrative play asymmetrical roles, since discourse is defined in terms of its ability to represent that which constitutes story. This means that only story can be defined in autonomous terms. As we have seen, Abbott regards stories as sequences of events, but this characterization cursorily equates stories with events, when events are in fact

the raw material out of which stories are made. So what is story if it is not a type of thing found in the world, as existents and events are, nor a textual representation of this type of thing (as discourse is)? Story, like narrative discourse, is a representation, but unlike discourse it is not a representation encoded in material signs. Story is a mental image, a cognitive construct that concerns certain types of entities and relations between these entities. Narrative may be a combination of story and discourse, but it is its ability to evoke stories to the mind that distinguishes narrative discourse from other text types (Ryan, 2006, s. 7).

Narrativ kan altså forstås som en blanding av historie og diskurs, og den evnen dette utgjør til å framkalle historier i menneskesinnet. Sebastian Domsch (2013, s. 2) er langt på vei enig med Ryan. Han er mindre opptatt av hva et narrativ må være, og mer opptatt av hva det kan være for en mottaker. I sin bok om narrativ i dataspill, forstår han narrativ som alt som bidrar til en mottakers mentale kobling av minst to hendelser innen det han omtaler som en *storyworld*. Storyworld må her forstås til å være fortellingens univers, hvorfra også andre narrativ kan oppstå. Hendelsene utgjør altså ikke selv et narrativ uten at et menneske kobler disse sammen i eget hode og ser dem i en kontekst.

Ifølge Salen og Zimmerman (2004, s. 378) må det å spille et dataspill forstås som det å interagere med og innenfor en representasjon av et univers. En slik representasjon kan igjen sees som et rom fullt av muligheter, også inneholdende narrative dimensjoner. Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 199) peker på at en gjennomgående kritikk av dataspill er at disse ikke makter å fortelle gode historier. Begrunnelsen er at spilling og historiefortelling ikke passer sammen fordi spilling er interaktivitet i sanntid mens historiefortelling i seg selv er grunnleggende retrospektivt. Et viktig spørsmål å stille i denne sammenhengen er hvorvidt narrativ i det hele tatt må forstås som noe grunnleggende tilbakeskuende. Jeg velger her å definere narrativ og narratologi på bakgrunn av at *walking simulators* har rykte på seg for å fokusere på historiefortelling på bekostning av *gameplay*. Dersom dette viser seg å være tilfelle også hos titlene i utvalget, vil et fokus på nettopp narrativ kunne si noe om disse ontologisk, samt *walking simulators* generelt. Narrativ og narratologi er derfor viktig for å kunne si noe om hva *walking simulators* er, samt hvilke opplevelser de kan tilby spilleren.

Calleja omtaler narrativ i dataspill som erfaringsbasert narrativ (2011, s. 116). Med dette mener han å skille narrativ i dataspill fra narrativ i litteratur og film. Ifølge ham finnes det ingenting utenfor det narrative som gjenfortelles i en bok eller i en film, mens narrative i et

dataspill inngår i en større helhet som del av en designet opplevelse som også inkluderer spillets omgivelser eller spillverden. I et dataspill formes narrativet i møtet mellom det som på forhånd er skrevet inn og spillverdenens reaksjoner på spillerens handlinger slik spillets system tillater.

Det skal i utgangspunktet altså ikke være noe i veien for å se nærmere på dataspill fra både et ludologisk og et narratologisk perspektiv. Ifølge Aarseth (2012, s. 2) har narratologien likevel vært gjenstand for misoppfatning innen spillforskningen. Han peker på at narratologi endret innhold i møte med denne akademiske retningen og i konflikten som skulle oppstå mellom disse. Der hvor narratologi opprinnelig refererer til en disiplin innen academia som omhandler narrativ teori, ble begrepet etter hvert benyttet til å beskrive en ifølge Aarseth fiktiv gruppe mennesker som skal ha ment at spill er det samme som historier. Aarseth anser således konflikten mellom ludologer og narratologer til å være konstruert rundt selve debatten mellom disse, heller enn å gå i dybden av hva som skjer i møte mellom de to disiplinene og begrepene opprinnelige meninger. Ifølge ham er det ingen tvil om at programvare har blitt benyttet til å kombinere elementer fra både narrativ og spill med det han kaller ulike ludonarratologiske konstruksjoner som resultat. Aarseth benytter dataspillene *Max Payne* fra 2001 og *Fallout 3* fra 2008 som eksempler og peker på at det vil være fånyttet å definere noen av disse til å være enten spill *eller* historier. De er altså følge Aarseth begge deler, blant annet. Han går videre i sin beskrivelse av *Max Payne* som en programvare som kan forstås som en pakke som rommer ulike og kryssende medier, hvor et av disse er et spill. Aarseth vil ikke kalle disse titlene for rene spill, og beskriver dem i stedet som programvare som kombinerer spill og historier (2012, s. 1). Selv om narrativ og narratologi forekommer i dataspill, er dette altså ikke mediespesifikke begrep. Det finnes likevel måter å fortelle historier på som i større grad kan knyttes til dataspillformatet. Tre fortellergrep som kan knyttes til formidling av narrativ i dataspill er *embedded-* og *emergent narrativ* og *environmental storytelling*.

2.2.1 Embedded- og emergent narrative

Juul (2005, s. 122) skiller mellom fiksjon og historiefortelling, hvor fiksjon beskriver verdener vi kan forestille oss, mens historie beskriver en allerede forhåndsbestemt serie av hendelser som presenteres for en mottaker. Salen og Zimmerman (2004, s. 383) benytter andre begreper, men utdyper likevel Juuls skille mellom fiksjon og historiefortelling ved å dele narrativ i to kategorier. Den første kategorien kaller de *embedded narrative*, forstått som

det narrative som fra designerens side er forhåndsprogrammert inn i spillet. Den andre kategorien kaller de for *emergent narrative*. Dette er den formen for narrativ som vokser ut av de valgene spilleren tar underveis i spillingen ut ifra hva spilllets regler tillater og innbyr til. Et spill kan altså inneha et forhåndsskrevet narrativ, mens narrativ også kan vokse ut av spillerens møte med spillet. På en måte kan man si at *embedded narrative* kommer fra spilldesigneren, mens *emergent narrative* kommer fra spillerens møte med spillverdenen og spilllets regler. På denne måten kan man også si at Juuls skille mellom fiksjon og historiefortelling er et skille mellom hva som kan diktes opp fra spillerens side og hva som kan forhåndsprogrammeres av designeren. En av de tydeligste motforestillingene mot *walking simulators* er at disse fokuserer på historiefortelling på bekostning av *gameplay*. Det er et poeng for denne oppgaven å finne ut av om dette stemmer. Dersom det er slik at *walking simulators* forteller historier heller enn å innby spilleren til å dikte opp fiksjon underveis, vil en forståelse av de aktuelle narrativ være viktig for å kunne forstå hvilke opplevelser disse kan avstedkomme i møte med spilllets andre uttrykksformer.

2.2.2 Environmental storytelling

Henry Jenkins (2005, s. 4) mener at dersom man skal undersøke narrativ hos dataspill, må man først se nærmere på det romlige, på rommet spillet utspiller seg i. Han begrunner dette videre med at kjernen i historien hos mange spill er fokusert rundt utfordringer med å utforske, oppdage, kartlegge og få grep om nevnte rom. *Environmental storytelling* er en måte for spilldesignere å legge til rette for og gi næring til spillerens ønske om å utforske og oppdage. Selv om *environmental storytelling* lar seg oversette til miljømessig fortelling, velger denne oppgaven å benytte begrepet på engelsk. Dette fordi *environmental storytelling* er et begrep som særlig benyttes innen dataspillforskning og dataspilldesign, og fordi oppgaven ønsker å unngå eventuelle misforståelser knyttet til annen type design som kan oppstå ved en oversettelse.

Begrepet *environmental storytelling* har dog sitt opphav utenfor både spillforskning og spilldesign. Don Carson (2000, s. 1) jobbet med å designe fornøylesparker da han så likheter mellom egen bedrift og dataspilldesign. Carson forklarer hvordan narrative elementer tilføres det fysiske rommet på en sømløs måte. Målet med dette er å nå inn til publikums forventninger og minner som er basert på deres egne subjektive virkelighet og tidligere opplevelser fra andre medier. Carson (2000, s. 2) forklarer viktigheten av at publikum makter å orientere seg og kjenne seg igjen i den verdenen man ønsker å invitere

dem inn i. Som publikum eller spillere møter vi altså fiktive verdener med forventninger til hvordan disse verdenene skal se ut og hva de skal inneholde. I for eksempel en postapokalyptisk verden forventer vi at kommunikasjon og infrastruktur slik vi kjenner dem har brutt sammen. Elementer som forteller oss dette kan eksempelvis være telefoner som ikke virker og busser som står forlatte midt i kjørebanelen. Motsatt bruk av samme elementer ville fortalt oss som spillere andre ting om den verdenen vi har trådd inn i. Dersom kommunikasjonslinjene fremdeles var åpne og bussen fremdeles fulgte rutetidene til punkt og prikke, ville dette pekt på det motsatte av en verden som har gått under.

To av de som har utbrodert forståelsen av *environmental storytelling* innen dataspilldesign er Matthias Worch og Harvey Smith (2010). De forklarer begrepet brukt på en måte som langt på vei forener det ludologiske med det narrative i dataspill. Dette er mulig ved å se spillmiljøet som et narrativt verktøy som samtidig involverer spilleren i å tolke informasjonen han eller hun møter på gjennom spillet. Worch og Smith (s. 2) kontrasterer denne forståelsen av spillerens involvering med mer tradisjonell eksposisjon slik det ofte er brukt i film. Ifølge dem er *environmental storytelling* en måte å bruke omgivelsene til å kommunisere hva som har skjedd på et bestemt sted, hvem som bor her og deres levekår, hva som kan komme til å skje i nær framtid, hvilke eller hva slags funksjoner dette stedet har, samt hvilken stemning som råder her. Omgivelsene gir kontekst til det narrative. Ved god og effektiv bruk av *environmental storytelling* kan spillverdenen med andre ord snakke for seg selv og utdype narrativet uten bruk av ord eller tale. Worch og Smith (s. 16) definerer *environmental storytelling* som kunsten å iscenesette spillerkarakterens omgivelser med rekvisitter som av spilleren kan tolkes inn i en meningsfull helhet på en måte som utvider eller viderefører spillets narrativ. Der hvor filmen kan lede seerens blikk mot fortellerelementer i bakgrunnen, har dataspillet muligheten til å gå et steg lenger fordi det er spilleren selv som styrer kameraet, og det på en utforskende måte og i eget tempo. *Environmental storytelling* gir altså spilleren selv muligheten til å finne brikkene og sette dem sammen til en meningsfull helhet. Slik bevisst iscenesetting av spillverdens omgivelser fører til at spilleren stiller spørsmål ved hva som har skjedd på dette stedet, samtidig som han eller hun begynner å tolke omgivelsene for å kunne besvare det samme spørsmålet. Worch og Smith (2010, s. 30) understreker at et møte med et bestemt eksempel på *environmental storytelling* ikke nødvendigvis vil tolkes likt av alle spillere. De ser likevel ikke på dette som et problem da tolking av omgivelsene ikke alltid er nødvendig for å forstå det de kaller hovednarrativet i et gitt verk. Det kan derimot synes som en styrke at

environmental storytelling inviterer til subjektiv tolkning av situasjoner på en måte som gir mening for spilleren ut ifra hans eller hennes egen forståelseshorisont og erfaring. *Environmental storytelling* kan likevel skreddersys for å kommunisere noe bestemt og utvetydig til spilleren i tilfeller hvor dette er ønskelig fra spilldesignernes side. Som i virkelighetens verden kan for eksempel plutselige bremsespor på asfalten og en røyksky på himmelen peke i retning av at en ulykke har inntruffet rundt neste sving. Dette vil gi bilføreren eller spilleren mulighet til å trække på bremsen, svinge av veien eller forberede seg på å krasje. Worch og Smith (2010, s. 33) understreker at spilleren på denne måten kan navigere gjennom omgivelsene ved hjelp av *environmental storytelling*. Sett fra denne oppgavens ståsted, er deres viktigste argument for slik iscenesetting av omgivelsene likevel at spillerens tolking av omgivelsene må sees som en aktivitet. I motsetning til eksposisjon, hvor publikum blir matet med alt av nødvendig informasjon for å kunne følge med i fortellingen, vil et krav om tolking fra spillerens side føre til at spilleren selv hjelper fortellingen videre gjennom oppdagelse i eget tempo og ofte i egen rekkefølge. Spilleren kobler elementer i omgivelsene sammen på en måte som framkaller historier i spillerens hode på samme måte som man gjør når man ser en film. En forskjell fra film er at slike elementer i et dataspill gjerne må letes fram av spilleren selv. *Environmental storytelling* krever at spilleren tenker som og opptrer som en politietterforsker som akkurat har ankommet et åsted, som i likhet med spilleren aktivt må rekonstruere hendelsesforløp og årsak og virkning tilbake i tid ut ifra hvordan disse har påvirket omgivelsene. *Environmental storytelling* kan forklares som bevisst iscenesetting av omgivelsene fra spilldesignerens side, som igjen krever aktiv problemløsning og tolking fra spilleren. Det kan derfor synes som om *environmental storytelling* motbeviser argumentet om at spilling og historiefortelling er inkompatible med hverandre. I stedet gir *environmental storytelling* rom for tolkning fra spillerens side, på en måte som åpner opp for ulike og individuelle forståelser av hva spillet søker å formidle.

2.3 Sjanger

Dersom begrepet walking simulator viser seg å være en god samlebetegnelse på de spillene som har fått denne merkelappen, er det også nærliggende å tro at det samme begrepet kan benyttes som sjangerbetegnelse. Grabarczyk (2016, s. 248) omtaler da også walking simulator som en ny sjanger. Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 313) forklarer sjanger som kategorisering av dataspill ut ifra felles karakteristikk. Et spørsmål som da må stilles er

hvilke karakteristikk slike kategorisering skal baseres på. Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 53) bruker to ulike bøker som eksempel på to ting som deler mange karakteristikk, men samtidig også er ulike. Begge er de bøker, men de ser ulike ut og har ulikt innhold. De går videre til å påpeke at det ikke finnes noen objektiv måte å bestemme hvilke likheter og ulikheter som har størst betydning og derfor skal vektlegges mer enn andre. Ifølge Egenfeldt-Nielsen et al. (s. 54) er sjanger derfor et vilkårlig begrep som må forstås i en analytisk sammenheng. Det finnes altså mange og svært ulike forståelser av hva som definerer en sjanger. Denne oppgaven velger å forholde seg til nettopp Egenfeldt-Nielsen et al.s (s. 54) sjangermodell da denne tar utgangspunkt i hva et spill krever av spilleren for at denne skal kunne oppnå suksess i spillet. Modellen fungerer dermed som en demarkasjon mellom dataspill som krever optimalisering av spillingen og dataspill som ikke krever dette.

Egenfeldt-Nielsen et al. benytter seg av to svært ulike spill for å forklare modellen. *Tetris* (Pajitnov, 1985) er et spill som krever at spilleren reagerer raskt og samtidig innehar god øye-hånd-koordinasjon. *Myst* (Cyan, 1993) derimot er et spill som forlanger at spilleren evner å løse puslespill og makter å trekke logiske slutninger. Modellen baseres altså på hva et spill krever av spilleren i dennes forsøk på å nå gitte mål. Egenfeldt-Nielsen et al. (s. 56) påpeker selv at denne modellen har klare mangler fordi enkelte spill er vanskelige å plassere ut ifra måloppnåelse da de ganske enkelt mangler tydelige mål. De velger å kalle disse spillene for prosessorienterte spill, og mener med dette spill som ikke gir spilleren et mål om å vinne. Ifølge dem kunne prosessorienterte spill like gjerne vært forstått som leker. De velger likevel å omtale prosessorienterte spill som en egen sjanger. Det gjør de også med eventyrspill, en sjanger de karakteriserer ut ifra at disse krever tankekraft og tålmodighet av spilleren, som ofte innen denne sjangeren enten deltar i eller avdekker et narrativ. Egenfeldt-Nielsen et al. (s. 56) forklarer videre hvordan spill innen eventyr sjangeren foruten løsning av puslespill, mangler elementer som krever optimalisering, slik som eksempelvis skyting. Et spill innen eventyr sjangeren fordrer heller logisk tankegang av spilleren. Selv om modellen inneholder mangler, har Egenfeldt-Nielsen et al. løst dette ved å utdype med nevnte sjanger, samt sjangerne action-spill og strategi-spill. Særlig interessant for denne oppgaven er deres forklaring av såkalte simulasjonsspill eller simulatorer som en undergruppe av prosessorienterte spill. De viser til kjente titler som *Microsoft Flight Simulator* (Sublogic et al., 1982) og *Microsoft Train Simulator* fra 2001 som representative for denne undergruppen, og presiserer at en karakteristikk her er simulering av konkrete opplevelser fra virkelighetens verden. Et spørsmål som da trer fram i forbindelse med denne oppgaven er

hvorvidt bruken av begrepet simulator er passende for de titlene som bærer merkelappen *walking simulator*. For denne oppgaven anses Egenfeldt-Nielsen et al.s modell som tilstrekkelig til å plassere utvalget innen en allerede eksisterende sjanger. I et forsøk på å forstå *walking simulators*, er det for denne oppgaven likevel interessant å se nærmere på hvorvidt slike verk slekter på tidligere dataspill, og om de kan forstås som en videre utvikling derfra. Dersom linjene kan trekkes tilbake til andre kategorier og sjangre av dataspill, vil dette bety at *walking simulators* også må forstås til å ha i hvert fall delvis opphav innen dataspill som uttrykksform.

2.3.1 Walking simulators' røtter

Pawel Grabarczyk (2016, s. 248) påstår at *walking simulators* ikke har noen åpenbare forgjengere innen dataspill. Likevel finner han det han omtaler som tidlige tendenser på hva som skulle ende opp som nettopp *walking simulators*. Grabarczyk peker på at begrepet *walking simulator* kan oppfattes som direkte misvisende, og han begrunner dette med at *walking simulators* ikke byr spilleren på faktisk simulering av gåing. Spill av denne typen forholder seg verken til fysikkens lover, menneskets anatomi eller ulikheter i terrenget.

Gjennom spilling har jeg også kommet fram til at enkelte av titlene som har fått merkelappen *walking simulators* for eksempel også lar spilleren løpe i tillegg til å gå. *Soma* (Frictional Games, 2015) er et eksempel på dette, og det samme gjelder *Firewatch*. *Abzû* (Giant Squid Studios, 2016). er kategorisert som *walking simulator* på *Steam* (u.å.-e) til tross for at nesten hele spillet foregår under vann, hvor spillerkarakteren svømmer i stedet for å gå. *Abzû* har det til felles med andre *walking simulators* at utforskning og oppdagelse er en stor del av opplevelsen, men her finnes ikke noe tydelig narrativ. I tillegg byr *Abzû* spilleren på en opplevelse i tredjepersonsperspektiv, hvilket skiller dette fra de fleste andre spill kategorisert som *walking simulator*. *Tacoma* (Fullbright, 2017) er et annet spill som blir beskrevet som *walking simulator* (*Steam*, u.å.-f), og det til tross for at spilleren her i tillegg til å gå, også flyter rundt i vektløs tilstand. Denne løse bruken av betegnelsen *walking simulator* peker i retning av at begrepet enn så lenge er for utydelig til å kunne brukes til å betegne en sjanger. Siden Egenfeldt-Nielsen et al. (2016) allerede har vist at disse spillene ikke passer inn under deres definisjon av simulatorer, og siden gåing i seg selv ikke er en nødvendig ingrediens for at et spill skal få denne merkelappen (se *Abzû* og *Tacoma* over), er det også nærliggende å mene at *walking simulator* ikke er det beste begrepet for å beskrive disse titlene. Jeg vil komme tilbake til dette senere i oppgaven.

Grabarczyk nevner også andre begrep som har blitt brukt om denne typen spill. Blant disse finnes *light adventures*, *first person walkers*, *wandering simulators* og *exploratory games*. Grabarczyk velger likevel å omtale *walking simulators* som en egen sjanger, selv om han også sier at *exploratory games* er det begrepet som passer best. Han skriver da også at han velger å benytte begrepet *walking simulators* kun fordi dette begrepet er mest innarbeidet (s. 243). Grabarczyk viser til at begrepet brukes som en merkelapp på *Steam*. Noe Grabarczyk ikke nevner, er at selv om gåing er noe de aller fleste spill av denne typen har til felles, er dette også noe de deler med svært mange andre spill innen ulike sjangere. Det at spillerkarakteren går er altså ikke noe som skiller *walking simulators* fra andre dataspill i den grad at det er definerende for denne typen verk.

Blant tidlige tegn hos dataspill som deler karakteristikker med *walking simulators* peker Grabarczyk (2016, s. 248) på det han kaller eksperimentelle spill fra 90-tallet. Et slikt spill er *Alice: An interactive museum* (Toshiba-EMI Ltd, 1991), et eventyrspill som lot spilleren utforske et virtuelt museum i førstepersonsperspektiv. Grabarczyk understreker at spillet ikke gir spilleren noen mulighet til kontinuerlig gåing. Jeg velger å legge til at ei heller kan spilleren styre kameraet. Det som kan minne om *walking simulators*, er førstepersonsperspektivet og detaljrikheten, selv om spilleren altså ikke kan bevege en spillerkarakter rundt i omgivelsene. En annen ting som kan minne om *walking simulators*, er hvordan spilleren oppfordres til å klikke på objekter for videre progresjon. Dette minner også om dataspill kategorisert som *point & click*-spill, en underkategori av eventyrspill.

Point & click

Jeff Howard (2008, s. 22) forklarer hvordan *point & click*-spill gjerne kjennetegnes av lite action og et sterkt fokus på narrativt innhold. Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 88) peker ut *Maniac Mansion* fra 1987 som det første spillet innen denne kategorien, hvor det å peke og klikke tok over for tidligere bruk av tekstkommandoer for å kunne oppnå progresjon i de tidligste utgavene av eventyrspill. Kjente titler å nevne for referanse er *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* og *Police Quest: In Pursuit of the Death Angel* fra 1987, tidligere nevnte *The Secret of Monkey Island*, og *Broken Sword: The Shadow of the Templars* (Revolution Software, 1996), samt spillene som spant videre på disse titlene.

Disse titlene har likevel til felles med *walking simulators* et fokus på historiefortelling og stemning. Et annet aspekt ved *point & click*-spill man også finner igjen hos enkelte *walking simulators*, er hvordan spillet lar spilleren kontrollere et *inventory*, her oversatt til

inventarlager. Her kan spilleren via spillerkarakteren plukke opp ulike objekter og lagre dem for senere bruk til løsning av enkle oppgaver for å komme videre i spillet. Man finner igjen dette hos en tittel som *Firewatch*, men på en litt annen måte. Man kan plukke opp enkelte objekter, men disse kan ikke hentes fram med mindre spillerkarakteren har bruk for dem og spillet inviterer til slik bruk. Et eksempel fra *Firewatch* er der hvor spillerkarakteren på et tidspunkt plukker med seg en brannøks. I tilfeller hvor han har behov for å benytte denne blir dette formidlet direkte til spilleren via brukergrensesnittet, uten valg om å forsøke noe annet for å for eksempel komme seg gjennom en hule hvor taket har rast sammen. *Sagebrush* (Redact Games, 2018) er et eksempel på en *walking simulator* som byr spilleren på et inventarlager som ligner de man finner hos eldre spill av typen *point & click*. Til sammenligning finnes det ikke noe inventarlager i verken *Edith Finch* eller *The Rapture*. Spillerkarakteren kan plukke opp og interagere med enkelte objekter, men disse kan ikke bringes med videre i spillet. Et inventarlager er altså ingen konvensjon hos *walking simulators*, men det at enkelte av disse titlene inneholder dette, peker i retning av at denne typen spill kan forstås å ha røtter i nettopp *point & click*-spill. Det er også likheter å finne i bruken av puzzles eller gåter. I både *point & click*-spill og *walking simulators* er det ofte utfordringer og gåter knyttet til narrativet som må løses for at spilleren skal komme videre i spillet.

Det kan dog synes paradoksalt at *walking simulators* kan være en utvikling av *point & click*-sjangeren siden disse to deler den sparsommelige interaktiviteten, samt at spilleren kan interagere med noen få objekter, et fokus på historiefortelling og bruk av gåter. For å vise hvordan dette likevel er tilfelle, må vi se nærmere på andre sjangere som kom kort tid etter at spill som *Maniac Mansion* og senere *point & click*-spill som *The Secret of Monkey Island* hadde sin storhetstid. Dersom utviklingen ikke er å finne som interaktivitet, må den være å finne innen andre aspekter ved moderne dataspill. Det er da nærliggende å se til actionspill-sjangeren, og nærmere bestemt *First Person Shooters*.

First Person Shooters

Ifølge Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 25) er *first person shooters*, heretter kalt FPS, betegnelsen på en type skytespill hvor spilleren ser spillverdenen fra et førstepersonsperspektiv tilhørende spillerkarakteren. Skytespill må her forstås som en underkategori av actionspill, og det første spillet av typen FPS kom på markedet i 1992 da *Wolfenstein 3D* ble sluppet (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 94). Grabarczyk (2016, s. 250)

nevner FPS-spillet *Half-Life* som en av forløperne til *walking simulators*, men han mener da ikke hele spillet. Det er snarere kortere deler av *Half-Life* som ligner det man i dag finner hos *walking simulators*, hvor spilleren utforsker landskapet med kontroll over kameraperspektiv og fokus, hvilket ifølge Grabarczyk skaper en illusjon av interaktivitet og en opplevelse av oppdagelse. Det samme finner Grabarczyk hos FPS-spill som *Unreal* fra 1998, *Halo: Combat Evolved* fra 2001, *Bioshock* fra 2007 og *Bioshock Infinite* fra 2013. Han peker også på en spesiell sekvens i spillet *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009), hvor spilleren etter å ha vært igjennom en actionpreget skytesekvens, skal styre spillerkarakteren til fots gjennom en rolig landsby i fjellene i Tibet. Det spesielle her er at spilleren kan gjøre dette i eget tempo, stanse underveis for å klappe ei ku, interagere med barn som leker eller bare betrakte det vakre landskapet som omringer landsbyen uten at spillet legger noen form for tidspress. Denne sekvensen legger opp til en type spilling man finner igjen hos nettopp *walking simulators*, selv om *Uncharted 2* skiller seg fra de fleste *walking simulators* blant annet ved at spillet spilles i tredjepersonsperspektiv. Det kan synes som at Grabarczyk i sin omtale av nevnte FPS-spill ser likhet mellom disse og *walking simulators* kun i de delene av spillene hvor spilleren kan utforske omgivelsene i ro og mak.

Juul (2018, s. 4) peker dog på at *walking simulators* følger strukturen til konvensjonelle enspiller-spill, selv om de velger vekk utfordrende gameplay. Han viser også til at et spill som *Dear Esther* er laget ved bruk av *Source*, en kildemotor laget for FPS-spill. Men der hvor en spiller av et FPS-spill raskt vil kunne navigere seg fram til våpen før hun eller han møter på en fiende som må bekjempes, mangler *walking simulators* denne konvensjonen helt og holdent. Ifølge Juul (2018, s. 9-10) vil en slik mangel på krav om optimalisering av spilling bidra til at fokus skiftes over på selve spillverdenen. Det er da rimelig å si at en mulighet som oppstår er et større fokus på *environmental storytelling*. De tydeligste egenskapene *walking simulators* har hentet fra FPS-sjangeren synes derfor å være førstepersonsperspektivet og romligheten som presenterer spilleren for en verden i 3D som han eller hun kan bevege seg relativt fritt omkring i, men også *environmental storytelling*.

Det er interessant for denne oppgaven at Grabarczyk (2016, s. 250) bruker nettopp *Half-Life* som eksempel. *Dear Esther* regnes i følge Meg Eden (2019) som den første *walking simulatoren*, og denne tittelen oppsto som en modifikasjon av *Half-Life 2* fra 2004.

Til sist viser Grabarczyk (s. 252) til hvordan enkelte spill med åpne verdener åpner for spilling som ligner den man finner hos *walking simulators*. *Grand Theft Auto: San Andreas*

(Rockstar North, 2004) og en nyere tittel som *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018) er gode eksempler på spill hvor settingen er lagt til store og åpne verdener med variert landskap hvor spilleren kan velge vekk oppdrag til fordel for utforskning av spillverdenen.

Det er ingen tvil om at også andre dataspillsjangere låner av hverandre på en måte som hybridiserer nær sagt hele mediet. I tilfellet *walking simulators*, og i lys av dataspill som medium, er det likevel for denne oppgaven mest interessant å peke på de røttene som er tydeligst.

2.4 Digital litteratur

Denne oppgaven stiller spørsmål ved om *walking simulators* kan forstås som digital litteratur, og grunnen til dette er hvordan titlene i utvalget og andre titler innen samme kategori fokuserer på formidling av narrativ på bekostning av tradisjonelt *gameplay*.

Med utgangspunkt i problemstillingen og forskerspørsmålene er det her viktig å kunne peke på hva som definerer digital litteratur. Ifølge Hans Kristian Rustad (2012, s. 11) kan digital litteratur defineres på denne måten:

Digital litteratur er litteratur produsert av forfattere som utnytter den digitale teknologien i produksjons-, distribusjons- og resepsjonsprosessen. Den må leses på en dataskjerm, og eventuelt samtidig høres via høyttalere. De litterære tekstene framkommer på skjermen ved hjelp av ett eller flere dataprogrammer, og leserne må interagere med tekstene på ulike måter ved hjelp av datamaskinens fasiliteter, så som datamus, tastatur, skjerm og i noen tilfeller mikrofon. De litterære tekstene kan som oftest ikke skrives ut på papir eller materialiseres i andre medier uten at semiotiske og estetiske særegenheter går tapt. Karakteristiske trekk ved denne litteraturen er at den gjerne er organisert i en hypertekstuell struktur slik at leserne kan velge ulike lesestier gjennom teksten. Tekstene er som oftest multimodale, det vil si at de kombinerer ulike modaliteter, så som skrift, musikk, stillbilder og levende bilder. De er gjerne også tverrestetiske i den forstand at de kombinerer strategier fra ulike kunstarter. Videre inneholder de gjerne dynamiske elementer, hvilket gjør dem vel så mye til teksthendelser som til tekstobjekter (Rustad, 2012, s. 11).

Dynamiske elementer er knyttet til interaktivitet og må her forstås til å være elementer som besvarer leserens handlinger underveis og som responderer ulikt på ulike tilnærmelser slik at ulike situasjoner kan oppstå. Dette kan så føre til at spilleren endrer strategi for å oppnå videre progresjon. Denne beskrivelsen minner mye om interaktive elementer hos dataspill. Ifølge Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 51) må et spillers dynamikk forstås som måten spillet spiller basert på spillets mekanikk.

2.5 Litterære spill og kunstspill

En som ser sammenheng mellom enkelte dataspill og litteratur er Astrid Ensslin (2014, s. 1). Ifølge henne oppstår det en egen type *gameplay* i spill hvor litterære elementer møter ludiske elementer, og hun omtaler dette som *literary gaming*.

Ensslin omtaler disse spillene som en egen kategori spill som opererer i grenselandet mellom litteratur som kan spilles og spill som kan leses. Hun snakker her om hybrider som blander verbal og annen litterær kunst med dataspillets teknologi. Det er viktig å her påpeke at Ensslin i denne sammenhengen benytter begrepet litterært for å beskrive språk som kan forstås til å være estetiske uttrykk (s. 2). Ensslin snakker om den formen for litteratur som er *digital born*, og med dette mener hun litteratur som ikke kan overføres til andre medier uten å miste noe av sitt uttrykk. Dette er gjenkjennelig fra Rustads (2012, s. 11) definisjon av digital litteratur. Svært mange dataspill benytter seg av tekst i form av eksempelvis dialog. Slik tekst havner imidlertid utenfor Ensslins definisjon av litterært språk, og dette er fordi hun mener slik tekst ikke kan dekodes på samme måte som eksempelvis dikt, drama eller fiksjon. Ensslin er opptatt av den litteraturen som har sitt opphav i det digitale og som kan analyseres for sine estetiske kvaliteter. Dette fokuset på det estetiske betyr at vi her snakker om en verbal eller skreven kunstform som har en betydelig estetisk rolle i det samlede uttrykket i en gitt tittel. For å gjøre det tydeligere beskriver Ensslin i denne sammenheng begrepet litterært som enten poetisk, dramatisk eller narrativt.

Literary games on the other hand, have to be seen as a highly regulated, rule-bound and structured subtype of fiction, poetry or drama but are, indeed, a particular type of game that embeds literary elements but has conceptual and interactive emphasis on the ludic structures of the artifact at hand in addition to the aesthetic effects and processes it evokes (Ensslin, 2014, s. 41).

Litterære dataspill må inneholde eller sette det Ensslin omtaler som verbal kunst i fokus (s. 5). Hun snakker altså om verk som ved første øyekast kan oppleves til å være eksempel dikt, men som ved nærmere ettersyn viser seg å kunne spilles, eller titler som selges som spill, og som så viser seg å ha tydelige litterære kvaliteter. Slike hybrider kan altså analyseres både som spill og som litteratur, og Ensslin har (s. 12) laget et sett analyseverktøy kalt *functional ludostylistics* som samler elementer fra narratologi, poetikk og stilistikk, semiotikk, medialitet og ludologi, henholdsvis inndelt i de fire kategoriene ludologi, ludonarratologi, ludosemiotikk og medialitet. Denne verktøykassen er ment brukt for å plassere ulike titler på et kontinuum med litterære spill og ludisk litteratur som ytterpunkter. Her vil ulikheter av varierende karakter være flytende og mindre merkbare mot midten av skalaen (s. 44).

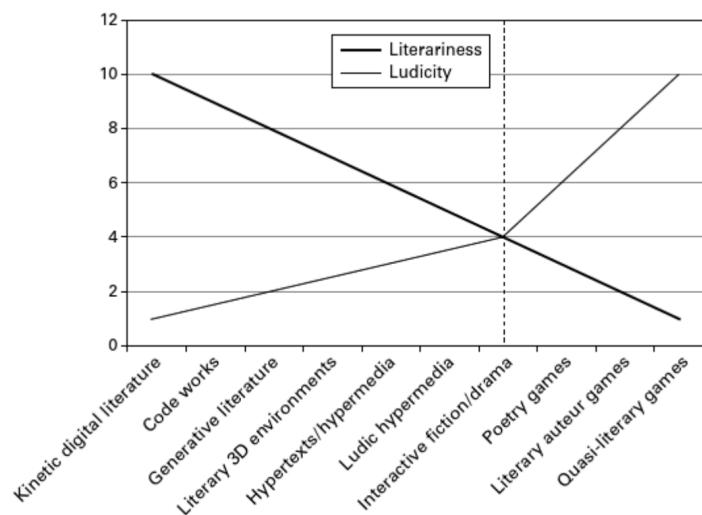


Figure 3.2
Degrees of literariness and ludicity. The vertical, dotted line (median) marks the conceptual boundary between (readerly) digital literature and (playerly) games.

Figur 1. Ensslin (2014, s. 45)

Figuren over viser ti ulike sjangere innen litteratur som i ulik grad kan spilles og spill som i ulik grad kan leses, samt hvor på skalaen mellom de to nevnte ytterpunktene Ensslin plasserer disse. Det er verd å bemerke at skalaen for henholdsvis lesbarhet og spillbarhet møtes i det hun omtaler som interaktiv fiksjon og/eller interaktivt drama. Det er da også verd å minne om at Rustad (2012, s. 12) plasserer interaktiv fiksjon under betegnelsen digital litteratur. Ifølge Ensslin (2014, s. 48) er det derimot umulig å definere interaktiv fiksjon og interaktivt drama som enten mest lesbar eller mest spillbar, og dette er fordi spillverdenen i seg selv er bygget opp nesten utelukkende av tekst, hvorpå den som interagerer med denne

teksten gjør så ved å skrive inn kommandoer for videre progresjon. Dette må følgelig kunne bety at digital litteratur og litterære spill går i hverandre, hvilket da også Ensslins kontinuum viser. Det må også bety at interaktiv fiksjon og sjangerne til venstre for denne på Ensslins kontinuum må anses for å være tekstbaserte. *Walking simulators* presenterer spilleren for spillverdener i 3D og må således plasseres lenger til høyre på kontinuumet. Da gjenstår i utgangspunktet litterære auteur-spill og kvasi-litterære spill som naturlig å sammenligne utvalget i denne oppgaven med. Ensslin definerer dog kvasi-litterære spill på en måte som gjør at denne sjangeren er mindre interessant for denne oppgaven fordi litterariteten i disse spillene må sies å være kvasi, eller uekte (s. 49). Hun påpeker at bruk av intertekstualitet og transmedialitet kan få ulike verk til å framstå som litterære selv om de i virkeligheten ikke er det. Av denne grunn er hun i denne sammenheng kun interessert i de verkene som leker med form og sjanger og som viser det hun kaller et kunstnerisk engasjement knyttet til verbal eller skreven tekst. Det er altså ikke alle spill med fokus på historiefortelling som passer inn under Ensslins definisjon av litterære spill. Hun nevner *The secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990) som eksempel på non-litterære, kommersielle, narrative spill og virtuelle omgivelser.

Selv om interaktiv fiksjon kan forstås til å være tekstbasert, ligger slike verk altså midt i grenselandet mellom lesbart og spillbart. Det vil derfor være naturlig å sammenligne utvalget med denne sjangeren. Ifølge Ensslin (2014, s. 107) bærer da også interaktiv fiksjon mange likhetstrekk med dataspill innen eventyrsjangeren. Leseren eller spilleren utforsker en navigerbar spillverden som han eller hun også kan interagere med. Eksempelvis kan objekter plukkes opp for senere bruk. Interaktiv fiksjon presenterer leseren for oppgaver som må løses for å oppnå progresjon i et narrativ som skrider fram som følge av interaksjon, utforskning og eksperimentering fra spillerens side. Verk av interaktiv fiksjon velger gjerne vekk det å telle poengsummer underveis, og i stedet fokuseres det på aspekter som karakterenes kompleksitet, flere og ulike perspektiv og *storylines* som ikke kan vinnes eller tapes. Dette skiller interaktiv fiksjon fra en mengde dataspill innen sjangeren eventyrspill, men det ligner som jeg vil vise titlene i denne oppgavens utvalg. I tillegg belønner verk innen interaktiv fiksjon gjerne leseren eller spilleren underveis med overraskende narrative vendinger, samt metafysisk, psykologisk eller spirituell innsikt (Ensslin, 2014, s. 108).

Det vil som nevnt også være aktuelt å se utvalget i lys av Ensslins definisjon av litterære auteur-spill:

Literary-fictional "auteur" computer games (art games that exhibit idiosyncratic features that are closely associated with their individual designers) employ 2D and 3D audiovisual elements as their primary modes of representation but feature sophisticated linguistic elements such as quotes from the Western literary canon, verbal rather than graphical cursor devices, dramatic dialogue, interior monologues, epistolary elements, and subtextually rich dialogue patterns or poetic interludes. Examples include the semi-surreal graphical adventure role-playing game (RPG) *To The Moon* (Freebird Games, 2011), Jonathan Blow's narrative-philosophical platform game *Braid* (Number None, 2009), and the gothic RPG *The Path* (Tale Of Tales, 2009) (Ensslin, 2014, s. 49).

Fordi de må spilles i tradisjonell forstand, framstår litterære auteurspill ifølge Ensslin (2014, s. 141) mer som spill enn som litteratur.

Ensslin forklarer at hennes verktøykasse passer godt til analyse av spill med en sterk narrativ ramme, og hun understreker at samtlige av verktøyene som inngår i *functional ludostylistics* er nødvendige for å kunne plassere et spill på hennes kontinuum. Denne oppgaven har dog ikke som mål å plassere titlene i utvalget på et kontinuum for å avgjøre graden av litteraritet. Målet med å bruke Rustads og Ensslins definisjoner er snarere å kunne avgjøre hvorvidt *walking simulators* kan forstås som digital litteratur og/eller litterære spill. Oppgaven benytter allerede annen teori for å avgjøre hvorvidt utvalget kan forstås som dataspill, og fjerner således behovet for Ensslins ludologi-kategori, mens Hans Kristian Rustads definisjon av digital litteratur ligger til grunn for en mulig forståelse av det samme utvalget som digital litteratur (2012, s. 11). De gjenstående kategoriene i Ensslins verktøy er da ludonarratologi og medialitet, men sett i lys av oppgavens teoridel anses ikke disse som nødvendige for å besvare denne oppgavens problemstilling. Det er likevel interessant lærdom å hente i Ensslins egen bruk av dette verktøyet. Titlene i utvalget vil derfor bli sett i lys av Ensslins definisjoner og bruk av nevnte verktøy i hennes egne analyser. Denne oppgaven forsøker å avdekke hvorvidt fenomenet *walking simulators* kan forstås som dataspill eller digital litteratur. I dette forsøket ligger dermed implisitt en forforståelse om at svaret er enten det ene, det andre, eller i en eller flere kombinasjoner av disse begrepene. *Functional ludostylistics* vil ikke bli brukt som analyseverktøy, men det anses som viktig for forståelsen av Ensslins analyser å kort beskrive dette slik det nå er gjort.

Det er også viktig å påpeke at Ensslin definerer *literary gaming* som en kombinasjon av

litteratur som er *digital born* og kunstspill med ulik grad av litteraritet (s. 12). Ensslin definerer kunstspill på denne måten:

They "explore the game *format* primarily as a new mode for structuring narrative, cultural critique. Challenges, levels and the central character are all employed as tools for exploring the game theme within the context of competition-based play" (Cannon, 2003, referert i Ensslin 2014, s. 36), whereby competition itself is often manipulated, suppressed, and/or presented as a ludic fallacy (Ensslin, 2014, s. 36).

Det interessante her er at mange *walking simulators* kan passe inn under denne definisjonen fordi disse kan oppfattes som utforskning av dataspillformatet. Grunnen til dette er at konkurranselementer gjerne enten er underordnet eller ikke til stede, noe jeg vil vise i oppgavens analysedel. Mangel på tydelige mål, mangel på tidspress og mangel på vinn- og tapssituasjoner må her forstås som mangel på konkurranselementer.

2.5.1 Dérive

Et begrep Ensslin knytter til litterære dataspill, og som er av særlig interesse for denne oppgaven, er *dérive* (2014, s. 142). Dette begrepet har sitt opphav i den kulturelle og politiske retningen situasjonismen, og det henger tett sammen med begrepet psykogeografi. Rosa Carbo-Mascarell (2016, s. 1) viser til situasjonisten Guy Debord og hans *Introduction to a Critique of Urban Geography* (1955), hvor Debord forklarer psykogeografi på denne måten:

Psychogeography sets for itself the study of the precise laws and specific effects of the geographical environment, wheter consciously organized or not, on the emotions and behavior of individuals. The charmingly vague adjective psychogeographical can be applied to the findings arrived at by this type of investigation, to their influence on human feelings, and more generally to any situation or conduct that seems to reflect the same spirit of discovery (Debord, 1955).

Psykogeografi kan altså sees som en metode for å betrakte geografis påvirkning på menneskene. Begrepet *dérive* er sentralt innen psykogeografien og kan oversettes til det å drive rundt, hvor meningen er å observere og la seg påvirke av omgivelsene. Debord forklarer i *Contribution to a Situationist Definition of Play* (1958) hva det å bedrive *derivé* kan avstedkomme av opplevelser:

One of the basic situationist practices is the *dérive* [literally: "drifting"], a technique of rapid passage through varied ambiances. *Dérives* involve playful-constructive behavior and awareness of psychogeographical effects, and are thus quite different from the classic notions of journey or stroll. In a *dérive* one or more persons during a certain period drop their relations, their work and leisure activities, and all their other usual motives for movement and action, and let themselves be drawn by the attractions of the terrain and the encounters they find there (Debord, 1958).

Rosa Carbo-Mascarell (2016, s. 1) velger å se *walking simulators* som en forlengelse av gåing som en estetisk praksis og tradisjon fra romantikken. På denne måten mener hun å kunne forstå *walking simulators* som *Gone Home*, *Dear Esther* og *Year Walk* (Simogo, 2013) som kunst på linje med malerkunst og litteratur fra denne perioden. Carbo-Mascarell plasserer dermed *walking simulators* i en litterær og kulturestetisk kontekst med utgangspunkt i romantikken og det hun omtaler som denne periodens fokus på autentiske følelser og emosjoner. Det er særlig gåing som fysisk praksis, inspirasjonen den gir forfattere og kunstnere og hvordan den har blitt betraktet og brukt i denne sammenhengen som opptar henne. Carbo-Mascarells analyse av de tre spillene er interessant i et forsøk på å forklare hvilke opplevelser *walking simulators* kan by på. Sentralt hos Carbo-Mascarell står nettopp psykogeografi og praksisen *dérive*.

2.6 Stemning

Stemning er noe som oppstår i spilling av alle typer dataspill, ikke bare *walking simulators*. Men der hvor stemningen kanskje må kjempe om plassen eller preges av actionfylte sekvenser i konvensjonelle dataspill, gir den sparsommelige interaktiviteten i *walking simulators* rom for mer fokus på annet, slik som utforskning, historiefortelling og stemning.

Men hva er en stemning, hvordan oppstår den, og hva gir den spilleren? Michel Sabbagh (2018, s. 1) forklarer på en ypperlig måte hva stemning er og hvorfor det er så viktig:

When it comes to engrossing the participant into a work of art, one of the most efficacious concepts a creative talent can leverage to have their vision fully realized and capable of enthralling even the most discerning of critics is the idea of using visual and/or auditory tone to create a gateway into whatever world said participant witnesses or conjures up in their mind, namely via the works "ambiance". Whether it's

to make a personal statement about the human experience or simply scratch that sensory itch in consumers, artists can freely project a specific atmospheric impression onto them using the tools and themes at their disposal to have their creation beckon the audience. It's a neat trick that worked its charm in literature, cinema, theater, music and painting, with video gaming being no different. (Sabbagh, 2018).

Sabbagh bruker uttrykkene *ambiance* og *atmosphere*. Denne oppgaven velger å for enkelhets skyld bruke den norske oversettelsen stemning til å beskrive de samme opplevelsene. Det Sabbagh skriver om her, er hvordan et dataspill, på lik linje med andre uttrykksformer, kan skape en bestemt stemning ved bevisst bruk av audiovisuelle elementer. Det er altså det audiovisuelle som i stor grad skaper stemningen, og den er viktig for å lokke inn og holde på spilleren. Selv om Sabbagh i teksten over fokuserer på det audiovisuelle, vil denne oppgaven se på stemning som en opplevelse av spillet som helhet, herunder også det narrative. Dette er særlig viktig i forståelsen av oppgavens utvalg og *walking simulators* generelt, hvor narrativ løftes fram og prioriteres.

Under overskriften *Art Moods and Human Moods in Narrative Cinema* beskriver Carl Plantinga (2012, s. 468) hvordan stemning må forstås som noe inkluderende, i motsetning til menneskelige følelser, som er selektive og ekskluderende. Dette peker i retning en forståelse av stemning som et fenomen som er knyttet til en helhet, og Plantinga understreker også at stemning spiller en stor rolle i den helhetlige opplevelsen av en film (s. 470). En stemning springer således ikke ut av et bestemt objekt, slik som følelser kan gjøre, men gjennomsyrrer en helhetlig oppfatning. Menneskelige følelser og stemninger er likevel knyttet til hverandre, og ifølge Plantinga (s. 467) kan en film framkalle stemning gjennom følelser. Han skriver spesifikt om stemning og følelser med utgangspunkt i film. Virkemidlene i form av narrativ og det audiovisuelle i moderne dataspill har likevel så mange likheter med film at dette også må kunne gjelde dette mediet.

3. Analyser og drøfting

I denne delen av oppgaven vil jeg søke å finne svar på hva *walking simulators* er og hvilke opplevelser de kan gi. Til dette vil jeg først analysere utvalget med utgangspunkt i begrep fra teoridelen. Målet med dette er å kunne avgjøre hvorvidt titlene i utvalget kan forstås til å være dataspill eller digital litteratur. Utvalget vil underveis også bli analysert med utgangspunkt i Gordon Callejas *The Player Involvement Model* (Calleja, 2011, s. 37). Dette betyr at forsøket på å komme nærmere en ontologi for *walking simulators*, samtidig vil søke å peke på hvilke opplevelser de kan gi spilleren. Grunnen til dette er at mye av den samme teorien er aktuell både for å peke på hvordan *walking simulators* kan forstås og hvordan de kan oppleves. Jeg gjør det derfor på denne måten for å motvirke unødvendig gjentakelse av den samme teorien.

3.1 Analyseverktøy: The Player Involvement Model

Denne oppgaven ønsker å peke på hvilke opplevelser *walking simulators* kan tilby spilleren. For å kunne si noe om opplevelsene som oppstår i spillerens møte med spillet, er det nødvendig å se nærmere på forholdet mellom disse fra et mediespesifikt ståsted. Spilleren forholder seg annerledes til et spill enn hva eksempelvis et publikum gjør til en film. Calleja (2011, s. 2) forklarer hvordan hans modell tar utgangspunkt i dette med mål om å analysere spillerens involvering med spillet i et spenn fra generelle motivasjoner for å spille, og til mer detaljert analyse av spillerens involvering gjennom spilling. Videre forklarer han at et av målene med analysemodellen er å komme nærmere en forståelse av i hvilken grad spillerens involvering med spillet fører til en opplevelse av å befinne seg i det simulerte rommet som presenteres på skjermen. Calleja snakker her om en form for opplevd tilstedeværelse, det som på engelsk omtales som *immersion*.

For å forstå meningen med å benytte *The Player Involvement Model* som analyseverktøy, er det først viktig å forstå Gordon Callejas (2011, s. 25) syn på bruken av nettopp begrepet *immersion* innen spillforskningen. Calleja viser til at dette begrepet, her oversatt til innlevelse, benyttes for å forklare mange ulike erfaringer, og at dette skaper forvirring innen akademia. Innlevelse blir ifølge ham benyttet for å beskrive spillerens oppfatning av hvor realistisk et spill oppleves, spillavhengighet, en spillers identifisering med spillerkarakteren, samt generelt engasjement i spillet, med mer. Problemer oppstår når akademikere unngår å

opplyse om hva begrepet konkret omhandler. Ifølge Calleja (s. 27) vil det å assimilere spillverdenen inn i *gameplayet* ved å se spillverdenen som en metafor for en beboelig verden, kunne forstås som det å bli transportert til denne. Forutsetninger for at dette skal kunne skje er at spilleren via spillerkarakteren forankres til et bestemt sted i spillverdenen, og at spillverdenen og dens innbyggere så reagerer på dette. Calleja (s. 27) benytter seg derfor av begrepet *immersion as transportation* for å beskrive den formen for innlevelse som knyttes til tanken om å være til stede på et annet sted. Denne oppgaven har tidligere benyttet seg av formuleringen opplevd tilstedeværelse, og det er min påstand at dette er mer beskrivende på norsk enn ordet innlevelse og eventuelt oversettelsen innlevelse som transport. I denne oppgaven må opplevd tilstedeværelse derfor forstås til å bety det samme som Callejas *immersion as transportation*. Calleja (s. 27) viser til *Tetris* som et eksempel på et spill som ikke kan presentere spilleren for en romlig verden som metaforisk kan bebos av noen. Dette fordi *Tetris* ikke gjenkjenner spillerens tilstedeværelse på et bestemt sted i spillets omgivelser, fordi spilleren styrer objekter i stedet for å innta posisjonen til en karakter, og fordi spillet presenterer sitt hele og fulle miljø og omgivelser i ett, uten mulighet for romlig navigering.

For å unngå forvirring knyttet til begrepet innlevelse, og for å bedre kunne dekke inn alle de aspektene som til sammen utgjør følelsen av å oppholde seg i virtuelle omgivelser, foreslår Calleja (s. 169) i stedet begrepet *incorporation*, eller inkorporering på norsk. Ifølge Calleja må inkorporering her forstås som en metafor for følelsen av å bebo en virtuell verden. Han beskriver videre hvordan inkorporering er noe som skjer på to plan samtidig idet spilleren internaliserer spillets omgivelser samtidig som han eller hun inkorporeres i de samme omgivelsene via spillerkarakteren.

Calleja understreker at *The Player Involvement Model* ikke peker ut inkorporering som noen enkeltstående erfaring, men at en slik opplevelse snarere må forstås som en blanding av erfaringer, en syntese av ulike fenomener som springer ut av pågående spilling (2011, s. 3). Callejas modell må derfor sees som et verktøy som benyttes for å kunne peke på disse erfaringene og fenomenene og hvilke opplevelser de fører til for spilleren.

Modellen er delt inn i seks ulike dimensjoner. Calleja kaller disse for *kinesthetic involvement*, *spatial involvement*, *shared involvement*, *narrative involvement*, *affective involvement* og *ludic involvement*, her oversatt til henholdsvis kinestetisk-, romlig-, delt-, narrativ-, affektiv- og ludologisk eller spillemessig involvering. Han forklarer hvordan disse

ulike dimensjonene må sees som ulike lag av involvering, og at de inngår i opplevelsene av hverandre. Med dette mener Calleja at eksempelvis spillerens romlige involveringen ikke skygger for den kinestetiske, men at den kan endre opplevelsen av dem begge. Én dimensjon påvirker hvordan spilleren oppfatter en annen dimensjon, og påvirker dermed også hvordan spilleren velger å interagere med denne. Ved bruk av Callejas verktøy vil derfor analyse av de ulike dimensjonene kunne gli over i hverandre. Hver for seg vil disse ulike dimensjonene likevel kunne si noe om inkorporeringen som oppstår underveis i spillingen, samt spillerens opplevelse av dette.

Calleja (2011, s. 44) forklarer at bruk av hans modell som analyseverktøy ikke krever fokus på alle de seks dimensjonene da ikke alle disse er like relevante for alle spill. Modellen benyttes for å synliggjøre spillerens involvering med de ulike dimensjonene, og analyse av eksempelvis det romlige vil ikke være like interessant i et spill som *Pong* (Atari, 1972) sammenlignet med et spill som kan presentere spilleren for romlig navigering. For å best kunne besvare problemstillingen, benyttes Callejas verktøy med fokus på kinestetisk involvering, romlig involvering, narrativ involvering og affektiv involvering. Ifølge Calleja (2011, s. 35) er involvering en forutsetning for innlevelse. Spilleren må altså involvere seg med spillet for å kunne si noe om graden av opplevd tilstedeværelse eller inkorporering. Det er derfor denne oppgaven benytter seg av Callejas modell som analyseverktøy. Modellen krever en hermeneutisk tilnærming, åpner for at forskeren også fungerer som spiller, samt går i dybden i forsøk på å forklare hvilke opplevelser et bestemt spill kan by spilleren på.

3.2 The Rapture

Deep within the Shropshire countryside, the village of Yaughton stands empty. Toys lie forgotten in the playground, the wind blows quarantine leaflets around the silent churchyard. Down on Appleton's farm, crops rustle untended, the early harvest abandoned halfway through. The birds lie where they have fallen. A pair of shoes hang from the overhead wires. The windmill continues to turn unobserved. Strange voices haunt the radio waves as uncollected washing hangs listlessly on the line. There is light in the wires. The televisions are tuned to vacant channels. Above it all, the telescopes of the Observatory point at dead stars and endless darkness. And someone remains behind, to try and unravel the mystery. Immerse yourself in a rich, deep adventure from award-winning developer The Chinese Room and investigate

the last days of Yaughton Valley. Uncover the traces of the vanished community; discover fragments of events and memories to piece together the mystery of the apocalypse. Featuring a beautiful, detailed open-world and a haunting soundtrack, *Everybody's Gone to the Rapture* is non-linear storytelling at its best (The Chinese Room, u.å.).

3.2.1 Er dette et dataspill?

Juul definerer et spill som et regelbasert system med et variabelt og kvantifiserbart utfall, hvor ulike utfall tilegnes ulike verdier, hvor spilleren må gjøre en innsats for å påvirke utfallet, hvor spilleren er emosjonelt knyttet til dette utfallet og hvor konsekvensene av spillingen er forhandlingsbare. Det er få og enkle regler for spilleren å forholde seg til i *The Rapture*, og disse er ikke av typen som krever noen form for optimalisering av strategier fra spillerens side for å nå mål eller overvinne fiender. I stedet framstår mange av reglene i *The Rapture* som rammer for hva spilleren kan foreta seg og hvor han eller hun kan gjøre dette. Disse rammene må likevel forstås som regler. Det kan også diskuteres hvorvidt konsekvensene av utfallet er forhandlingsbare. Spilleren kan ikke vinne noe, og siden spillet ikke deler ut poeng underveis, er det heller ikke enkelt å sammenligne ulike spilleres innsats. *The Rapture* deler derimot ut ulike *achievements* underveis, her oversatt til utmerkelse. Ett eksempel på dette er utmerkelsen *Backtracker* som deles ut til en spiller som har beveget seg langs samtlige av spillverdenens stier. Et annet eksempel er utmerkelsen *Howard's Train*. For å motta denne må spilleren først finne et modelltog for så å interagere med dette. Selv om jeg ikke mottok alle utmerkelsene, finnes det ifølge en forumpost på *Steam* (u.å.-g) i alt sytten slike utmerkelse i *The Rapture*, hvor det å nå spillets slutt er den siste. Det er dog ikke mulig for spilleren å vite på forhånd hvilken form for interaksjon med spillverdenen som vil bli belønnet med utmerkelse. Likevel kan altså utfallet av *The Rapture* sees som variabelt og kvantifiserbart, og spilleren kan dermed bli emosjonelt knyttet til dette. Men som jeg snart skal vise, kan spilleren også bli emosjonelt knyttet til *The Rapture* på andre måter.

Spilleren lærer de enkle kontrollmekanismene via brukergrensesnittet og styrer spillerkarakterens bevegelser med L3-spaken på kontrolleren, samtidig som han eller hun styrer kameraet med R3-spaken. Enkelte objekter kan interageres med, og spillet viser spilleren dette ved å vise symbolet for X-knappen på kontrolleren på brukergrensesnittet. Det samme gjelder der hvor spillet krever at spilleren beveger hele kontrolleren fram og tilbake i

luften for å aktivere en avspilling av en hendelse som ligger tilbake i tid. Ved første møte med et slikt objekt, vises en animasjon av en håndkontroll som beveger seg på brukergrensesnittet.



Bilde 1. Fra *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room & SCE Santa Monica Studio, 2015).

Spilleren kan altså benytte bevegelsesmulighetene som ligger i håndkontrollen for å interagere med spillverdenen. En av de dimensjonene Calleja (2011, s. 35) ser nærmere på gjennom *The Player Involvement Model* er den han omtaler som spillerens kinestetiske involvering med et spill. Kinestetisk må her forstås til å være et begrep som omhandler det som kan sanses gjennom bevegelser. Det første han ser på i forbindelse med denne dimensjonen er spillerens *agency*, her oversatt til påvirkningskraft eller makt til å påvirke spillverdenen og dens innbyggere. Calleja (2011, s. 58) forklarer at slik påvirkningskraft kan føre til tilfredshet hos spilleren ved at han eller hun ser utfallet av egne handlinger. Dette kan videre føre til en opplevelse av meningsfullhet for spilleren. Enkelte bøker gir leseren mulighet til å velge eksempelvis protagonistens neste handling, og på denne måten har leseren makt til å påvirke den videre gangen i historien. Men denne formen for *agency* vil ikke kunne sanses gjennom bevegelse på samme måte som i et dataspill. Denne bruken av kinestetisk involvering skiller altså *The Rapture* fra litteraturen og underbygger dermed påstanden om at dette er et verk som ligner et dataspill.

Calleja (2011, s. 67) knytter også glede til den kinestetiske dimensjonen, og han peker på at bevegelse er en tilfredsstillende del av det å spille et dataspill. Særlig fører bevegelse til glede og tilfredsstillelse i de situasjoner hvor spilleren fullt ut mestrer kontrollen og kontrollen over spillerkarakteren. Dette muliggjør hva Calleja kaller et flytende engasjement, forstått som det punktet i spillingen hvor kontrollen forsvinner fra spillerens bevissthet. Involveringen knyttet til det kinestetiske er dermed internalisert hos spilleren, og de bevegelsene som vises på skjermen oppleves ikke som medierte (s. 68). En slik flytende kontinuitet knyttet til kontroll mellom spiller og spillerkarakter kan ifølge Calleja være nok til at spillingen fører til velbehag. Når spilleren fullt ut mestrer kontrolleringen av avataren, kan han eller hun tolke avatarens bevegelser til å være sine egne.

Spillverdenen i *The Rapture* er fri for andre karakterer. Spillerkarakteren er den eneste som er igjen i det som kan ligne en postapokalyptisk verden, og spilleren har derfor ingen mulighet til å utøve noen påvirkning på andre. Hva gjelder spillverdenen kan ikke spilleren påvirke denne utover hva som allerede forventes for å oppnå progresjon i spillet og narrativet. Dette begrenses til at dører og porter som blir åpnet forblir åpne inntil spilleren eventuelt bestemmer seg for å lukke dem, samt møter med på forhånd bestemte narrative elementer spilleren så kan velge å aktivere. Spilleren kan for eksempel ikke plukke opp objekter. Calleja (2011, s. 167) påpeker at en spillverden kan tilby spilleren opplevelser som ikke er tilgjengelige hos medier hvor faktisk innsats i form av interaksjon ikke er nødvendig. Dette kan forstås som at der hvor eksempelvis leseren av en bok gjennom sin egen fantasi kan oppleve å metaforisk bebo den verdenen boken inviterer til, kan spilleren av et dataspill i tillegg til dette kunne oppleve å bebo spillverdenen som følge av at spillet gir spilleren direkte tilbakemeldinger på hans eller hennes handlinger. Selv om spilleren av *The Rapture* som påpekt over ikke kan påvirke spillverdenen i like stor grad som hos dataspill hvor utfordringene er flere og mer kompliserte, vil muligheten for å bevege en spillerkarakter gjennom en virtuell verden i 3D likevel bety at *The Rapture* har en faktisk spillverden.

Det krever ikke mye spilling for å mestre kontrollen i *The Rapture*, og således kan man si at en flytende kontinuitet oppstår raskt og uten noen reell læringskurve. Kontrollering av spillerkarakteren krever ikke annet enn bevegelse av L3 og R3, og de objektene som kan interageres med krever enten et trykk på X-knappen eller at spilleren beveger selve kontrollen fra side til side.

I de delene av spillet hvor omgivelsene innbyr til rolig betraktning og kontemplasjon, oppleves forbindelsen mellom spiller og spillerkarakter som kontinuerlig og flytende, hvilket igjen fører til en følelse av velbehag. Men *The Rapture* er underveis så full av spektakulære omgivelser at spilleren etter hvert risikerer å gå lei av å betrakte disse, og heller retter fokus mot progresjon og narrativ. I disse situasjonene oppleves forbindelsen mellom spiller og spillerkarakter som unaturlig, og jeg begrunner dette med at spillerkarakteren ikke kan bevege seg raskere eller på andre måter enn til fots. Spilleren kan til tider ønske å bevege seg raskere, men spillerkarakteren kan ikke adlyde dette ønsket. Dette resulterer igjen i en bevisstgjøring av spillerens forbindelse til avataren, og følelsen av flyt kan bli brutt.

Dette viser at spillerens kinestetiske involvering med spillverdenen i *The Rapture* er svært begrenset. Det vil være interessant å se om dette gjenspeiles i tittelens *gameplay*. En positiv effekt av den enkle og sparsommelige kinestetiske involveringen er imidlertid at spilleren raskt internaliserer kontrolleringen av spillerkarakteren, samt at det er få muligheter for brudd i forbindelsen mellom spiller og spillerkarakter knyttet til det rent kinestetiske fordi det ikke kreves av spilleren at han eller hun lærer nye kontroller underveis. Spilleren kan imidlertid altså bli bevisst sin kinestetiske involvering med spillet som følge av nettopp få valg knyttet til tempo. Den begrensede kinestetiske involveringen mellom spiller og *The Rapture* har derfor både positive og negative utfall som kan oppleves ulikt av ulike spillere og med utgangspunkt i ulik erfaring.

Ifølge Calleja (2011, s. 43) inneholder den dimensjonen som omhandler spillerens romlige involveringen med et spill, spillerens deltakelse i form av kontroll, navigering og utforskning. Den omhandler derfor det å internalisere spillområder, hvilket er viktig for å gi spilleren en opplevelse av å være til stede i spillverdenen snarere enn å bare betrakte en digital representasjon av et rom utenfra.

Calleja forklarer hvordan en reise vil kunne oppleves som mer givende i spill hvor spilleren ikke har full oversikt over landskapet og dermed opplever en mulighet for å kunne gå seg vill (2011, s. 75). Selv om spilleren av *The Rapture* kan forholde seg til enkelte kart som er integrert i spillverdenen, er man nødt til å internalisere denne for å kunne navigere. Det er altså fullt mulig å gå feil eller gå seg vill. Ifølge Calleja oppstår en slik opplevelse kun i spill hvis struktur lar spilleren forestille seg spillverdenen slik den kan utfolde seg fram i tid. Med én gang spilleren innser at muligheten for å gå seg vill i realiteten ikke er til stede, vil spillerens opplevelse av mulig utforskning også begrenses, og spillverdenen vil dermed

kunne oppleves mer som en labyrint. I spill hvor spilleren derimot opplever å kunne gå seg vill, øker også spillerens romlige involvering fordi det setter forventninger til lignende framtidige opplevelser. *The Rapture* er et eksempel på et spill hvor opplevelsen av muligheten for å kunne gå seg vill spiller en stor rolle i spillerens helhetlige opplevelse av spillet. Spilleren mangler en fullstendig oversikt over spillverdenen, og denne utfolder seg derfor kun ved utforskning. Underveis i denne utforskningen vil spilleren danne og kontinuerlig oppdatere et kognitivt kart som så benyttes for videre utforskning av en sammenhengende spillverden (Calleja, 2011, s. 78). *The Rapture* presenterer likevel spilleren for områder spilleren ikke kan nå, og dette peker i retning av at spilleren egentlig navigerer en labyrint hvor målet er å avdekke elementer knyttet til det narrative. *The Rapture* klarer likevel i stor grad å motvirke en opplevelse av å befinne seg i en labyrint fordi spilleren selv kan velge i hvilken himmelretning han eller hun skal utforske, og dermed også i hvilken rekkefølge han eller hun avdekker narrative. Dette peker i retning av hva Calleja omtaler som en *maze* heller enn en labyrint (Calleja, 2011, s. 80). En *maze* må her forstås som en type labyrint hvor spilleren selv kan velge retning mellom punkter som må oppsøkes for å oppnå progresjon. Selv om det er fullt mulig for spilleren å nå spillområdets ytterpunkter uten å kunne utforske spillverdenen som fortsetter inn i det tilsynelatende uendelige bak eksempelvis gjerder og fjellknauser, er spillområdet sammenhengende og stort nok til at spillverdenen oppleves til å være åpen. Etter hvert som spilleren av *The Rapture* internaliserer og husker mer og mer av spillverdenen han eller hun har navigert, vil også opplevelsen av tilstedeværelse bli sterkere og sterkere som følge av at spillverdenen oppleves som del av spillerens umiddelbare omgivelser (s. 87). Navigeringen av en sammenhengende spillverden fører til en internalisering av bevegelsen gjennom denne. I *The Rapture* vil spilleren navigere i ulike retninger og fram og tilbake, hvilket også betyr at mange områder vil bli besøkt og ytterligere utforsket igjen og igjen. Dette fører til at spillverdenen etter hvert oppleves som kjent for spilleren, med det resultat at spilleren knyttes sterkere til spillverdenen gjennom en opplevelse av å høre hjemme her. Dette vil også gi spilleren mulighet til å rette mer oppmerksomhet mot andre aspekter ved spillet, og i tilfellet *The Rapture* vil dette eksempelvis kunne bety at spilleren kan fokusere mer på den narrative- og den affektive dimensjonen.

Sett under ett presenterer *The Rapture* en lineær fortelling spilleren må avdekke for å nå slutten, og dette peker i retning av at *The Rapture* er strukturert som hva Juul (2005, s. 67) vil kalle *games of progression*. Samtidig er det opp til spilleren i hvilken rekkefølge han eller

hun ønsker å avdekke historien gjennom utforskning av landskapet, og dette peker i retning av hva Juul (2005, s. 72) omtaler som strukturer hentet fra *emergence*. Et eksempel som viser dette er der hvor spilleren tidlig i utforskningen av spillverdenen blir presentert for navnet JEREMY som del av brukergrensesnittet. Spilleren har her entret den delen av spillverdenen hvor han eller hun kan avdekke historien om Jeremy og hans rolle i et større narrativ ved å følge etter en lyskule i den retning den flyr.



Bilde 2. Fra *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room & SCE Santa Monica Studio, 2015).

Dersom spilleren i stedet velger å styre spillerkarakteren i en annen retning, forlater han eller hun Jeremys del av spillverdenen, og kan velge å heller entre en annen karakters område og personlige historie. For å kunne nå historiens og spilllets slutt må spilleren før eller siden likevel oppsøke nettopp området knyttet til Jeremy. Dette viser at selv om *The Rapture* har et sterkt fokus på historiefortelling, ligger narrativet skjult i landskapet, slik at spilleren selv må finne brikkene og pusle dem sammen i eget hode, hvilket jeg senere vil se nærmere på i forbindelse med *environmental storytelling*. Det betyr også at ulike gjennomspillinger vil gi ulike opplevelser av både narrativet og spillverdenen, selv om slutten på spillet vil være det samme.

Ifølge Juul (2005, s. 82) er det typisk for mange actionspill ment for kun én spiller at disse er konstruert slik at spilleren må ta seg gjennom en rekke forhåndsbestemte områder, men at

dette kan gjøres på forskjellige måter. Det vil derfor være mer nøyaktig å putte *The Rapture* i den bagen Juul (2005, s. 71) kaller *progression games with emergent components*. Selv om det er reglene som strukturerer *The Rapture*, må disse forstås som tilretteleggere for forhåndsbestemte hendelser. Det er derfor rimelig å si at også narrativet er med på å strukturere *The Rapture*.

På den ene siden kan det sies at de allerede nevnte utmerkelsene spilleren kan oppnå underveis må forstås som mulige eksplisitte verdier, og at disse igjen er knyttet til spillets utfall. På den andre siden opplyser ikke spillet spilleren om hva som må til for å oppnå slike utmerkelse, og det er derfor ingen tydelige regler knyttet til dette. Et eksempel på en slik utmerkelse som oppnås nærmest ved slump er den som kalles *Last orders*. For å motta denne utmerkelsen må spilleren vente ved disken i en forlatt bar i tre minutter. Det er altså umulig for spilleren å på forhånd søke å nå denne utmerkelsen, og dette er derfor ikke et konkret mål for spilleren.

Som tidligere nevnt forholder denne oppgaven seg til Jesper Juuls definisjon av *gameplay* som et spills interaktivitet, utdypet av Egenfeldt-Nielsen et al.s definisjon av *gameplay* som den helhetlige opplevelsen av et spills samlede, aktive spillelementer. Salen og Zimmerman (2004, s. 58) understreker at det å spille et spill er det samme som å interagere med spillet. De utdyper ved å forklare hvordan det å spille et spill må forstås som det å foreta valg innenfor spillets system. Disse valgene tar form av handlinger som påvirker spillets system, som igjen presenterer spilleren for et bestemt utfall som svar på valgte handling. *The Rapture* byr spilleren på få aktive spillelementer, hvor det å styre spillerkarakteren og kameraet er den mest framtrædende formen for interaktivitet. Dette er aktivitet som på overflaten kan oppfattes til å i liten grad påvirke spillets system. Denne aktiviteten besvares likevel av spillets system ved at stadig mer av spillverdenen avdekkes for spilleren. Det å bevege spillerkarakteren i en bestemt retning må derfor sees som en interaktiv handling som er et premiss for dataspill i 3D. Gordon Calleja (2011, s. 67) peker da også på at bevegelse er en vesentlig del av *gameplay*, og han viser til at det er bevegelse som gjør det mulig for spilleren å handle i møte med spillverdenens omgivelser.

Det lille *The Rapture* kan by på av interaktivitet utover dette, peker i retning av hva Juul (2005, s. 19) omtaler som spill som fiksjon, hvor det er noe annet enn spillets regler som definerer dets kvalitet. Det finnes likevel interaktivitet i *The Rapture*. I lys av Juuls (2005, s. 56) forståelse av *gameplay*, blir det da naturlig å se nærmere på hvorvidt det finnes regler

knyttet til denne interaktiviteten som utfordrer spilleren i hans eller hennes forsøk på å mestre spillet. Sett fra et *emergence*-perspektiv er svaret nei. Det finnes ingen stor variasjon eller kombinasjon av regler spilleren må lære seg for å kunne overvinne spillet. På den andre siden er dette et spørsmål som kan besvares med utgangspunkt i spillerens erfaring med dataspill. For en uerfaren spiller vil *The Rapture* by på utfordringer knyttet til helt grunnleggende regler, slik som bevegelse og styring av kameraet. *The Rapture* starter rett på uten noen form for innledning, hvilket betyr at spilleren må lære seg reglene underveis. Jeg har tidligere nevnt at reglene kan forstås som rammer. Men det er også andre regler tilstede i *The Rapture*. Spilleren kan eksempelvis ikke nå spillets slutt før alle historier knyttet til ulike forsvunne karakterer er fortalt. De aller fleste reglene i *The Rapture* må likevel forstås som rammer, og med utgangspunkt i nevnte definisjoner betyr dette at *The Rapture* byr spilleren på en annen type *gameplay* enn hva som er tilfelle i dataspill hvor spilleren må optimalisere strategier underveis for å oppnå progresjon.

Det er likevel utfordringer i *The Rapture*. Enkelte av disse er nødvendig for at spilleren skal kunne navigere og avdekke spillerom underveis, og som i andre dataspill for å i det hele tatt kunne oppleve verket. Denne interaktiviteten inkluderer valg spilleren må ta i forhold til navigering og enkelte aktive elementer, slik som å åpne dører og porter og spille av auditive beskjeder. Andre utfordringer er i større grad knyttet til narrativet, hvor spilleren må finne ledetråder og pusle disse sammen i eget hode for å tolke seg videre til hva som har skjedd her og hvorfor. Mange av disse utfordringene glir over i hverandre ved at de både er regelbundne utfordringer og samtidig narrative ledetråder.

I den grad man kan benytte begrepet å mestre om *The Rapture*, ligger denne mestringen i å avdekke spillverdenen og narrativet. *The Rapture* forholder seg ikke til dataspillkonvensjonen som sier at en spillkarakter kan dø for så å gjenoppstå uten å bryte med *gameplay*. Her kan ikke spillerkarakteren dø i det hele tatt. Dette kan synes som en naturlig følge av at spillet ikke presenterer spillerkarakteren for noen farer som i et annet spill ville kunne ha døden som følge. Skulle spillerkarakteren i *The Rapture* dø for så å gjenoppstå, ville dette derimot ha brutt med narrativet og den kontinuerlige opplevelsen av spillverdenen. Dette underbygger påstanden om at *The Rapture* ønsker å byr spilleren på en annen form for *gameplay* enn hva som forbindes med mer tradisjonelle dataspill. Det peker også i retning av at dette noe er forbundet med formidling av narrativ og spillerens opplevelse av dette i en spillverden i 3D.

Med utgangspunkt i at *The Rapture* mangler den formen for *gameplay* som krever at spilleren optimaliserer strategier for å overkomme utfordringer, er det lett å se hvorfor enkelte spillere opplever titler av denne typen til å være noe annet enn dataspill. Med utgangspunkt i de definisjonene av regler og *gameplay* denne oppgaven forholder seg til, er det likevel vanskelig å skulle si at dette absolutt ikke er et dataspill, selv om graden og formen av *gameplay* er en annen enn hos mer tradisjonelle dataspill. Det er imidlertid også mulig å si at det er tvilsomt hvorvidt bruken av nevnte utmerkelse i seg selv er nok til at *The Rapture* når opp til Juuls definisjon av hva som må til for at noe skal kunne kalles et spill. *The Rapture* havner derfor i grenseland for hva som kan kalles et dataspill.

3.2.2 Er dette digital litteratur?

I *The Rapture* presenteres jeg som spiller for et narrativ som trer fram som følge av min utforskning, samt interaksjon mellom spillerkarakteren og spillverdenen. Dette er tydelig allerede fra begynnelsen av spillet, hvor jeg må begynne utforskningen uten noen forhåndsinformasjon foruten tittelen. I mangel på bakgrunnshistorie blir derfor utforskning en ren nødvendighet for å kunne avdekke hva som kreves for å oppnå progresjon.

Ifølge Calleja (2011, s. 43) omhandler narrativ involvering spesifikt spillerens involvering med spillets narrative elementer. Disse elementene utgjør de som på forhånd er skrevet inn i spillet, men også de som oppstår som følge av den enkelte spillers pågående spilling og interaksjon med spillverdenen, hvilke Calleja omtaler som *alterbiography*. Calleja mener altså at spillerens interaksjon med spillet kan generere historier (s. 115). Callejas todeling mellom narrativ som er skrevet inn i spillet og narrativ som oppstår i spillingen ligner Salen og Zimmermans todeling mellom *embedded-* og *emergent* narrativ som beskrevet i teoridelen. Denne oppgaven velger likevel å her se nærmere på Callejas versjon, og dette er fordi denne inngår i verktøyet som her benyttes i analysen. Et viktig aspekt ved Callejas beskrivelse av *alterbiography* er hvordan narrativ som springer ut av spilling oppstår i spillerens hode som følge av en kombinasjon av spillets representasjon og underliggende kode og spillerens subjektive tolkning av disse (Calleja, 2011, s. 119). Calleja forklarer også hvordan *alterbiography* er noe som kun kan oppstå i spillverdener (2009, s. 8).

I teorien åpner *The Rapture* opp for *alterbiography* på siden av et forhåndsskrevet narrativ fordi spillet presenterer meg for en åpen verden. Med dette menes at spillets forhåndsbestemte narrativ ikke må følges lineært. Jeg kan altså pusle sammen det på forhånd

skrevne narrativet i egen rekkefølge. Samtidig kan man si at *alterbiography* begrenses i *The Rapture* som følge av mangel på andre karakterer og tydelige mål (Calleja, 2011, s. 122). Det kan synes som at *alterbiography* her begrenses til å oppstå som følge av min involvering med forhåndsskrevne hendelser og omgivelser og tolking av disse underveis. Satt opp mot et spill hvor spilleren møter på andre karakterer som kan interageres med, inviterer *The Rapture* derfor til lite *alterbiography*. Calleja (s. 125) peker likevel på at *alterbiography* i enspiller-spill kan oppstå også som følge av spillerens forhold til spillerkarakteren. Førstepersonsperspektivet i *The Rapture* åpner dermed opp for at spilleren kan oppleve spillet til å handle om ham eller henne selv, det Calleja omtaler som *alterbiography of self*. Det er her viktig å understreke at oppfattelsen av *alterbiography* er individuell.

Not every assemblage of sign and code is likely to be an equally inspiring source of story generation for every player. The formation of an alterbiography is thus dependent on the disposition of the individual. Where one player might find that a game environment provides a stimulating narrative, another may not (Calleja, 2011, s. 127).

For Calleja (s. 128) er *alterbiography* et resultat av en syntese mellom spilldesigner og spiller og noe som manifesterer seg i spillerens eget hode. Spilleren dikter altså videre på det spillet presenterer. Min individuelle opplevelse av *The Rapture* ga likevel ingen opplevelse av *alterbiography* ut over tolking av narrative puslebiter underveis i spillingen. Dette kan skyldes mangelen på andre karakterer å interagere med, samt svært enkle regler å forholde seg til. Det kan også skyldes at spillets forhåndsskrevne narrativ er så omfattende og detaljrikt at det gir lite rom til dannelse av *alterbiography*, og fordi nær sagt alle objekter og narrative ledetråder er knyttet til det samme narrativet. I den grad en egen *alterbiography* oppsto i mitt hodet underveis, var denne knyttet til korte øyeblikks oppfattelser av meg selv som den spillet handlet om. Eksempler på dette er møtene med spillets vakre visuelle omgivelser, hvor jeg flere ganger opplevde å forestille meg selv i spillerkarakterens sted. *The Rapture* må derfor kunne sies å være et spill som legger opp til lite *alterbiography* på siden av det narrativet som på forhånd er skrevet inn, og spillerens narrative involvering med spillet er i større grad knyttet til dette. En annen måte å se dette på er å si at *alterbiography* sammenfaller med det forhåndsbestemte narrativet i *The Rapture*. Ifølge Calleja (s. 132) kan dette skje i spill hvor det narrativet som på forhånd er bestemt presenterer spilleren for hendelser som ligger forut for spillerens første møte med spillverdenen. Spillerens nåtidige forsøk på å nøste opp i fortiden blir del av hans eller hennes *alterbiography*. Ifølge Calleja

(s. 133) fordyper dette spillerens narrative involvering med spillet. *The Rapture* innbyr altså til lite *alterbiography* ut over den som oppstår som følge av spillerens møte med det narrative som er forhåndsbestemt, men førstepersonsperspektivet, bruken av *environmental storytelling* og den åpne verdenen gir likevel spilleren mulighet til å tolke og dikte videre på narrative underveis i spillingen.

Det finnes ingen poengsummer i *The Rapture*, og den eneste formen for seier som kan sies å oppnås er å nå historiens slutt, som også er spillets slutt. Som i interaktiv fiksjon belønnes spilleren heller med ny informasjon som fungerer som puslebiter i et narrative som trer fram jo mer spilleren utforsker spillverdenen. Dette gjelder også innsikt i det metafysiske, det psykologiske og det spirituelle i *The Rapture*. På vandring gjennom landsbyen møter spilleren på sci-fi-elementer i form av lys-silhuetter som representerer mennesker, samhandling og dialog mellom mennesker, samt ulike menneskelige handlinger. Alt dette ligger tilbake i tid og forut for spillerens utforskning. Disse møtene gir spilleren ikke bare hint til hva som er årsaken til at alle har forsvunnet fra bygda, men også innsikt i disse karakterenes personlige historier, relasjoner, karaktertrekk og personligheter. Hver for seg forteller disse møtene historiene om menneskene, men samlet sett forteller de historien om landsbyen og bygda som omslutter den. På én side er dette noe som også kan finnes igjen hos andre typer dataspill. På en annen side kan man likevel påstå at en tittel som *The Rapture* gir spilleren mer tid og rom til refleksjon, slik at slike elementer får mer plass i spillerens bevissthet. Ensslin forklarer hvordan nettopp dette springer ut av hva hun kaller *slow gaming*, her oversatt til sakte spilling. Ved at spilleren tvinges til å bevege spillerkarakteren sakte framover, framkalles en meditativ stemning. Meningen med sakte spilling er å gi spilleren rom til nettopp tolkning og grundigere utforskning av spillverdenen, men også for at spilleren skal få anledning til å reflektere over egne handlinger i spillet. Kanskje viktigst er hvordan slik spilling tvinger spilleren til å rette oppmerksomheten mot elementer i spillverdenen hun eller han normalt ville oversett og derfor også ikke hatt muligheten til å verdsette (2014, s. 142). Treghet kan altså være et bevisst grep for å tilby gi spilleren noe som vanskeligere kan oppnås i spill hvor tempoet er høyere og spilleren må fokusere sin oppmerksomhet i retning mål og farer.

Det rolige tempoet i *The Rapture* gir, sammen med den tomme verdenen og mangelen på farer, spilleren nettopp anledning til å betrakte de audiovisuelle elementene i ro og mak. Ved gjennomspilling opplevde jeg som spiller flere ganger et behov for å stanse helt opp for å betrakte spillverdenen. De visuelle elementene i *The Rapture* er svært vakre, og det rolige

tempoet bidrar til at slik betraktning oppleves som en naturlig del av spillingen. Været og spesielt de skiftende lysforholdene gjør sitt til at omgivelsene er i stadig endring. Skygger beveger seg over landskapet og gir liv til et forlatt område, selv om spillverdenen kun er en digital representasjon av naturen. Dataspilleestetikken i *The Rapture* skiller seg ikke nevneverdig fra andre typer dataspill som presenterer en spillverden i 3D. Forskjellen ligger i at der hvor eksempelvis spill innen FPS-sjangeren krever at spilleren hele tiden er beredt i forsvars- eller angrepsposisjon, kan spilleren i *The Rapture* la seg påvirke av estetiske uttrykk i ro og mak.

Ensslin (2014, s. 152) peker på at spillerkarakterens trege bevegelser også gir spilleren anledning til å reflektere rundt tematiske spørsmål som er knyttet til spillet og narrative.

I oppgavens teoridel framkommer det at *environmental storytelling* benyttes som verktøy for at spilleren skal kunne navigere gjennom spillverdenen. *Environmental storytelling* må derfor være knyttet til spillets romlighet. Worch og Smith velger å se spillets omgivelser som et narrativt verktøy fordi dette involverer spilleren ved å la ham eller henne tolke seg videre i spillet. Dette betyr at *environmental storytelling* også må være knyttet til det narrative. Det er altså dette møtet mellom det romlige og det narrative i et spill som fører til en forståelse av *environmental storytelling* som en forening av det ludologiske og det narrative.

I sin analyse av *Gone Home*, *Dear Esther* og *Year Walk*, forklarer Rosa Carbo-Mascarell (2016, s. 9) hvordan det som i tradisjonell historiefortelling forstås som første og tredje akt, i stedet inkorporeres i spillverdenen. Dette gjøres ved bruk av *environmental storytelling*. I stedet for å presentere spilleren for historiefortelling via bruk av filmklipp er narrative i stedet spredd ut og skjult i landskapet, og det er spillerens oppgave å avdekke det. Ifølge Carbo-Mascarell utfordrer og endrer derfor *walking simulators* og lignende spill oppfatningen av hvordan dataspill kan fortelle historier.

Som tidligere beskrevet blir spilleren av *The Rapture* kastet rett inn i spillverdenen uten å bli presentert for det som i tradisjonell forstand kan forstås som en første akt i en historie. Dette peker i retning av at hele narrative her er inkorporert i spillverdenen. Dette betyr likevel ikke at narrative i *The Rapture* presenteres utelukkende gjennom *environmental storytelling* og uten bruk av eksposisjon. Et godt eksempel på dette er de mange møtene spilleren har med det som kan beskrives som lyssilhuetter av andre karakterer som er frosset i tid. Selv om dette er inkorporert i spillverdenen kan spillerkarakteren og spilleren her bare observere

og lytte til det som blir fortalt. Altså er dette direkte historiefortelling og ren eksposisjon av narrativet, selv om disse møtene må tolkes inn i en større sammenheng for å gi mening. Disse lyssilhuettene inngår ikke sømløst i omgivelsene men manifesterer seg kun for en kort stund og oppleves derfor som et fortellergrep på siden av *environmental storytelling*.



Bilde 3. Fra *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room & SCE Santa Monica Studio, 2015).

Environmental storytelling benyttes her sammen med eksposisjon. Resultatet er i mange tilfeller i *The Rapture* at de brikkene i narrativet spilleren avdekker også blir fortalt og forklart gjennom eksposisjon. I eksemplet over har spilleren funnet fram til en toglinje hvor et tog har sporet av. På toglinja ved siden av toget står et brannslukningsapparat, det er masse blod på bakken og på det som ligner et laken hvor noen sannsynligvis har ligget. En sko ligger henslengt i blodet, og det kan se ut som om foten fremdeles er inne i skoen. Her har det åpenbart skjedd en ulykke, og det kan se ut til at toget har sporet av som følge av en påkjørsel. Men en lyskule svever også over bakken, og ved å interagere med denne, får spilleren oppleve et auditivt tilbakeblikk som langt på vei forklarer hva som her har skjedd. Objektene som beskrevet over kunne her vært nok til at spilleren skulle kunne navigere videre, og eksposisjonen i form av tilbakeblikket nærmest reduserer de samme objektene til kulisser. På én måte kan man her si at dette er *environmental storytelling* fordi spilleren kan tolke seg fram til hva som har skjedd. Men på motsatt side kan man også si at dette kun

starter som *environmental storytelling*, før eksposisjonen tar over og forklarer for spilleren hva som har skjedd. *The Rapture* presenterer altså spilleren for narrative ved å kombinere *environmental storytelling* med det som kan forstås som eksposisjon, være det seg muntlig tale i møte med lys-silhuettene og –kulene, eller innspilte monologer på eksempelvis reiseradioer som er spredd ut i spillverdenen. Det finnes også mange eksempler i *The Rapture* på ren *environmental storytelling* hvor objektene spilleren kommer over forteller noe om hva som har skjedd på det aktuelle stedet, uten at dette så forklares på annet vis. På et bestemt tidspunkt i spillet kommer jeg over en seng i et forlatt hus. På sengen ligger en barnetegning, en teddybjørn og blodig tørkepapir. På dette tidspunktet i spillet trengs ingen ytterligere forklaring for at jeg skal kunne gjøre meg opp en mening om hva som her har skjedd. Et annet eksempel er der hvor jeg som spiller kommer over en brukt gass-beholder i form av et missil. Den ødelagte asfalten forteller meg at missilet traff bakken med hard kraft, hvilket kan bety at det falt fra oven og kanskje fra et fly. Dette må kunne sies å være effektiv bruk av *environmental storytelling* fordi dette objektet som er lett å overse, peker i retning av hva som kan ha skjedd med innbyggerne i *Yaughton*.



Bilde 4. Fra *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room & SCE Santa Monica Studio, 2015).

Begge eksemplene over er eksempler på *environmental storytelling* som gir mening i form av at de utdyper narrative heller enn å presentere det på egenhånd, og de inngår i et narrativ

som er skrevet inn i spillet på forhånd heller enn å springe ut av spillerens møte med spillet. *The Rapture* presenterer altså i all hovedsak spilleren for det Salen og Zimmerman kaller et *embedded narrative*. Det er imidlertid mange eksempler på bruk av *environmental storytelling* i *The Rapture*, noe som også passer svært godt sammen med den rolige utforskningen spillet legger opp til.

Selv om plottet i *The Rapture* er knyttet til mysteriet med de forsvunne menneskene, kretser temaet omkring relasjoner mellom de samme menneskene innen de forsvant. Spilleren får innblikk i disse relasjonene i møte med de tidligere nevnte lyssilhuettene, men også i møte med hus og eiendeler som nå står forlatt. Temaet berører med andre ord også hva vi mennesker etterlater oss etter at vi er borte, både i form av objekter og minner. Under følger et bilde som viser øyeblikk fra spillingen hvor det visuelle fikk meg til å stanse opp for å betrakte et utsnitt av spillverdenen. Slike øyeblikk gir også spilleren mulighet til å reflektere over narrativet, i dette tilfellet mysteriet om hvorfor alle menneskene har forsvunnet og hvor de har blitt av. *The Rapture* kan altså by spilleren på en form for *slow gaming* som ifølge Ensslin er å finne hos litterære dataspill.



Bilde 5. Fra *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room & SCE Santa Monica Studio, 2015).

The Rapture presenterer imidlertid ikke spilleren for framtrepende litterære elementer. Bruken av tekst er minimal, og dialogene underveis bærer preg av å først og fremst være

informasjon spilleren trenger for å pusle sammen et større narrativ i eget hode. Hos *The Rapture* er det heller dataspilleestetikken som står i fokus. Dialogene og tekstene som presenteres i *The Rapture* må derfor forstås til å være funksjonelle, hvilket peker i retning av at *The Rapture* kan ligne interaktiv fiksjon, men at det ikke er et litterært auteur-spill. *The Rapture* passer dog inn under Ensslins definisjon av kunstspill ved at det mangler konkurranselementer i form av tydelige mål, tidspress og vinn- og tapssituasjoner. Dette kan på den ene siden tolkes til at *The Rapture* i hovedsak benytter seg av dataspillformatet for å strukturere narrativet i en kontekst hvor spilleren i utgangspunktet forventer nettopp konkurranselementer. På den andre siden kan det bety at det er nettopp narrativet i *The Rapture* som står i fokus og skal utforskes, og at utfordringene, karakterene og de ulike nivåene, her forstått som geografiske områder i spillverdenen hvor narrativet er knyttet til bestemte karakterer, må sees som verktøy for utforskning av tematikken.

3.2.3 Hvilke andre opplevelser kan *The Rapture* tilby spilleren?

Spillerens første møte med spillverdenen i *The Rapture* er langs en vei på en høyde over landsbyen. Det oppleves derfor ikke som unaturlig at ingen andre mennesker er i nærheten. Solen skinner på himmelen, og landskapet framstår som frodig, idyllisk og fredelig. Det er først idet spilleren styrer spillerkarakteren inn i boligstrøk at en opplevelse av melankoli kan oppstå som følge av fraværet av andre mennesker. Det burde vært andre her, men det er det ikke. Musikken er likevel behagelig og beroligende, og det er ingen audiovisuelle tegn som varsler farer. Fraværet av andre karakterer fører dermed ikke med seg frykt for at noe skal skjule seg i skyggene, slik som ville kunne være tilfelle i et FPS-spill. I stedet fører melankolien til at spilleren etter hvert kan føle på ensomhet.

Calleja (2011, s. 73) peker på at dataspill og virtuelle verdener tillater spilleren å projisere egen fantasi inn i representasjonen av ulike landskap samtidig som han eller hun kan bevege seg gjennom de samme landskapene. Han forklarer hvordan noen spillverdener byr spilleren på vakre landskap som gir inntrykk av å strekke seg bortenfor horisonten, og han siterer spillere som forteller om turistlignende opplevelser og velbehag forbundet med det å oppdage nye områder. Der hvor litteraturen kun kan by på bevegelse gjennom mentale landskap, kan dataspill by på et simulert landskap som kan og må navigeres. Slik navigering vil kunne gi en følelse av tilstedeværelse i spillets omgivelser (Calleja, 2011, s. 74-75).

”Jeg går nedover en sti, tråkket ned av mennesker som har gått her før meg. Røtter ligger og presser opp så vidt under jorden jeg går på. Det er midt på dagen. Til begge sider av stien ligger en liten eng av gule, viltvoksende blomster omgitt av grønt gress og busker. Trærne er grønne og strekker seg mot en himmel som for øyeblikket er gråblå, men som for kort tid siden ble lyst opp av en sterk sol. Alt er så frodig her. Enkelte av trærne duver ned og kaster skygger som danser på stien foran meg. Plutselig enser jeg et sterkt lys til høyre. Jeg enser det fordi bakken foran meg blir lyst opp, og noe kaster ujevne skygger som beveger seg. Jeg snur meg og ser rett på en lysende kule som farer fram og tilbake, hit og dit, lavt over stien og videre ned mot en asfaltert vei ved enden av stien bare noen titalls meter lenger nede. Det eneste jeg kan tenke å sammenligne lyset med må være et kulelyn. Jeg stanser opp og betrakter lyset og omgivelsene omkring der det har nådd ned til et stort skilt og bak det igjen en bom som sperrer veien for biler. Enorme steiner ligger oppå hverandre og ligner et slags naturlig lite berg til venstre for veien. Jeg kan se hvordan veien fortsetter bak bommen, og bak en hekk stikker et hustak opp. Der bak tar gatelys og strømkabler over for trærne jeg står omringet av. Jeg følger etter lyset i retning bommen og kaster et langt blikk til venstre mens jeg går. Veien snirkler seg opp til venstre i motsatt retning, og jeg kan se et veiskilt, flere trær og en enorm strømmast i det fjerne. Sola kikker ned gjennom tretoppene som legger skygger i gresset til venstre for meg. Fuglekvitteret overdøves nesten helt av musikken som fyller mesteparten av lydbildet. Det første ordet jeg tenker på i et forsøk på å beskrive musikken er sakral. Det er noe religiøst ved musikken, og den understreker på en måte de vakre omgivelsene jeg beveger meg gjennom. Fredelig. Tomt men ikke skummelt. Her er plass og tid til å tenke. Her kunne jeg tenkt meg å ta av meg skoene for å gå barbeint på stien. Tankene går til minner om å stå opp med sola en sommermorgen, for så å gå gjennom hjembyen min innen alle andre har stått opp. Jeg fortsetter etter lyset og når fram til bommen. Skiltet leser *LAKESIDE HOLIDAY CAMP – The Heart of Yaughton Valley!* Jeg passerer skiltet og fortsetter langs veien inn på området. Det blir brått mørkere rundt meg. Her er asfalten våt og reflekterer lyset fra både gatelyset på begge sider og lyskulen som farer fram og tilbake som for å lokke meg videre. Plutselig regner det, og himmelen er grå. Musikken er plutselig borte, og jeg kan høre utydelige stemmer som snakker i munnen på hverandre. Stemmene kommer fra lyset som nå er så nærme at jeg kunne ha tatt på det, så sterkt at det blander meg. Den rolige og behagelige stemningen er borte. Det er fremdeles ikke skummelt, men det føles brått litt ensomt. Tordenværet skraller over himmelen, det blir mørkere, og regnet bølter ned”.

Teksten over er min egen beskrivelse av noen få minutters spilling av *The Rapture*. Som det framkommer av den er spillerkarakteren min helt alene i disse omgivelsene, og det er lite som tyder på at noen vil dukke opp. Jeg har da også spilt *The Rapture* flere ganger og vet at det gjør det ikke. Kris Darby (2018, s. 7) peker på at spillerkarakteren i såkalte *walking simulators* ofte er usynlig, og at spillverdenene de presenterer gjerne er tomme for andre karakterer. Dette fører ifølge Darby til at disse titlene ofte fokuserer på tematikk knyttet til hemsøking og isolasjon. I stedet for å gå inn i en spillverden med spørsmål knyttet til hva som skal skje, går spilleren ofte inn i en såkalt *walking simulator* med spørsmål om hva som har skjedd her og hvorfor. Det kan synes som at slike spillverdener ikke innbyr til ytterligere spilling etter første gjennomspilling, men Darby (s. 8) bruker *walking simulatoren Dear Esther* som eksempel på en tittel hvor teoriene er mange om hva spillet egentlig handler om. Gleden kan derfor være stor ved å besøke spillverdenen på ny for å kunne oppdage objekter og øyeblikk som kan endre spillerens forståelse av landskapet.

Spillingen av *The Rapture* og beskrivelsen av denne slik den står gjengitt, inneholder et godt eksempel på bruk av det audiovisuelle for å snu stemningen spilleren opplever i en annen retning. Etter å ha vandret gjennom solen i flere timer, reagerte jeg kroppslig på sommerregnet som plutselig falt fra himmelen over og rundt spillerkarakteren. Tankene gikk til det å være utendørs om sommeren som liten, selv i regnvær. Jeg kjente på minner om kulde og varme om hverandre, og da jeg forlot det regntunge området og omsider vandret ut i sollyset igjen, kunne jeg nærmest kjenne på min egen kropp hvordan solen varmet og tørket våt hud.

Hvis man ikke har behov for å flykte eller gå til angrep, har man heller ikke noe behov for å løpe. Når vi betrakter noe, gjør vi det i et rolig tempo, eller vi stanser opp. Vi tar oss tid til å ta inn ulike inntrykk. Noen ganger gjør vi også dette helt bevisst, som for eksempel når vi går gjennom et museum eller et kunstgalleri, eller når vi oppsøker steder av historisk betydning. Når jeg ser på opptak av min egen spilling av *The Rapture*, *Edith Finch* og også til en viss grad *Firewatch*, går tankene til fenomenet *urban exploration*, gjerne forkortet *urbex*. En norsk oversettelse er urban utforskning, men *urbex* vil her bli benyttet. *Urbex* kan beskrives som utforskningen av menneskeskapt men forlatte områder, bygninger, ruiner og skjulte byggverk som tunneler og gruver. Ifølge geografen Bradley L. Garrett (2014, s. 10) kan *urbex* forstås som en etterkommer av psykogeografien og av praksisen *dérive*. De som bedriver *urbex* er gjerne interesserte i historie, eller de ønsker å fotografere steder hvor tiden har stått stille. Et eksempel på slik utforskning av forlatte menneskeskapt strukturer finner

vi i et intervju i episoden *Gjemte og glemte steder* på podcasten *Rekommandert* (Schau, 2019-nåtid). Her blir den tidligere brannmannen Ronny Arnesen intervjuet av Kristopher Schau om nettopp *urbex* i Oslo. Arnesen er en ivrig utforsker av forhistoriske steder og har skrevet boken *Gjemte og glemte steder: Urban utforskning i Oslo og området rundt* fra 2018. Arnesen forteller i intervjuet at forhistorie er en viktig detalj i forbindelse med utforskningen. Han bruker vrakdykking som eksempel og forteller at det å først vite noe om historien bak vraket gjør dykket til en utrolig flott opplevelse. Han beskriver dette som å komme nære historien, som å nærmest dykke ned i den. Andre ganger har Arnesen opplevd å oppdage skjulte rom han ikke visste noe om på forhånd, hvorpå han etter utforskningen søkte svar i dokumentert historie, for deretter å oppsøke det samme stedet på ny. Et annet eksempel Arnesen forteller om i podcasten er den gangen han som første menneske på 500 år tok seg inn i sølvgruvene i Akersberget i Oslo. Han beskriver hvordan det siste mennesket som tok seg opp av hullet bar fakkell, mens han selv klatret ned med elektrisk lys. Arnesen omtaler denne opplevelsen som utrolig og fantastisk. Videre beskriver han en opplevelse han hadde da han dykket nedover i vannet inne i graven og følte trang til å berøre en gammel stige som fremdeles hang nedover gruveveggen. Arnesen forteller at han da han berørte trinnene på stigen med hånden mens han sank nedover i det mørke vannet måtte tenke *hvem var du som gikk her sist? Hvem var du, og hvordan levde du?* Intervjuet med Arnesen peker på hvordan slik utforskning går hånd i hånd med historiefortelling. Der hvor Arnesen føler at han kommer nære de menneskene som var i sølvgraven før ham ved å berøre objekter de har berørt, opplever jeg som spiller av *The Rapture* en nærhet til de menneskene som har forsvunnet fra den lille landsbyen men som har etterlatt seg spor av levd liv. Som spiller har jeg ingen formening om hvor lang tid som har gått siden de forsvant. Etterlevningene jeg finner i landskapet, og som i mange tilfeller kan forstås til å være *environmental storytelling* og utdypning av narrativet, er også med på å skape visse stemninger, helt i tråd med Worch og Smiths forklaringer. De tomme husene forteller en historie ikke bare om de som en gang bodde her, men også om dette stedet. Bygningene er menneskeskapte, og deres fremste funksjon er å huse mennesker. Når jeg entrer disse bygningene er det likevel som om fraværet av mennesker lar disse konstruksjonene tale for seg selv, som om de har en egen historie menneskene kun er en del av, og som bidrar med noe mer enn *environmental storytelling*, som går dypere i historien om dette stedet. Som når jeg går inn på kirkeområdet og må passere kirkegården for å kunne ta meg inn i kirken. Rundt meg ligger faktiske levninger i form av mennesker begravd i jorda. Det slår meg at disse menneskene forsvant for lenge siden. Idet jeg entrer kirken blir fraværet av mennesker en påminnelse om hva slags

hus dette er. Jeg legger merke til detaljer, og en bestemt stemning springer ut av at jeg blir påminnet dette stedets kulturelle og historiske betydning nettopp for de menneskene som ikke lenger er her. Hva er en kirke uten en forsamling? Rotete kirkebenker og *environmental storytelling* i form av brosjyrer som forteller om et influensautbrudd bidrar til at jeg kan kjenne på den usikkerheten og frykten som må ha preget stemningen mens det fremdeles var mennesker her. Det er her rimelig å påstå at jeg som spiller opplevde hva Calleja omtaler som inkorporering og dermed opplevde å være til stede i spillverdenen. På én side var jeg som spiller inkorporert i spillverdenen gjennom spillerkarakteren. På den andre siden inkorporerte jeg spillverdenen i min egen bevissthet gjennom en syntese av ulike dimensjoner. Via spillerkarakteren beveget jeg meg gjennom et navigerbart og beboelig område mens jeg ble påvirket av narrativet og det estetiske. På dette tidspunktet hadde jeg altså internalisert den kinetiske dimensjonen, den romlige dimensjonen, den narrative dimensjonen og den affektive dimensjonen i Callejas *The Player Involvement Model*.

3.3 Firewatch

Firewatch is a mystery set in the Wyoming wilderness, where your only emotional lifeline is the person on the other end of a handheld radio. The year is 1989. You are a man named Henry who has retreated from your messy life to work as a fire lookout in the Wyoming wilderness. Perched atop a mountain, it's your job to find smoke and keep the wilderness safe. An especially hot, dry summer has everyone on edge. Your supervisor, a woman named Delilah, is available to you at all times over a small, handheld radio – and is your only contact with the world you've left behind. But when something strange draws you out of your lookout tower and into the world below, you'll explore a wild and unknown environment, facing questions and making interpersonal choices that can build or destroy the only meaningful relationship you have (Campo Santo, u.å.).

3.3.1 Er dette et dataspill?

Sett i lys av Juuls definisjon av spill, ligner *Firewatch* mye på *The Rapture*. Også her må enkelte av reglene forstås som rammer. Ser man nærmere på Juuls definisjon av regler (2005, s. 58) vil man se at regler bestemmer både begrensninger og muligheter for hva spilleren kan foreta seg. Man kan derfor si at begrensningene defineres av rammene, mens

mulighetene ligger innenfor disse rammene. Det at spillerkarakteren ikke kan fly er én begrensning, mens det å løpe er en mulighet. Dette vil videre si at *Firewatch* er styrt av regler på lik linje med mer tradisjonelle dataspill. Også her er det regler som bestemmer hvordan og hvor spillerkarakteren kan bevege seg, og det finnes regler som forhindrer at spilleren når spillets slutt for tidlig. Utfallet av *Firewatch* er ikke variabelt i den forstand at spillet kan by spilleren på ulike endelser som følge av ulik spilling, men vil ende likt ved hver nye gjennomspilling og uavhengig av hvem som spiller det. Utfallet er likevel til dels kvantifiserbart, og som hos *The Rapture* dreier det seg her om utmerkelse spillet deler ut til spilleren underveis. Fem av disse utmerkelsene kommer automatisk som følge av at spilleren spiller videre, og de vil derfor bli delt ut til alle spillere som oppnår progresjon i spillet. Ifølge en forumpost på *Steam* (u.å.-h) finnes det i tillegg til disse i alt fem utmerkelse til. Grunnen til at jeg som spiller ikke selv har denne oversikten etter endt spilling, er at *Firewatch* ikke gir noen klare indikasjoner på hvor mange utmerkelse som må til for å nå hundre prosent gjennomspilling, forstått som at alle mål er oppnådd. Én av disse utmerkelsene kalles *Love Tuts*, og denne mottar spilleren ved å finne og adoptere en skilpadde. Ved første gjennomspilling kom jeg ikke over noen skilpadde, mens jeg ved neste gjennomspilling tilfeldigvis fant en som jeg valgte å beholde. Og dermed mottok jeg denne utmerkelsen. Blant de andre utmerkelsene kan nevnes *The Life and Times of Raccoon Carter*. For å kunne oppnå denne utmerkelsen må spilleren først finne en falleferdig hytte ute i villmarken, for deretter å ta seg ned i kjelleren og åpne en gammel ovn, hvorpå en vaskebjørn springer ut. Hundre prosent gjennomføring av spillet vil likevel kun kunne oppnås etter at samtlige utmerkelse er mottatt. Spilleren kan altså velge å gjøre en innsats for å påvirke dette resultatet om fullstendig mestring av spillet, og kan følgelig bli emosjonelt involvert i søken etter utmerkelse. På én side kan man derfor si at *Firewatch* oppfyller Juuls krav om variabelt og kvantifiserbart utfall. Men felles for alle disse utmerkelsene er at de er løsrevet fra spillets og narrativets progresjon, og at spilleren ikke er nødt til å oppnå fullstendig mestring, siden enden på spillet likevel vil være den samme. Spilleren kan altså velge vekk det som kan måles, og man kan derfor på den andre siden si at variabiliteten forblir en påstand som ikke egentlig har noen innvirkning på utfallet. Dette kan komme av at mangel på oppnåelse av slike utmerkelse ikke vil ha noen følger for spilleren underveis i spillets gang, da neste kapittel i historien som presenteres likevel vil være lik for en spiller som samler utmerkelse som for en som ikke har noen interesse av dette. For sammenligningens skyld er *Tetris* et spill hvor spilleren er nødt til å overvinne et brett eller nivå for å nå det neste, og hvor et tap vil bety at spilleren må spille det samme brettet igjen.

Slik er det ikke hos *Firewatch*, og dette er fordi spillet mangler mulige tapssituasjoner. Disse utmerkelsene kan på én side derfor oppleves som påklistrede belønninger. På den andre siden kan de også sees som belønninger for grundig utforskning og dermed også oppmuntringer til videre utforskning av spillverdenen. Spilleren må likevel ikke gjøre en innsats i denne sammenheng for å påvirke et utfall, og både *The Rapture* og *Firewatch* ligger derfor i grenseland på dette punktet i Juuls definisjon.

Sammenlignet med *The Rapture* har spilleren i *Firewatch* større påvirkningskraft på så vel andre karakterer som på spillverdenen. Et eksempel på dette er hvordan spilleren må benytte kontrolleren til å velge hva spillerkarakteren skal si til NPCen Delilah over sambandet. Forskjellige uttalelser vil gi ulike svar fra Delilah, og på denne måten bygges en meningsfull dialog mellom de to som utvider forståelsen av karakterene. NPCenes reaksjoner på de valgene spilleren tar på vegne av spillerkarakteren er likevel forhåndsbestemte og inngår i progresjonen, hvilket betyr at det ikke er snakk om *emergence*. Dersom det er fem mulige replikker å velge mellom, vil det også være kun fem mulige svar. Dialogen med NPCene vil dessuten ikke kunne påvirke i hvilke retning spillet fortsetter. Et annet eksempel på spillerens påvirkningskraft er hvordan spilleren i *Firewatch* kan plukke opp ulike objekter, enten for å betrakte dem eller for å lagre dem til framtidig bruk.

I likhet med *The Rapture* er altså *Firewatch* strukturert etter *progression*. Muligheten for spilleren til å utforske spillverdenen fritt kan peke i retning av *emergence*, men samtlige oppgaver og spørsmål må løses og besvares i en på forhånd bestemt rekkefølge for å oppnå progresjon. Et eksempel på dette er spillerens møte med en låst port i en underjordisk tunnel. Tunnelen er tilgjengelig gjennom hele spillet, men for å kunne utforske området innenfor porten, må spilleren først nå det punktet i spillet og narrativet hvor spillerkarakteren får tilgang på en nøkkel som kan låse opp porten. Det er altså også her snakk om noe som ligner hva Juul (2005, s. 71) omtaler som *progression games with emergent components*. Et eksempel på innslag av *emergence* er at spilleren må navigere ved hjelp av kart og kompass. Gjennom NPCen Delilah presenterer systemet spilleren for himmelretninger og koordinater, og spillerkarakteren blir etter hvert utstyrt med kart og kompass. I tillegg blir spilleren tildelt oppgaver av samme NPC.



Bilde 6. Fra *Firewatch* (Campo Santo, 2016).

Det er altså mulig for spilleren å velge feil retning i *Firewatch*, og på denne måten gå seg vill innenfor det avgrensede spillområdet. Dette betyr at selv om spillerkarakteren blir utstyrt med kart og kompass, må spilleren underveis internalisere spillverdensens geografi, hvilket også betyr at spilleren i stor grad navigerer etter et kognitivt kart som til stadighet oppdateres. Mark Wolf (2011, s. 22) benytter begrepet *navigable space*, her oversatt til navigerbart spillområde for å beskrive et område i spillet hvor spilleren må orientere seg for å kunne navigere videre. Calleja (2011, s. 78) forklarer hvordan slike navigerbare spillområder må forstås som rom som er simulerte, i motsetning til rom som utelukkende fungerer som representasjon. Juul (2005, s. 165) bruker begrepet *game space* om det området av spillverdenen som er tilgjengelig for spilleren gjennom spillerkarakteren. Denne oppgaven velger å oversette dette begrepet til spillområde. Et spillområde avgrenses gjerne av det Juul (s. 165) omtaler som usynlige vegger. Disse må forstås som områder hvor spilleren opplever at spillområdet tar slutt, selv om spillverdenen fortsetter på den andre siden. Det er viktig å her legge til at spilleren ikke på forhånd vet hvor stort spillområdet er, og dette er med på å øke utfordringene med å navigere. På én side er det naturlig å tenke at dersom en tittel kan by spilleren på et navigerbart spillområde i en spillverden, må det være snakk om et spill, og da særlig som i tilfellene i utvalget hvor spillverdenen oppleves i 3D. På en annen side kan man likevel si at ikke alle dataspill presenterer spilleren for et navigerbart spillområde, og slett ikke alle dataspill oppleves i 3D. Disse aspektene er altså i

utgangspunktet ikke premisser for hva som kan kalles et dataspill. Det må likevel kunne sies at disse aspektene skiller enkelte dataspill fra eksempelvis litteraturen, men også fra filmen fordi områdene kan navigeres fritt av spilleren gjennom en spillerkarakter. Fri utforskning av litterært univers er utenkelig fordi et slikt univers manifesteres i leserens hode, ikke på en skjerm. I filmuniverset har ikke seeren noen form for påvirkningskraft, og han eller hun kan ei heller styre kameraet i ønsket retning.

I motsetning til de to andre titlene i utvalget, kan spillerkarakteren i *Firewatch* også løpe i tillegg til å gå, og dette oppleves som befriende og også naturlig på enkelte tidspunkt i løpet av spillet. Et eksempel på dette er hvordan spilleren kan la spillerkarakteren løpe for å rekke helikopteret som skal evakuere ham ut fra den brennende nasjonalparken mot slutten av spillet. Spillområdet er her dekket av røyk, hvilket gjør navigering vanskeligere enn tidligere i spillet. Muligheten til å løpe oppleves som et naturlig valg, selv om dette ikke har noen direkte innvirkning på spillet slutt. Et valg om å løpe vil imidlertid understreke en påstand fra spillet om at tiden er knapp på et tidspunkt i spillet hvor forbindelsen mellom spilleren og spillerkarakteren er sterk. Dette fører videre til en opplevelse av spenning hos spilleren, som derfor opplever noe av den panikken spillerkarakteren uttrykker.

Spillerens involvering med den kinestetiske dimensjonen i *Firewatch* må kunne sies å være større enn hos *The Rapture*, selv om også *Firewatch* kan by spilleren på lite *gameplay* av typen som krever optimalisering. Der hvor *The Rapture* kan by på få og enkle kontrolleringer i en spillverden som innbyr til flyt i forbindelsen mellom spiller og spillerkarakter, og der hvor *Edith Finch* som jeg senere vil vise til stadighet endrer kontrollerens bruksområder i en spillverden som begrenser den samme flyten, kan *Firewatch* by spilleren på utvidet bruk av kontrolleren i en kontinuerlig spillverden som kun brytes i tid og sjelden i rom. Jeg sikter her til hvordan *Firewatch* velger å hoppe framover i tid, men aldri tilbake, samt at spillverdenen her henger sammen, i motsetning til hos *Edith Finch*, hvilket jeg vil komme tilbake til senere. Denne hoppingen framover i tid skjer ved at spillet kutter handlingen etter endt døgn ved å gå i svart, for deretter å presentere en tekstplakat som informerer om hvor lenge spillerkarakteren nå har vært ute i villmarka. Det kreves likevel ikke mye av spilleren for at han eller hun fullt ut mestrer kontrolleren og kontrolleringen av spillerkarakteren. Kontrolleren dukker imidlertid opp igjen i spillerens bevissthet de gangene nye elementer introduseres. Slike elementer er eksempelvis en walkie talkie, et kompass, deretter et kart, og så en elektronisk sporingsenhet. Alle disse objektene utvider kontrollerens bruksområde, og alle er knyttet til romlig utforskning og navigasjon.

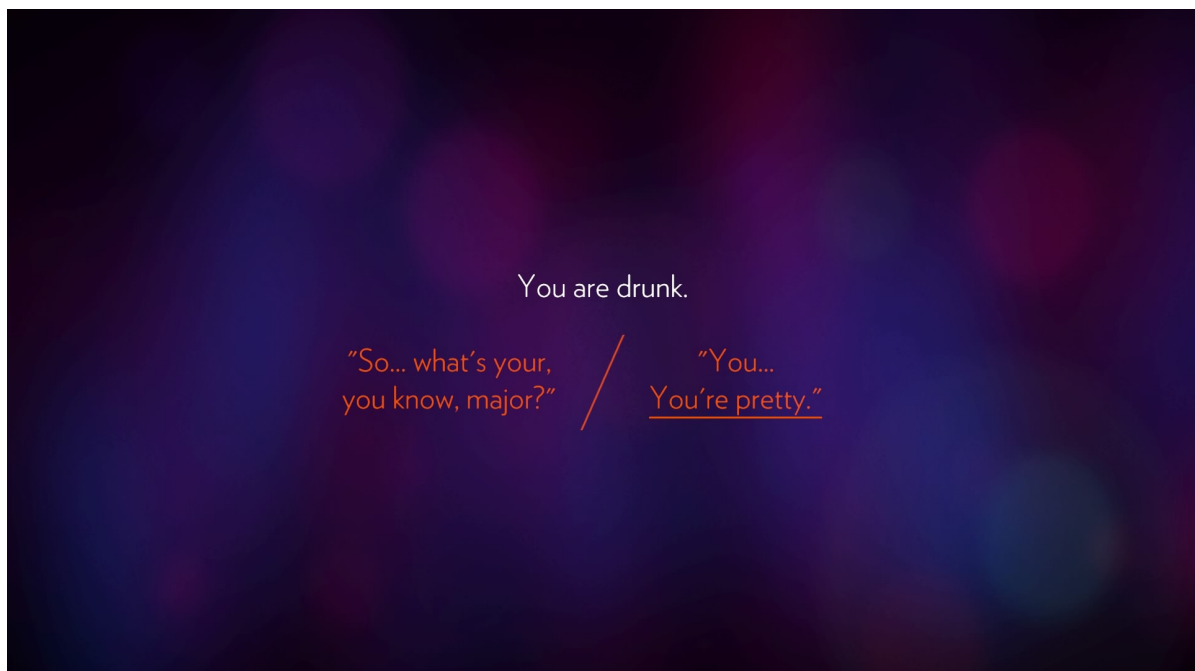
De få og enkle reglene viser hvordan *Firewatch* i likhet med *The Rapture* kan by spilleren på en annen type *gameplay* enn hva som tradisjonelt forbindes med dataspill. Av utfordringer er navigering allerede nevnt. En annen utfordring spilleren står ovenfor er å pusle sammen brikkene i et narrativt puslespill som presenteres først etter at spilleren har lært seg de grunnleggende reglene og spillmekanikkene som styrer disse. Som i *The Rapture* er enkelte av reglene nødvendige for at spilleren skal kunne navigere og avdekke spillerom og narrativ. Og som i *The Rapture* peker de fleste utfordringene spilleren videre også i et narrativ. Spillerkarakteren må eksempelvis rappellere ned fjellskrenter, og for å gjøre dette må spilleren først finne klatretau. Det må likevel understrekes at *Firewatch* her skiller seg fra *The Rapture* ved at spillet må spilles lineært og i en bestemt rekkefølge for at progresjon skal oppnås. Med dette menes at spilleren kan utforske spillverdenen fritt som i *The Rapture*, men i motsetning til hos *The Rapture* kan ikke de nødvendige puslebrikkene oppdages i den rekkefølge spilleren selv måtte ønske. På den ene siden er dette derfor et godt eksempel på et *progression*-spill. På den andre siden er det forståelig at mangel på den formen for *gameplay* som krever optimalisering av strategier, samt et sterkt fokus på narrativ, gjør at enkelte spillere opplever titler som *The Rapture* og *Firewatch* til å være mer i retning av historiefortelling enn dataspill. Ifølge Juul (2005, s. 12) må dataspill forstås til å være både regler og det han kaller fiksjon, og med utgangspunkt i dette, samt i de definisjonene av regler og *gameplay* denne oppgaven forholder seg til, er det vanskelig å skulle påstå at *Firewatch* ikke kvalifiserer som spill. På en annen side kan man som jeg har vist si at variabiliteten i utfallet er en påstand som er klistret på i form av ulike utmerkelse. Med dette i betraktning er det derfor rimelig å si at *Firewatch* befinner seg i tidligere nevnte grenseland for hva som kan kalles et dataspill.

3.3.2 Er dette digital litteratur?

Firewatch presenterer i begynnelsen av spillet spilleren for en tydelig bakgrunnshistorie i form av ren tekst. Denne bakgrunnshistorien er dog spillerkarakterens og protagonistens egen, og fungerer derfor som et dybdykk i karakterens indre liv og psyke innen han forlater sine vante omgivelser og vonde fortid og trer inn i en spillverden som utfolder seg resten av spillet gjennom spillerens utforskning. Utforskningen helt i begynnelsen i spillets nåtid er derfor ikke like nødvendig for å forstå begynnelsen av historien, i motsetning til hos *The Rapture*. Og i motsetning til *The Rapture* kan man derfor heller ikke si at hele narrative er inkorporert i spillingen. Spilleren utforsker omgivelsene gjennom spillerkarakteren i

førstepersonsperspektiv, og spillverdenen er for spillerkarakteren like ukjent som for spilleren. Likevel gir *Firewatch* meg nok skriftlig og muntlig informasjon til at jeg tidlig kan sette meg inn i omgivelsene og hvorfor spillerkarakteren befinner seg her. Men i motsetning til *The Rapture* og *Edith Finch* er ikke spillerkarakteren i *Firewatch* direkte knyttet til den delen av narrativet som er mysteriet som senere skal presentere seg etter at spillerkarakteren har funnet seg til rette i spillverdenen. Herfra blir utforskningen like viktig for videre progresjon som i de to andre spillene.

Teksten i spillets innledning er på én side ren informasjon fra spillet til spilleren for at han eller hun skal henge med i handlingen som utspiller seg innen selve spillingen begynner. På en annen side går den samme teksten i dybden av en karakters indre følelsesliv, hvilket gjør at teksten kan forstås til å inneha litterære funksjoner. Teksten er også med på å skape en bestemt stemning knyttet til narrativet, preget av empati. Resultatet er at spilleren føler sympati med protagonisten. Dette betyr videre at teksten utover det å formidle ren underholdning også påvirker spilleren følelsesmessig (Ensslin, 2014, s. 157). Dette gjelder også for en god del av dialogen gjennom spillet, som bidrar til å gi karakterene dybde.



Bilde 7. Fra *Firewatch* (Campo Santo, 2016).



Bilde 8. Fra *Firewatch* (Campo Santo, 2016).

Teksten på bildene over presenterer spilleren for valg som må tas av denne på vegne av spillerkarakteren. Disse valgene får dog ingen følger for det videre narrative, og effekten av disse er derfor kun at spilleren gjennom å bestemme deler av spillerkarakterens bakgrunnshistorie blir nærmere knyttet til spillerkarakteren og hans følelsesliv.

Som de to andre titlene i utvalget, inviterer også *Firewatch* til meddiktning og tolking fra spillerens side. Og som i *The Rapture*, åpner spillet her opp for en *alterbiography of self*, hvilket nettopp understrekes av bruken av ordet *du* i den skrevne innledningen. Slik bruk av personlig pronomer i annenperson entall inviterer ifølge Heidi Ann Colthup (2018, s. 121) spilleren til å oppfatte spillerkarakteren til å være ham eller henne selv. Det er særlig utdypningen av spillerkarakterens følelsesliv i begynnelsen av *Firewatch* som inviterer til at *alterbiography* oppstår underveis i spillingen, og til forskjell fra *The Rapture* og *Edith Finch*, er det større muligheter for at denne oppstår på siden av det narrative som på forhånd er bestemt som følge av dette. Selv om spilleren i *Firewatch* sjelden møter på andre karakterer, er det møter nok her til at jeg som spiller kan bygge historier på siden av det som på forhånd er skrevet inn i spillet. Dette er særlig knyttet til spillerkarakteren, via bruken av ordet *du*, og sammen med en mer åpen verden å utforske. Spillerkarakterens bakgrunnshistorie farger spillerens tolking av møter med spillets forhåndsskrevne narrative. Et eksempel på dette er der hvor spillerkarakteren og NPCen Delilah mot slutten av spillet diskuterer framtiden over

sambandet. Delilah mener at spillerkarakteren bør besøke sin demente kone, mens spillerkarakteren gjennom de tilgjengelige valgene uttrykker usikkerhet knyttet til dette. Som spiller har jeg på dette tidspunktet gjort meg opp en formening om hvem spillerkarakteren er og hvordan han bør reagere. Dette utelukker noen av svaralternativene jeg føler jeg kan gi Delilah. Plutselig får jeg imidlertid øye på et innrammet fotografi av spillerkarakteren og hans kone som står på pulten foran meg, og instinktivt velger jeg å plukke det opp for å betrakte det før jeg avgir mitt svar om at jo, jeg bør nok besøke min demente kone da noe annet oppleves som feil for meg som spiller. Et annet eksempel på dannelsen av en *alterbiography* fra tidligere i spillet er der hvor jeg leter etter noen som skyter opp raketter i nasjonalparken for å få dem til å slutte med dette. Jeg kan kun samtale med dem på avstand siden de bader langt ute i vannet, men da de har forsvunnet står radioen deres igjen. Ved første gjennomspilling av *Firewatch* plukket jeg opp radioen og slapp den i vannet. Ved andre gjennomspilling opplevde jeg dette som feil og ute av karakter, og jeg valgte i stedet å skru av radioen og la den stå slik at jentene ute i vannet eventuelt kunne plukke den med seg senere. Det er liten tvil om at det her er min egen opplevelse av det å være spillerkarakteren som farger valget jeg tar som spiller, og sammensmeltingen av spillerkarakter og spiller har ført til at en *alterbiography* har oppstått litt på siden av det forhåndsbestemte narrative.

Heller ikke i *Firewatch* finnes noen poengsummer, og i likhet med de to andre titlene belønnes spilleren heller i form av ny narrativ innsikt. Et eksempel på dette er der hvor spilleren oppdager at hans radiokommunikasjon med NPCen Delilah blir overvåket. Denne innsikten leder meg som spiller inn på et narrativt spor og leting etter den eller de som står for overvåkingen. Et annet eksempel er der hvor jeg finner en sko i en underjordisk grotte, liggende på en berghylle mellom spillerkarakteren og avgrunnen. Dette funnet gir en forståelse av at en karakter som tidligere kun har blitt omtalt kan ha omkommet her for så aldri å ha blitt funnet.

Begge disse oppdagelsene peker spilleren videre i narrative, og de gir også psykologiske innblikk i spillerkarakteren gjennom hans reaksjoner, samt hos karakterene som er opphav til overvåkingen og skoen ved å utdype deres bakgrunnshistorier. Disse oppdagelsene vil i løpet av spillet sammenfalle som brikker i min løsning av mysteriet. *Firewatch* kan likevel ikke vinnes eller tapes i tradisjonell forstand, men ender idet alle spørsmål knyttet til narrative er besvart.

Firewatch byr i likhet med *The Rapture* spilleren på et stort utendørs område som kan

utforskes fritt og i tillegg løsrevet fra narrativet dersom spilleren ønsker dette. Med dette menes at jeg kan velge å utforske spillverdenen uten å søke progresjon i narrativet. Om enn annerledes fra *The Rapture*, er de visuelle omgivelsene i også *Firewatch* svært vakre og en representasjon av min egen virkelighet. Selv om spillerkarakteren i *Firewatch* kan løpe dersom jeg ønsker raskere forflytning, innbyr det vakre landskapet og de mange utkikkspunktene til betraktning av spillverdenen og refleksjon over denne.

I *Firewatch* mangler spilleren en fullstendig oversikt over spillverdenen. Spillerkarakteren får etter hvert tilgang på et kart over spillområdet, og dette kartet kan oppdateres underveis. Kasser inneholdende alt fra bøker til rasjoner og toalettpapir er satt ut i naturen, og disse inneholder også kart som utvider spillerkarakterens kart ved at spilleren kopierer dem. Spillerkarakterens kart er likevel svært enkelt og ikke veldig detaljert, og jeg må derfor også benytte meg av mental kartlegging og et kompass for å navigere villmarken. Muligheten til å gå seg vil oppleves derfor som en del av meningen med spillet, hvor jeg oppsøker og navigerer de samme områdene igjen og igjen. Selv opplevde jeg å gå feil vei opptil flere ganger. Enkelte av disse gangene valgte jeg å snu for å gå tilbake, mens andre ganger benyttet jeg kartet for å finne en ny vei til det samme geografiske punktet. Etter hvert som tiden går og spilleren har traversert landskapet, blir også dette internalisert, slik at kartet kun er nødvendig når nye områder skal oppsøkes. *Firewatch* kan altså som *The Rapture* beskrives som hva Calleja omtaler som en *maze*, hvor spilleren selv kan velge vei til steder som må oppsøkes for at videre progresjon skal kunne oppnås. Også her kan spilleren nå spillrommets ytterpunkter, og jeg kan herfra betrakte en utilgjengelig spillverden som ligger bortenfor disse. En forskjell mellom de to titlene er dog at spilleren ikke selv kan velge tidspunkt for progresjonen. Med dette menes at de fleste områdene i spillverdenen kan oppsøkes, men narrative elementer må avdekkes i en bestemt rekkefølge. Som spiller kan jeg kan altså oppsøke et område når det måtte passe meg, men jeg vil ikke finne elementer knyttet til det narrative før forrige element er funnet og progresjonen har nådd dette punktet i narrativet. Der hvor jeg som spiller i *The Rapture* kunne avdekke narrativet stykkevis og delt og i ulik rekkefølge ved neste gjennomspilling, presenterer *Firewatch* meg for et narrativ og en progresjon som må følges lineært. Jeg kan likevel velge å sette progresjonen på pause eller i stedet utforske spillverdenen uten mål om videre progresjon, hvilket også er tilfelle i *The Rapture* men altså ikke i *Edith Finch*.

Tematisk handler *Firewatch* i stor grad om å leve videre etter at tragedier har inntruffet. Protagonisten og spillerkarakteren forlater sine vante omgivelser etter at kjæresten ble offer

for tidlig demens og deres veier måtte skilles. I et forsøk på å finne mening med tilværelsen, og for å komme vekk fra alt som minner om den vanskelige tiden som fremdeles henger ved ham, tar han på seg jobben som oppsynsmann i en nasjonalpark. Et mysterie som senere skrider fram og tar mye plass i narrativet omhandler historien om en far som jobbet som oppsynsmann i den samme nasjonalparken. Faren tok med sønnen sin ut i villmarka for å bo der ute, til tross for at dette var forbudt. Gutten døde så i en klatreulykke, hvorpå faren forsvant. Han maktet ikke å reise tilbake til sivilisasjonen, og ble i stedet værende ute i villmarken hvor han har levd som en eremitt. Det samme temaet går altså igjen i de ulike karakterenes personlige historier.

Under følger et bilde som viser et øyeblikk fra spillingen hvor jeg som spiller følte trang til å stanse opp for å betrakte spillverdenen. Denne trangen til å stanse opp for å betrakte noe passer godt med Ensslins teori om *slow gaming*, hvor spillet legger opp til slik aktivitet for at spilleren skal ha mulighet til å reflektere.



Bilde 9. Fra *Firewatch* (Campo Santo, 2016).

Bruken av *environmental storytelling* kan sies å være mindre i *Firewatch* sammenlignet med de to andre titlene i utvalget. Det kan skyldes at spillverdenen her forestiller en nasjonalpark hvor få mennesker har etterlatt spor. Det kan også skyldes at en større del av narrativet i *Firewatch* foregår i spillets nåtid. I *The Rapture* og *Edith Finch* ligger mysteriet spilleren forsøker å nøste opp i tilbake i tid. I *Firewatch* involveres spilleren i mysteriet gjennom

spillerkarakteren i nåtid. Et godt eksempel på *environmental storytelling* i *Firewatch* er der hvor spilleren finner et skjulested hvor noen har etterlatt eiendeler.



Bilde 10. Fra *Firewatch* (Campo Santo, 2016).

Her er det som skal forestille en borgmur malt på en vegg, og her finnes blant annet en lekedinosaur, en håndholdt spillemaskin, en bok full av hjemmelekser og fantasifulle beskrivelser av skapninger fra et fantasy-brettspill. Det er tydelig at her har et barn lekt og drømt seg bort. Ved nærmere ettersyn blir det også klart at dette barnet var Brian Goodwin, gutten som var med faren på jobb som oppsynsmann for nasjonalparken. I et brev til naboen hjemme beklager Brian seg for at han ikke kan ta på seg klipping av plenen den kommende sommeren. Brevet har altså ikke blitt sendt, og sammen med et tidligere funn av en basketsko på en klippe i en hule, samt Brians ryggsekk hengende på en grein på en fjellknaus, vokser en mistanke hos spilleren om at Brian aldri dro hjem etter at farens jobb som oppsynsmann var over. Som i de to andre titlene i utvalget blir *environmental storytelling* også her i hovedsak brukt til å utbrodere et på forhånd skrevet narrativ og utdype karakterene.

Et fokus på karakterkompleksitet og en mangel på telling av poengsummer, samt mangel på vinn- og tapssituasjoner peker i retning av at *Firewatch* kan ligne interaktiv fiksjon etter Ensslins definisjon. Selv om bruken av tekst i *Firewatch* gir dybde til karakterene, må den likevel først og fremst forstås til å være funksjonell. Foruten teksten i innledningen, som jeg

har vist at kan forstås til å inneha litterære funksjoner, har ikke teksten brukt i *Firewatch* noen betydelig estetisk rolle. *Firewatch* mangler derfor et viktig premiss for å kunne omtales som et litterært auteur-spill.

Firewatch skiller seg imidlertid fra de to andre titlene i utvalget ved at det presenterer spilleren for tydelige og uttalte delmål underveis i spillingen. Ett eksempel på dette kan sees på bildeeksempel 6 over, hvor spilleren får presentert et mål i form av skrevet tekst på brukergrensesnittet: *Find rope in NFS cache box 306*. På én side kan dette bety at *Firewatch* ikke kan forstås til å være et kunstspill, siden et slikt mål som beskrevet over kan forstås til å gi et element av konkurranse. På en annen side følges ikke dette målet og lignende mål i *Firewatch* av noe tidspress eller mulighet for å vinne eller tape. På denne måten kan det likevel påstås at også *Firewatch* benytter seg av dataspillformatet for å strukturere narrativet, men at bruken av slike delmål sørger for at *Firewatch* ikke fullt ut oppfyller kravene for å kunne kalles et kunstspill. I denne oppgaven blir *Firewatch* derfor stående som et tvilstilfelle, og jeg velger derfor å ikke kalle dette et kunstspill, men noe som ligger på grensen til å kunne være det.

3.3.3 Hvilke andre opplevelser kan *Firewatch* tilby spilleren?

Firewatch setter i begynnelsen en dyster stemning preget av fortvilelse og sorg, kun ved bruk av skreven tekst og musikk. Begynnelsen av selve spillingen preges av en stemning knyttet til ettertanke, men også eventyrlyst. Denne stemningen springer ut av spillerens møte med den audiovisuelle representasjonen av naturen som noe fredelig, fritt, vakkert, ukomplisert og innbydende. Et eksempel på dette er helt i begynnelsen, hvor spilleren styrer spillerkarakteren fra parkeringsplassen på utsiden av nasjonalparken og innover i naturen. Fargene er innbydende, og sollyset blander. Den første skapningen spilleren møter på idet naturen åpner seg er et majestetisk hjortedyr som gresser i solen. Dette møtet bidrar til den nevnte stemningen ved å gi meg som spiller en følelse av frihet.



Bilde 11. Fra *Firewatch* (Campo Santo, 2016).

Da jeg senere opplever at spillerkarakteren blir slått i svime og etterlatt ute i villmarken av en person som ikke gir seg til kjenne, snur stemningen til en følelse av stress. Dette er et eksempel på hvordan også narrativet er med på å skape stemning. I dette tilfellet er det narrativet som snur min opplevelse av det audiovisuelle. Plutselig er ikke naturen lenger ukomplisert og vakker, men også mystisk og skummel. Det går opp for meg at villmarken skjuler mer enn først forventet, og en følelse av å bli iaktatt preger den videre stemningen. Herfra styrer jeg ikke lenger spillerkarakteren min like bekymringsløst, og jeg kan snu ham tilbake for å forsikre meg om at ingen følger etter meg.

Det ville vært en drøy påstand å si at omgivelsene i *Firewatch* innbyr til *urbex*, siden det her ikke er snakk om urbane omgivelser. Spillverdenen er imidlertid åpen, hvilket betyr at det å drive gjennom landskapet og la seg påvirke av dette er noe som skjer nærmest av seg selv. I *Firewatch* er det imidlertid for det meste naturen som er det stemningsskapende og som påvirker meg. Forlatte menneskeskapt konstruksjoner finnes likevel også her. En for lengst forlatt speiderleir vitner om tidligere aktivitet, og assosiasjonene går til barndom, lek, utforskning og tidlige forsøk på å mestre naturen. Bygningene er imidlertid falleferdige, og det får meg til å tenke at de siste speiderne som var her kanskje allerede har blitt voksne. Hele stedet framstår med ett som et eneste stort minnesmerke, og jeg kjenner på en følelse av savn av egen barndom. Jeg navigerer videre innover i naturen og kommer over et område

herjet av brann. Jeg tenker at et lynnedslag kan ha forårsaket dette, og minner meg selv på at skogbrann kan være godt for plantemangfoldet i naturen, før jeg i neste vending assosierer brannen til opplevelsene fra den falleferdige speiderleiren og tenker at døden er en uunngåelig del av livet. Kanskje er de siste speiderne som var der allerede døde av alderdom. Senere får jeg vite av NPCen Delilah at det nedbrente området er resultat av en kontrollert brann utført av brannmannskap i den hensikt å begrense spredningen av en annen brann. Opplevelsene jeg hadde knyttet til oppdagelsen av dette området og assosiasjonene det ga meg kan likevel ikke endres. De er allerede opplevd og har preget min forståelse og opplevelse av speiderleiren. Slike opplevelser som springer ut av assosiasjoner til eget liv er ifølge Calleja (2011, s. 168) resultat av stadig mer komplekse og detaljerte spillverdener. Som i beskrivelsen fra *The Rapture over*, er det også her rimelig å påstå at jeg som spiller opplevde inkorporering og tilstedeværelse i en syntese av den kinetiske-, den romlige-, den narrative- og den affektive dimensjonen.

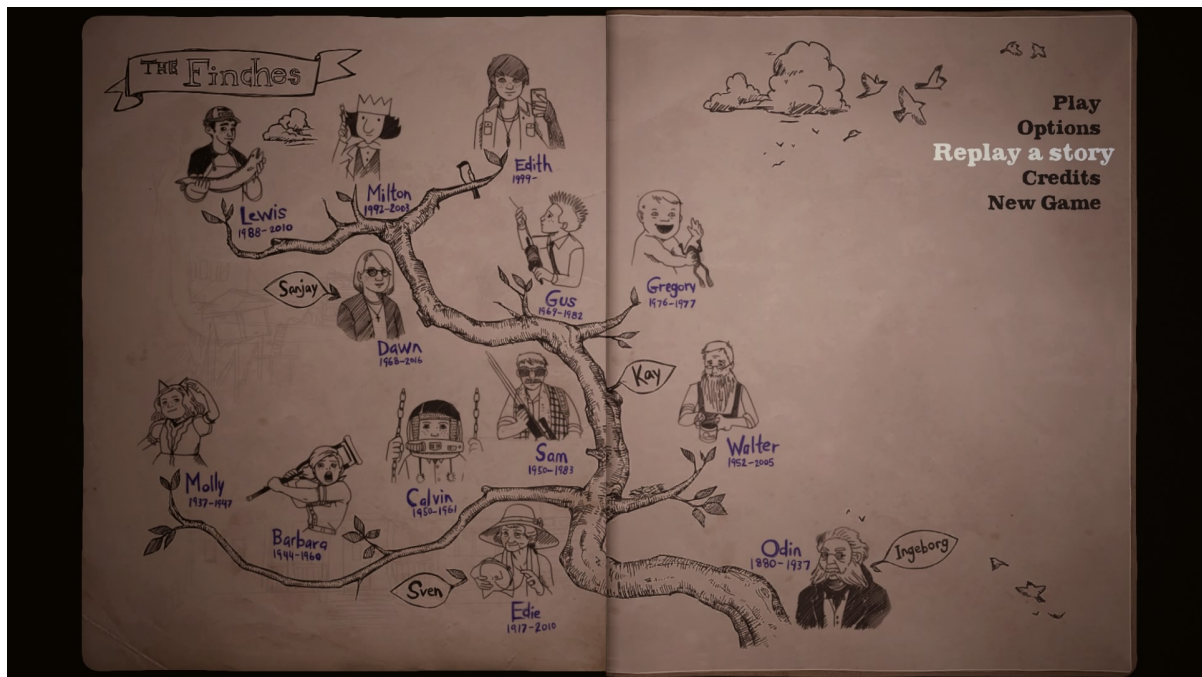
3.4 Edith Finch

What Remains of Edith Finch is a collection of short stories about a cursed family in Washington State. Each story offers a chance to experience the life of a different family member with stories ranging from the early 1900s to the present day. The gameplay and the tone of the stories are as varied as the family members themselves. The only constants are that each is played from a first-person perspective and that each story ends with that family member's death. It's a game about what it feels like to be humbled and astonished by the vast and unknowable world around us. You'll follow Edith Finch as she explores the history of her family and tries to figure out why she's the last Finch left alive (Giant Sparrow, u.å.).

3.4.1 Er dette et dataspill?

I *Edith Finch* framstår i likhet med de to andre titlene i utvalget mange av reglene som rammer. Det finnes likevel også her utfordringer spilleren må overkomme, selv om det kan oppleves som at det er narrativet og opplevelsen av spillverdenen som er i fokus. Like fullt dreier det seg også her om et regelbasert system. Det finnes regler for hvordan spillerkarakteren kan bevege seg og hvor, og det finnes regler spilleren oppdager underveis og deretter må forholde seg til for å oppnå progresjon. Som hos de to andre titlene i utvalget

er reglene og oppdagelsen av narrativet knyttet tett sammen, slik at spilleren ved å ta i bruk og mestre spillmekanikk blir belønnet med en ny bit i en større historie. Men *Edith Finch* skiller seg også her fra de to andre titlene. Der hvor *The Rapture* og *Firewatch* kun lar spilleren forholde seg til spillverdenen gjennom én spillerkarakter, lar *Edith Finch* spilleren oppleve spillverdenen gjennom hele 13 ulike spillerkarakterer i form av spillbare tilbakeblikk.



Bilde 12. Fra *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017).

Disse tilbakeblikkene er spillbare ved at spilleren styrer de ulike spillerkarakterene i deres respektive deler av spillet. Hver del byr på ulik spillmekanikk, som også her er svært enkel. Likevel er mekanikken og hva de ulike knappene og spakene på kontrolleren utfører i spillverdenen ulik mellom de forskjellige tilbakeblikkene. Et eksempel på dette er i den delen av spillet hvor spilleren styrer spillerkarakteren Gregory, som er et lite barn. Her kan spilleren gjennom Gregory styre badelekenes svømmeretning med L3-spaken og kommandere dem til å hoppe ved å trykke på X. I den delen av spillet hvor spilleren kontrollerer Molly, forvandles den unge jenta til henholdsvis en katt som jakter en fugl, en ugle som jakter kaniner, en hai som jakter sel og et slangelignende monster som spiser mennesker. Alle disse ulike utgavene av Molly reagerer ulikt på kommandoer fra spillerens kontroll, selv om knappene og spakene benyttes på lik eller lignende måte. Der hvor spilleren styrer Calvin, når spillet et punkt hvor unggutten sitter på en huske. L3-spaken

styrer her venstre fot, mens R3 styrer høyre. For å få fart på husken må spilleren styre begge spakene fram og tilbake samtidig, hvilket i seg selv kan være en utfordring, især hvis man har lite eller ingen erfaring med dataspill.

Et annet eksempel er den delen av spillet hvor spilleren styrer spillerkarakteren Lewis på jobb på fiskeforedlingsfabrikken, som bildet under viser.



Bilde 13. Fra *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017).

I eksemplet over må spilleren i større grad enn andre steder i spillet konsentrere seg om kontrolleren. Dette fordi spilleren må kontrollere Lewis på jobb på fiskeforedlingsfabrikken med R3-spaken, samtidig som han eller hun må kontrollere hans fantasi i form av et plattformspill med L3-spaken. Dette er likevel ingen avansert spillmekanikk, og reglene er fremdeles enkle.

Edith Finch ligner *The Rapture* i kinestetisk involvering, og også her inntar spilleren i stor grad en rolle som betrakter heller enn aktør som kan påvirke andre karakterer eller spillverden. Som i *The Rapture* bidrar også her førstepersonsperspektivet til en forankring av spilleren i spillverdenen. I *Edith Finch* forankres imidlertid spilleren gjennom flere ulike spillerkarakterer, og kontrolleringen av disse er ulik fra spillerkarakter til spillerkarakter. Det oppstår derfor nødvendigvis hele tiden gjentatte brudd i forbindelsen mellom spiller og spillerkarakter, selv om kontrolleringen av de ulike karakterene er svært enkel og krever lite

eller ingen læring for at spilleren skal kunne mestre disse. En flytende kontinuitet av typen spilleren opplever i *The Rapture* vil likevel ikke være tilstede i like stor grad i *Edith Finch*, og dette er fordi de spillbare tilbakeblikkene er så mange. Her vil spilleren imidlertid oppleve å kunne utføre handlinger han eller hun ikke kan oppleve i hverdagen. Men der hvor muligheten til å kunne fly på himmelen eller svømme under vann ville kunne utvide en opplevelse av frihet i *The Rapture*, er spillområdene i tilbakeblikkene i *Edith Finch* såpass begrenset i tid og rom at frihetsfølelsen begrenses av liten mulighet for utforskning av spillverdenen i disse. I motsetning til hos *The Rapture* og *Firewatch*, mangler altså *Edith Finch* en form for kontinuitet i forbindelsen mellom spiller og spillerkarakter.

Edith Finch kan by spilleren på velbehag gjennom oppdaging av nye spillområder, men det faktum at store deler av det spillbare området ligger inne i et hus, begrenser også opplevelsen av en større spillverden. Ganger og dører bestemmer hvor jeg kan bevege spillerkarakterene, og jeg kan ikke oppsøke og avdekke viktige punkter i selvbestemt rekkefølge. Dette peker i retning av at spillområdet i *Edith Finch* må forstås som det Calleja vil kalle en tradisjonell labyrinth. Dette understrekes av områder hvor spilleren kun kan styre spillerkarakteren framover og ikke tilbake dit hvor hun kom fra. Et eksempel på dette er der hvor Edith har funnet fram til Walters hemmelige skjulested i kjelleren og under bakken. Etter å ha styrt Edith ned en stige, kan jeg ikke styre henne tilbake opp i kjelleren men må fortsette framover i de underjordiske gangene. *Edith Finch* kan således ikke by spilleren på noen opplevelse av å kunne gå seg vill. Enkelte spillområder kan besøkes flere ganger, mens eksempelvis Walters skjulested tar vekk muligheten til å på ny besøke områder som ligger forut for dette i labyrinthen. Har spilleren først nådd dette området, er det ingen vei tilbake. Internalisering av spillverdenen og kognitiv kartlegging er noe som derfor kun foregår tidlig i *Edith Finch*, før spilleren oppdager at dette ikke har noen hensikt fordi spillet utfolder seg i kun én retning.

Spillerens romlige involvering i *Edith Finch* er altså betraktelig mindre enn hva som er tilfelle i *The Rapture*. Mangelen på internalisering av bevegelse gjennom spillverdenen betyr også at spilleren opplever mindre tilstedeværelse som følge av romlig involvering i *Edith Finch* enn i *The Rapture*. Selv om spillverdenen i nåtid henger sammen, forflyttes spilleren geografisk og i tid i hvert av tilbakeblikkene. I disse er mulighetene for utforskning av spillområdene minimale. Ei heller kan jeg som spiller tape. I tillegg er spillområdene i mange av tilbakeblikkene svært begrensede, og spilleren blir ikke presentert for en spillverden som strekker seg utover disse. Denne hoppingen i tid og rom reduserte min opplevelse av å bebo spillverdenen. I *Edith Finch* krever spillet at jeg fortsetter i den

retningen som på forhånd er bestemt, slik at på forhånd bestemte narrative hendelser kan oppdages på tidspunkt som på forhånd er bestemte. Dette ga meg en opplevelse av at *Edith Finch* nærmer seg en interaktiv animasjonsfilm skutt i førstepersonsperspektiv.

Det er adskillig flere regler for spilleren å forholde seg til i *Edith Finch* sammenlignet med de andre titlene i utvalget, men de ulike reglene er knyttet til de ulike spillerkarakterene, og spilleren forholder seg derfor aldri til samtlige regler samtidig, og nye regler som presenteres i ett tilbakeblikk blir ikke med over i det neste. Dette betyr også at optimalisering av strategier ikke er nødvendig. *Edith Finch* er like fullt et regelbasert system, og dette peker i retning av at dette er et dataspill eller et grensetilfelle.

I den grad utfallet kan sies å være variabelt og kvantifiserbart, er det som hos de andre titlene i utvalget også her snakk om utmerkelseer spillet gir spilleren. Det finnes altså ingen reell poengtelling, men ifølge en forumpost på *Steam* (u.å.-i) kan spilleren oppnå totalt ni utmerkelseer underveis. I likhet med *The Rapture* og *Firewatch* har ikke disse utmerkelseene noen innvirkning på spillets utfall på en måte som endrer utfallet mellom to gjennomspillinger. Som hos de to andre titlene i utvalget er det heller snakk om en valgfri ekstrasysse spilleren kan velge å bruke tid på gjennom nøye utforskning av spillverdenen. Heller ikke her er det mulig for spilleren å vite på forhånd hva slags interaksjon med spillverdenen som vil bli belønnet med utmerkelseer, og siden utmerkelseene er skjulte og på den måten hemmelige, kan ikke spilleren heller gjøre annet enn å utforske med håp om at utforskningen skal gi avkastning. På én måte kan dette oppleves som ren slump og tilfeldigheter fra spillerens side, men på en annen måte kan dette sees som en form for optimalisering hvor nettopp nøye utforskning er strategien som optimaliseres. Det er dog ikke mulig for spilleren å vite på forhånd hvilken form for interaksjon med spillverdenen som vil bli belønnet med utmerkelseer, og optimalisering utover utforskning er derfor unødvendig da det ikke er noen konkrete ferdigheter som må forbedres for å oppnå utmerkelseene, ei heller for å oppnå progresjon. Siden disse utmerkelseene ikke endrer spillets utfall er spilleren ei heller her nødt til å gjøre en innsats for å oppnå disse utmerkelseene. Han eller hun kan likevel velge å gjøre så. Spilleren vil derfor kunne bli knyttet emosjonelt til utfallet dersom han eller hun setter hundre prosent gjennomføring av spillet som et mål.

I *Edith Finch* dør alle karakterene, foruten spillerkarakteren spilleren styrer i epilogen. Men spilleren kan ikke motvirke noen av bortgangene da disse er på forhånd skrevne deler av

narrativet. Det finnes altså ingen tapssituasjon, og spillet kan heller ikke vinnes i tradisjonell forstand. *Edith Finch* ender idet siste historie er fortalt.

Edith Finch byr som jeg har vist på interaktivitet. Variasjonen av regler og ulike utfordringer peker i retning av at *Edith Finch* kan forstås til å by spilleren på *gameplay* som definert av Juul. I lys av Juuls definisjon av hva som må til for at noe skal kunne kalles et spill, er *Edith Finch* likevel et tvilstilfelle fordi det kan diskuteres hvorvidt utfallet er variabelt og kvantifiserbart. Det er kun nevnte utmerkelse som kan gi ulike utfall, og som hos de to andre titlene i utvalget er det ikke nødvendig for spilleren å oppnå disse for videre progresjon og for å nå spillets ende. Mangel på oppnåelse av utmerkelse vil heller ikke påvirke narrativet. Jeg velger derfor å plassere også *Edith Finch* innen det Juul omtaler som grensetilfeller.

3.4.2 Er dette digital litteratur?

Edith Finch har heller ikke poengsummer, og det innbys heller ikke til spilleraktivitet eller *gameplay* som gjør dette attråverdige. Spillet kan ikke vinnes eller tapes i tradisjonell dataspill-forstand. I stedet belønnes spillerens progresjon gjennom spillverdenen med ny narrativ informasjon, selv om *Edith Finch* i motsetning til *The Rapture* presenterer spilleren for en slags bakgrunnshistorie helt i begynnelsen av spillet. Her finnes også ulike perspektiv, hvor spilleren får innblikk i de ulike karakterenes indre liv ved å innta deres respektive perspektiv, hvilket skaper hva Ensslin (2014, s. 116) kaller et multiperson-narrativ. *Edith Finch* er den eneste karakteren som tilhører narrativets nåtid, og hun er derfor historiens protagonist. I stedet for å presentere spilleren for hendelser fra fortiden ved å inkorporere disse i spillets nåtid, slik som i *The Rapture*, gir *Edith Finch* spilleren innblikk i de ulike karakterenes indre liv ved å la han eller henne innta deres perspektiv i tilbakeblikk som bryter med spillverdenen i nåtid ved å flytte også denne tilbake i tid. Den nåtidige spillverdenen begrenser seg til familiehuset og området rundt, mens de spillbare tilbakeblikkene strekker seg bortenfor disse i tid og rom. Foruten å ta del i Ediths betraktninger om egen slekt og dennes historie, får spilleren oppleve kompleksitetene og personlighetene til Odin og hans Ingeborg, Edie og hennes make Sven, Molly, Barbara, Calvin, Sam, Walter, Dawn og hennes make Sanjay, Gus, Gregory, Lewis og Milton ved å spille som de fleste av disse. Dette bidrar, sammen med mangelen på poengtelling, til at historiene om disse karakterene, som er løsrevet fra spillverdenen i nåtid, kan oppleves som kapitler i en roman (Ensslin, 2014, s. 149).

Det på forhånd skrevne lineære narrative i *Edith Finch* skiller dette spillet tydelig fra *The Rapture* ved at spilleren her må oppleve det i en på forhånd bestemt rekkefølge. Dette betyr at det forhåndsbestemte narrative i *Edith Finch* ligner et filmmanus i struktur. Der hvor *The Rapture* inviterer til en *alterbiography of self*, åpner *Edith Finch* opp for hva Calleja (2011, s. 126) omtaler som en *alterbiography of entity*. Med dette menes at spilleren styrer flere ulike karakterer underveis i spillets gang, slik at *alterbiography* kan knyttes til disse og ikke kun til én bestemt spillerkarakter. Der hvor det likevel kan sies at *alterbiography* på siden av det forhåndsskrevne narrative er begrenset i *The Rapture*, inviterer *Edith Finch* til mer tolking og meddikning fra spillerens side fordi flere av tilbakeblikkene unnlater å fortelle alt som har skjedd med de ulike karakterene. Et eksempel på dette er der hvor spilleren spiller som Gregory. Det er tydelig at Gregory døde som følge av drukning, men da spilleren styrer babyen i førstepersonsperspektiv under vannoverflaten i badekaret, åpnes en fantasiverden opp som lar spilleren dikte videre på Gregorys opplevelse av det å dø. Et annet eksempel er der hvor spilleren spiller som Lewis. Det hintes til at gutten tok sitt eget liv, men det er opp til spilleren å tolke seg fram til dette. I spillets nåtid hvor spilleren spiller som Edith ligner mulighetene for at *alterbiography* skal kunne oppstå på siden av det på forhånd bestemte narrative imidlertid på *The Rapture*. Fraværet av andre karakterer, mangelen på en åpen verden og det faktum at spillerkarakteren nær sagt prater til spilleren og minner meg på at jeg spiller som Edith, står alle i veien for at *alterbiography* skal kunne oppstå. For meg som spiller oppsto *alterbiography* derfor kun i de spillbare tilbakeblikkene. Min narrative involvering med *Edith Finch* var derfor knyttet til det som er på forhånd bestemt og skrevet inn i spillet, og i liten grad til narrative som oppsto underveis i spillingen.

Foruten dialogene og monologene, presenterer *Edith Finch* i tillegg spilleren for en bruk av tekst som kan forstås som estetiske uttrykk (2014, s. 2) og som har en betydelig estetisk rolle i spillet. Denne teksten framstår som teksting av monologer som er inkorporert i spillverdenen, men den inngår enkelte ganger direkte i interaksjonen mellom spiller og spill. Et eksempel på dette er der hvor spilleren medvirker til å fortelle historien om Gus. Denne delen av spillet starter der hvor jeg plukker opp en drage som bærer et ark med et dikt kalt *A Poem for Gus*. Dette diktet blir så til en monolog som høres, før det dukker opp på himmelen i form av skreven tekst. Jeg må så styre dragen rundt på himmelen for å oppnå progresjon i diktet, progresjon i fortellingen om Gus og på den måten videre progresjon i spillet. Idet dragen treffer teksten på himmelen, viskes denne ut, og en ny del av diktet dukker opp på himmelen.



Bilde 14. Fra *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017).

Teksten på bildet over viser deler av diktet som presenteres i sin helhet, og som kan forstås som det Ensslin (2014, s. 115) omtaler som lyrisk prosa, hvor målet er en følelsesladet effekt på spilleren samtidig som narrativet får en nærmest meditativ stemning. Det er det litterære i form av diktet som her er i fokus, samtidig som spilleren må interagere med spillverdenen for at diktet skal kunne leses i sin helhet. Slik og lignende bruk av tekst i *Edith Finch* betyr at spillingen innebærer mer lesing enn hva som er nødvendig for formidling av ren informasjon fra spillet til spilleren (Ensslin, 2014, s. 157). Dette betyr altså at *Edith Finch* innehar klare litterære kvaliteter.

Edith Finch foregår også i lavt tempo. Men der hvor *The Rapture* byr spilleren på utforskning av et stort utendørs landskap, foregår utforskningen i *Edith Finch* for det meste innendørs i et hus. I begge spillene må spilleren selv finne spor som fører videre i narrativet, men i *Edith Finch* må dette i større grad foregå i en på forhånd bestemt rekkefølge. Det finnes likevel øyeblikk i *Edith Finch* hvor jeg som spiller får mulighet til å stanse opp og betrakte vakre omgivelser, ta inn stemninger og reflektere over tematiske spørsmål. *Slow gaming* er altså et begrep som også passer til *Edith Finch*.

Temaet i *Edith Finch* kretser omkring familie, slekt, barndom, alderdom, død og sorg. Alle karakterenes tilbakeblikk forteller historiene om deres siste tid på jorda, og de ender med årsaken til deres død. Samtidig er samtlige av historiene hyllester av karakterenes levde liv

og dermed også innblikk i hvem de var som mennesker. På denne måten kan man si at temaet vel så mye er en hyllest av livet og et portrett av en slekt som fortsetter til tross for motgang.

I likhet med *The Rapture* bruker også *Edith Finch environmental storytelling* i kombinasjon med tilbakeblikk og som del av et på forhånd skrevet narrativ. Som i *The Rapture* er det i stor grad tilbakeblikkene som forteller historiene, mens *environmental storytelling* brukes for å utdype narrativet i form av å gi innblikk i hvem de var, menneskene som nå er borte. Det faktum at store deler av spillverdenen i *Edith Finch* er lagt til huset hvor slekten har levd i flere generasjoner, bidrar til detaljrike omgivelser.



Bilde 15. Fra *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017).

Bildet over er et godt eksempel på effektiv *environmental storytelling* i form av et barnerom som har stått urørt i mange år. Rommet er delt i to, med en seng på hver side. Plakatene på veggene forteller at gutten som bodde til venstre for døren var opptatt av militæret, samt fotografering, mens gutten som bodde til høyre for døren var opptatt av verdensrommet og utforskning av dette. På den siden henger også en kalender som viser september 1961. Et maleri av Sam og Calvin som jevnaldrende pryder døren, og man kan lese avtegninger for hvor høye de var etter årstall. Ved nøyere lesing av det som står på døren, kan man anta at guttene var tvillinger. Leser man videre vil man oppdage at siste måling av Calvins høyde ble gjort i 1961, mens målingene av Sam fortsatte til og med 1968. Dette peker i retning av

at Calvin døde, mens Sam vokste og levde videre. Det røde tauet som sperrer av den ene delen av rommet peker også i retning av at den gjenlevende gutten bodde videre i rommet etter brorens død. Iscenesettelsen av omgivelsene i dette rommet forteller altså mye om de som bodde her, og den åpner videre for tolking av hvordan det må ha vært for Sam å leve i mange år tett på en tidskapsel etter sin avdøde tvillingbror. Maleriet og avtegningene på døren forteller mye om de to guttene, men denne oppdagelsen er ikke nødvendig for å oppnå videre progresjon eller for å nå spillets slutt. Dette forteller at *Edith Finch* benytter *environmental storytelling* for å utdype opplevelsen av spillets narrativ. På den andre side betyr det samtidig at *Edith Finch* overlater en del av historiefortellingen til spilleren. Dersom spilleren ikke ønsker å bruke tid på *environmental storytelling*, vil også potensialet i en helhetlig opplevelse av *Edith Finch* begrenses betraktelig. Det er derfor rimelig å si at *Edith Finch* er en tittel som passer de som liker å utforske og tolke. For de som ikke finner noen tilfredsstillende i slik aktivitet, vil *Edith Finch* fort kunne oppleves som kjedelig.

Også *Edith Finch* benytter monologer underveis, slik at *environmental storytelling* i stor grad benyttes til å utbrodere karakterene. Et eksempel på dette er der hvor spilleren styrer Edith opp en klatrevegg opp til loftet. Her forteller Edith muntlig og med tekst på skjermen at moren Dawn mistet mannen og to sønner, og at hun deretter flyttet opp på loftet. Spilleren ankommer så loftet og kan se nærmere på det Dawn har etterlatt seg. Veggen er full av bilder fra hennes liv sammen med mannen og familien. Et kors pryder den ene veggen og en bibel ligger framme. Dette peker i retning av at Dawn søkte trøst i religionen etter å ha mistet mann og barn.

Selv om tilbakeblikkene sammen med Ediths betraktninger i stor grad forteller historiene om hennes avdøde slektninger, er detaljrikdommen i rommene spilleren besøker så rik og stemningsskapende at spilleren automatisk stanser opp for å betrakte. Et godt eksempel på dette er der hvor spilleren entrer Barbaras rom, også dette en tidskapsel. Et glassmonter til venstre er fylt med minner fra en filmkarriere. Dette alene forteller spilleren at Barbara var barnestjerne. Idet spilleren trer lenger inn i rommet, forteller Edith at *growing up, I always thought of Barbara as a child star*.



Bilde 16. Fra *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017).

Bildet over er et eksempel på hvordan spillet enkelte steder ikke lar spilleren tolke seg videre på egenhånd. Etter at spilleren har tolket seg fram til at Barbara må ha vært barnestjerne, setter spillet to streker under svaret. På den ene siden kan dette tolkes til at narrativet i *Edith Finch* er så viktig at spillet ikke våger å la dette stå åpent for tolking fra spillerens side, mens på en annen side kan dette bety at bruken av *environmental storytelling* i *Edith Finch* ikke alltid er et bevisst fortellergrep. Et annet spørsmål å stille er hvorvidt slik iscenesettelse av omgivelsene i det hele tatt kan forstås som *environmental storytelling* i eksempler hvor det kombineres med eksposisjon, eller om dette da egentlig i stedet må sees som detaljrike omgivelser som i stedet kun underbygger og viser hva teksten forteller, altså *show and tell*. Dersom det siste er tilfelle vil iscenesettelsen av omgivelsene i eksemplet fra Barbaras rom kunne forstås til å være noe ganske annet enn faktisk *environmental storytelling*. *Edith Finch* benytter seg likevel av *environmental storytelling*, slik eksemplet fra tvillingenes rom viser. Men som i *The Rapture* benyttes dette hovedsakelig til å utbrodere og utdype narrativet og karakterene.

Selv om også *Edith Finch* har fokus på det audiovisuelle, finner man her også et fokus på det litterære som mangler hos *The Rapture*. Eksemplet med diktet på himmelen på bilde 14 viser at det litterære her har en betydelig estetisk rolle, og dette peker i retning av at *Edith Finch* kan forstås til å være et litterært auteur-spill. Det er mange lignende tilfeller gjennom spillet. I mangel av konkurranselementer, tydelige mål, tidspress og vinn- og tapssituasjoner,

passer *Edith Finch* også Ensslins definisjon av kunstspill. Det kan på bakgrunn av dette derfor påstås at *Edith Finch* benytter seg av dataspillets format for å kunne strukturere narrativet. Mangelen på telling av poeng og fokuset på karakterenes kompleksitet, samt de ulike karakterenes individuelle historier, peker også i retning av at *Edith Finch* kan ligne interaktiv fiksjon, og dermed også digital litteratur.

3.4.3 Hvilke andre opplevelser kan *Edith Finch* tilby spilleren?

Sammenlignet med *The Rapture* og *Firewatch*, opplever jeg ikke at stemningene i *Edith Finch* i like stor grad påvirker meg kroppslig som følge av hvordan jeg opplever spillverdenen, selv om dette forekommer også her. På én side kan dette være resultat av en stadig oppstykkning av narrativet med spillbare tilbakeblikk. I disse tilbakeblikkene har ikke spilleren anledning til å utforske spillverden på samme måte som i den delen av spillet som foregår i nåtid, og spillområdene begrenser seg gjerne til avgrensede områder uten utsikt mot noen utilgjengelig spillverden. På en annen side kan det altså være at mangel på synlige områder som ligger utenfor spillområdet begrenser mulighetene for at stemninger kan oppstå som følge av spillets estetikk. Det er i større grad narrativet som påvirker stemningen i mange av tilbakeblikkene, men også her påvirkes de av det estetiske. Der hvor historiefortellingen i *Edith Finch* som nevnt enkelte steder oppleves som overtydelig, er den andre steder mer tvetydig og oppe til tolkning. Det fortelles eksempelvis aldri i klartekst at Lewis begår selvmord, og det vises heller ikke i representasjonen av Lewis' hverdag. Likevel peker kombinasjonen av en monoton hverdag og framstillingen av Lewis' fantastiske fantasiverden, sammen med det man må kunne anta er en psykologs bekymrede tilbakemeldinger og hans alter egos død i fantasiverdenen, i retning av at det er dette som har skjedd. På en annen side er det også mulig å med utgangspunkt i hva som blir presentert av narrativ og estetikk, resonnere seg fram til at Lewis døde i en arbeidsulykke fordi han var uoppmerksom som følge av dagdrømming på arbeidsplassen. Min personlige tolkning og opplevelse av Lewis' historie forteller noe om hvilke assosiasjoner narrativet og estetikken her gir meg som spiller. Lewis' hverdag er dunkel og ensformig, og dette formidles med mørke farger, lite lys og monotone bevegelser som jeg kontrollerer.

Kris Darby (2018, s. 2) forklarer hvordan spillerens kontrollering av en avatar som responderer på spillerens bevegelser, fører til en fordobling av den empatien som knyttes til det kinestetiske, sett i forhold til det å se en film. Her må empati forstås til å være en form for affektiv involvering. I eksemplet Lewis var min opplevelse av stemning i stor grad

knyttet til narrativet, men også til det estetiske. I dette eksemplet spiller de to på lag, utdyper og utfyller hverandre. Empatien jeg som spiller får for Lewis bidrar til en stemning som er alt annet enn lystig, og da det går opp for meg at Lewis i min tolkning har tatt sitt eget liv, knyter det seg i magen min. Stemningen jeg opplever på dette punktet er alt annet enn lystig og leken.

Dette stemmer overens med Plantinga (2012, s. 470) som forklarer hvordan et kunstverk i seg selv ikke kan inneha en stemning, men at når man snakker om et verks stemning er dette metaforisk ment. Faktiske stemninger er altså noe som oppstår hos mennesker, men et kunstverk kan foreslå bestemte stemninger gjennom narrativet og det audiovisuelle. Plantinga (2012, s. 469) skriver om stemning at dette fenomenet gjerne samler kognisjon, dømmekraft, minner og assosiasjoner fra tidligere opplevelser. Plantinga (s. 456) skiller mellom det han kaller et verks affektive karakter på den ene siden, og på den andre siden den stemningen et menneske kan oppleve som følge av dette. Det er flere grunner til denne todelingen, men viktig for denne oppgaven er her at et verk kan uttrykke seg på måter som så framkaller visse stemninger hos publikum. Stemning oppstår altså som reaksjon på det å bli påvirket av noe.

Som i *The Rapture* byr også *Edith Finch* på et visuelt uttrykk som representerer virkeligheten. Det visuelle er vakkert og detaljrikt, og det sakte tempoet gir tid og rom til refleksjon. Også i *Edith Finch* finner jeg opplevelser som springer ut av møter med omgivelsene, selv om de omgivelsene som kan utforskes her begrenses til innsiden og utsiden av huset. Det er derfor vanskelig å påstå at utforskningen av omgivelsene her kan forstås som *urbex*. Som i *Firewatch* er det heller snakk om en form for rural utforskning. Det er likevel mulig å drive gjennom deler av landskapet og på den måten utføre en slags *dérive*. Som tidligere nevnt benyttes her mer tekst og tale for å fortelle de ulike karakterenes historier. Det finnes likevel steder utendørs hvor omgivelsene utdyper narrativet uten at dette kan begrenses til å forstås som *environmental storytelling*. Sett utenfra ser huset ut som et kråkeslott. De ulike påbyggene forteller meg at dette huset er et resultat av ikke planlagte familieførøkelser, og måten det er utført på forteller meg at denne familien har isolert seg fra omgivelsene i generasjoner. Det er ikke slik man bygger hus. Toglinjene stanser brått like ved som følge av at deler av fjellet har rast sammen. Dette er ikke et stoppested, og ingen skal heller passere. På én måte kan dette tolkes til å være *environmental storytelling*. På en annen side kan man si at dette ikke er knyttet direkte til narrativet om familien Finch, men snarere til historien om dette stedet. Vender jeg blikket utover ser jeg rett i havgapet. Tåken,

mørket og havbruset får det hele til å framstå som ugjestmildt, og stemningen som råder som følge av disse observasjonene er en form for melankoli. Jeg tenker for meg selv at her var det aldri meningen at noen skulle bo. Også her er det rimelig å påstå at jeg som spiller opplevde inkorporering og tilstedeværelse. Selv om det er færre slike øyeblikk i Edith Finch sammenlignet med de to andre titlene i utvalget, er dette et eksempel på samspillet mellom de ulike dimensjonene fra Callejas *The Player Involvement Model* og hvilken effekt det har på meg som spiller. En av grunnene til at jeg som spiller opplever mindre inkorporering i Edith Finch, kan være den tidligere beskrevne oppstykkningen av narrativ og spillverden i tilbakeblikk.

4. Oppsummering av funn og videre drøfting

Jeg vil nå oppsummere funn fra analysene og drøfte disse videre. Oppsummeringene vil være delt inn med utgangspunkt i problemstilling og forskningsspørsmål, og funn fra de ulike titlene i utvalget vil derfor bli presentert samlet. Problemstillingen stiller spørsmål ved hvilke opplevelser *walking simulators* kan gi spilleren. Dette spørsmålet gjennomsyrrer analysene, også de delene av analysene som søker å svare på hvorvidt titlene skal forstås til å være dataspill eller digital litteratur. For å belyse hvilke opplevelser *walking simulators* kan tilby spilleren, har det vært nødvendig å først kunne besvare disse spørsmålene. De delene av analysene som utelukkende søker å peke på opplevelser må derfor også sees som forsøk på å samle trådene. Også oppsummeringene vil bære preg av at forskningsspørsmålene underveis har blitt besvart med den hensikt å bygge opp under problemstillingen.

4.1 Kan walking simulators forstås til å være dataspill?

Ved bruk av Juuls definisjon av dataspill og *gameplay*, samt ved å se nærmere på hvilke regler som benyttes og hvordan, har jeg forsøkt å peke på hvilke mediespesifikke aspekter hentet fra dataspillets ontologi som er å finne hos titlene i utvalget. Funnene peker i retning av at samtlige av titlene i utvalget kan forstås til å være dels dataspill. Sett i lys av oppgavens gjennomgang av *point & click*- og FPS-spill, framstår titlene i utvalget som en slags hybrid som har hentet elementer fra begge de nevnte kategoriene. Med utgangspunkt i Egenfeldt-Nielsen et al.s (2016, s. 54-58) sjangermodell, kan samtlige av titlene i denne oppgavens utvalg dermed synes å ligne prosessorienterte eventyrspill med røtter i kategoriene *point & click* og FPS.

Titlene har likevel det til felles at de ikke lar spilleren tape eller vinne i tradisjonell forstand, og utmerkelsene som deles ut underveis kan oppfattes til å være lovnader om en form for *gameplay* titlene i virkeligheten ikke lever opp til fordi utmerkelsene ikke har noen egentlig innvirkning på utfallet. Bruk av slike utmerkelse kan derfor oppleves som påstander om at titlene bør spilles igjennom mer enn én gang, mens utfallet i virkeligheten likevel vil være det samme. *The Rapture* skiller seg fra de andre titlene i utvalget ved at historien i denne tittelen kan fortelles i ulik rekkefølge fra gjennomspilling til gjennomspilling, hvilket innbyr til nye gjennomspillinger.

Med utgangspunkt i at samtlige av titlene har et sterkt fokus på formidling av allerede på forhånd skrevet narrativ, samt mangel på tydelig definerte endemål med spillingen, kan det oppleves i retning av at det her i stedet er veien som er selve målet. Med dette menes at målet med spillingen er spillingen selv og opplevelsen av denne. Jeg har derfor valgt å plassere samtlige av titlene i utvalget i grenseland for hva som kan kalles et dataspill.

Det er rimelig å si at målet med spillingen er selve spillingen også hos andre og mer tradisjonelle dataspill. En forskjell er likevel at titlene i utvalget ikke gir spilleren noe konkret mål å forholde seg til. Man kan si at også dette er noe som er gjenkjennelig fra ulike typer dataspill som forteller historier, slik at dette ikke nødvendigvis er noe som skiller *walking simulators* fra eksempelvis FPS-spill. Da ligger forskjellen heller i mangel på konkurranseelementer, som i seg selv er nok til å peke på en annerledes form for *gameplay*, som kan være nok til å plassere titlene i utvalget i grenseland for hva som kan kalles et dataspill. En slik forståelse av *walking simulators* kan derfor langt på vei forklare kontroversene knyttet til dette fenomenet. En slik plassering er på én side ikke et problem for verken designerne eller spillerne, men på en annen side kan det forklare hvorfor enkelte spillere opplever at noe de forventer skal være til stede i et dataspill mangler. Ser man på hvordan begrepet *gameplay* benyttes i dagligtale, vil man se at forståelsen av dette i stor grad er knyttet til aktiviteten å spille. Juul mener at det er spillets *gameplay* som gjør spillet underholdende. I dette ligger altså en forventning om å bli underholdt. På den ene siden kan man kanskje si at det er her titlene i utvalget og andre *walking simulators* i noens syn kommer til kort? På en annen side kan man si at det er her titlene i utvalget og andre *walking simulators* kan tilby noe annet enn ren underholdning. Titlene i utvalget kan, som jeg har vist, by spilleren på utfordringer av en annen type enn konkurranse. Det er likevel ikke til å komme utenom at de har mange nok aspekter til felles med mer tradisjonelle dataspill til å kunne oppfattes til å være nettopp dataspill av de med mindre innsikt og erfaring. Dette betyr også at titlene i utvalget og andre *walking simulators* kan være en fin inngangsport til dataspilletts verden for nettopp folk som har lite erfaring med dataspill. Det er derfor mulig å se *walking simulators* som en form for lavterskel-dataspill. Samtidig kan man også se *walking simulators* som en motvekt til dataspill som har et fokus på underholdning og konkurranse.

4.2 Kan walking simulators forstås til å være digital litteratur?

Samtlige av titlene i utvalget har klare likheter med Ensslins definisjon av interaktiv fiksjon. Her er ingen poengsummer, og fokus ligger i stedet på kompleksitet hos karakterene, ulike perspektiv og flere og kryssende *storylines* som verken kan vinnes eller tapes. Dette peker i retning av at denne oppgavens utvalg, i tillegg til å kunne kategoriseres som grensetilfeller av dataspill også kan forstås til å være en form for interaktiv fiksjon, hvilket ifølge Rustad (2012, s. 12) rommes av digital litteratur. I tillegg til dette kan *The Rapture* og *Edith Finch* forstås som kunstspill, mens *Edith Finch* i tillegg skiller seg fra de to andre titlene ved å framstå som et litterært auteur-spill. Analysene har også vist at det er overlapping mellom digital litteratur og litterære spill, hvilket betyr at disse begrepene går i hverandre.

Ser man *walking simulators* i lys av Hans Kristian Rustads (2012, s. 11) definisjon av digital litteratur som presentert i oppgavens teoridel, ser man mange likheter. Med utgangspunkt i denne kan det synes som om også dataspill og *walking simulators* med litterære kvaliteter kan forstås til å være digital litteratur. Foruten dataspill med minimal eller ingen historiefortelling, slik som *Tetris* (Pajitnov, 1985) eller *Pac-Man* (Namco, 1980), kombinerer de fleste verkene som i dag omtales som dataspill elementer av spilling og elementer av historiefortelling, med ulik grad av vektlegging mellom de to. Vi er da tilbake til hva Espen Aarseth kaller ludonarratologiske konstruksjoner (2012, s. 2). Men Aarseths begrep forteller lite om hvordan disse konstruksjonene ser ut, og denne beskrivelsen kan derfor like gjerne være en annen måte å omtale alle dataspill som forteller historier på.

Spørsmålet er dermed et definisjonsspørsmål om hva som kan kalles litteratur. Rustad (2012, s. 15) forklarer imidlertid at litteratur ikke nødvendigvis må være skriftlig. Den kan også være muntlig, og ofte er den multimodal og kan bygge på andre kunstformer. Rustad (s. 18) benytter seg av et utvidet tekstbegrep, og han understreker at dette begrepet omfatter tekst i form av skrift og muntlig tale, men også i form av bilde, musikk, bevegelse og alle andre former for kommunikasjon. Han problematiserer imidlertid et utvidet litteraturbegrep fordi de teknologiske betingelsene stadig endres, og påpeker at man derfor må stille spørsmål ved hvor hensiktsmessig det er å utvide et slikt begrep da faren er at digital litteratur glir over i eksempelvis visuell kunst. Sett i lys av denne oppgavens utvalg er det lett å forstå Rustads problematisering. På den ene siden vil et utvidet litteraturbegrep kunne omfavne også *walking simulators*, som på den andre siden også passer inn i Juuls definisjon av

grensetilfeller for hva som kan kalles dataspill. Resultatet er at *walking simulators* blir vanskelige å definere med utgangspunkt i ludologien alene. En slik problemstilling er imidlertid ikke ukjent i nåtidens mediehverdag som preges av hva Henry Jenkins (2006, s. 282) omtaler som en konvergenskultur.

A word that describes technological, industrial, cultural, and social changes in the ways media circulates within our culture. Some common ideas referenced by the term include the flow of content across multiple platforms, the cooperation between multiple media industries, the search for new structures of media financing that fall at the interstices between old and new media, and the migratory behavior of media audiences who would go almost anywhere in search of the kind of entertainment experiences they want. Perhaps most broadly, media convergence refers to a situation in which multiple media systems coexist and where media content flows fluidly across them. Convergence is understood here as an ongoing process or series of intersections between different media systems, not a fixed relationship (Jenkins, 2006, s. 282).

En mulig norsk oversettelse av begrepet *convergence* er konvergens eller sammenfall, forstått som der hvor ulike utviklingslinjer møter hverandre. Også innen andre og mer konvensjonelle dataspill finner man i dag inspirasjon fra andre medier, og på noen måter er dataspill i seg selv kanskje den fremste eksponenten for Jenkins' konvergenskultur. I kontemporære dataspill møtes kamerabevegelser og utsnitt fra filmen og historiefortelling fra litteraturen sammen med en type interaktivitet som hører dataspillet til. Utvalget i denne oppgaven er altså ikke unikt i denne sammenhengen, men Jenkins' teori om at vi lever i en konvergenskultur peker like fullt på hvorfor definisjoner av medieuttrykk som henter elementer fra ulike sjangere og uttrykk er vanskelig.

Med utgangspunkt i Rustads definisjon av litteratur og digital litteratur, er det likevel altså mulig å si at titlene i utvalget kvalifiserer som nettopp digital litteratur, eller mer spesifikt som multimodal digital litteratur. Ifølge Rustad (s. 40) er stillbilder, levende bilder, musikk, skrift og tale eksempler på ulike modaliteter, som satt sammen og i digital form vil utgjøre multimodal digital litteratur. Det kan imidlertid synes som at *walking simulators*, på grunn av et sterkt fokus på narrativ ligger tettere opp mot Rustads definisjon enn hva som er tilfelle for mer tradisjonelle dataspill som passer inn i klassiske spilldefinisjoner og har et større

fokus på tradisjonelt *gameplay* med taps- og vinnsituasjoner. Som jeg har vist deler titlene i mitt utvalg likevel mye med andre dataspill.

Samtlige av titlene i utvalget benytter *environmental storytelling* som fortellergrep, hvilket understreker et fokus på formidling av narrativ. På én side er slik iscenesettelse av omgivelsene knyttet til forhåndsskrevet narrativ, hvilket får utvalgets narrativ til å ligne tradisjonell historiefortelling slik man finner hos litteratur og film. På en annen side kan man si, at selv om *environmental storytelling* ikke er et mediespesifikt begrep som utelukkende benyttes innen dataspill, kan måten dette her benyttes på sees som separat fra eksempelvis tradisjonell litteratur og film ved at det er spilleren som selv avdekker disse delene av narrativet i eget tempo og rekkefølge. Dette betyr at selv om utvalget har et sterkt fokus på historiefortelling, må måten deler av denne historiefortellingen presenteres på kunne forstås som mediespesifikk og derfor knyttet til dataspillets ontologi. *Environmental storytelling* i utvalget krever at spilleren er en aktiv deltaker i en spillverden i 3D, og således kan denne formen for fortellergrep sees som adskilt fra annen litteratur, samt fra film.

I tillegg til dette tilbyr titlene i utvalget i hovedsak spilling i et rolig tempo. For spillere som forventer at dataspill skal tilby et mer tradisjonelt *gameplay* med vinn- og tapssituasjoner, vil dette kunne framstå som en begrensning og derfor et irritasjonsmoment. For spillere som liker å utforske spillverdenen vil det sakte tempoet derimot oppleves som imøtekommende. Som Ensslin er inne på, kan slik utforskning påvirke stemningen og innby til en form for meditativ spilling hvor det er tid og rom for refleksjon hos spilleren.

4.3 Hvilke opplevelser kan walking simulators tilby spilleren?

Med utgangspunkt i *The Player Involvement Model* har analysene vist at samtlige av titlene i utvalget, om enn i varierende grad, kan tilby spilleren en opplevelse av tilstedeværelse. Med dette mener jeg her at spilleren kan oppleve øyeblikk i spillingen til å være opplevelser i egen hverdag. Calleja forklarer hvordan begrepet hverdagslivet er den metaforen som er nærmest en forståelse av det å oppholde seg i virtuelle omgivelser, og dette er fordi virtuelle omgivelser har blitt en viktig og naturlig del av våre liv (2011, s. 168). Han vil ikke sette noe klart skille mellom virkelighet og virtuelle omgivelser fordi de virtuelle verdenene vi forholder oss til i hverdagen er inkorporert i vår opplevelse av virkeligheten. Likevel er dette altså metaforisk ment, og spillerkarakteren og spilleren er i virkeligheten ikke samme person.

Spilleren kan likevel oppleve å være til stede i spillverdenen, hvilket altså er hva samtlige av titlene, om enn i varierende grad kan tilby. Man kan imidlertid si at dette ikke er noe som skiller utvalget fra andre dataspill som forteller historier, hvilket også betyr at *walking simulators* av typen utvalget representerer, kan tilby spilleren opplevelser som ligner de som kan oppstå i mer tradisjonelle dataspill. Mangelen på truende farer, taps- og vinnsituasjoner og utfordringer av typen konkurranseelementer, gjør at spilleren, om enn i varierende grad, kan flyte gjennom spillverdenen på en måte som ligner det å foreta en *dérive*, hvilket fører til en opplevelse av å bli mer involvert i omgivelsene, karakterene og narrative. Det fører også til at jeg som spiller har mer tid tilgjengelig til å ta inn stemningene etter hvert som de oppstår. Det å drive uforstyrret gjennom spillverdenen mens man betrakter det visuelle i omgivelser og landskap, kan i seg selv føre til opplevelser av velbehag. Der hvor *The Rapture* og *Firewatch* legger opp til slik aktivitet i spillverdener som oppleves til å være åpne, begrenses muligheten for dette i *Edith Finch* ved en mindre åpen spillverden og oppstyking av denne i spillbare tilbakeblikk. Svært viktig for en helhetlig opplevelse av samtlige av titlene er imidlertid hvordan de bidrar til ulike stemninger. For meg som spiller er nettopp opplevelsen av stemninger og hvordan disse påvirker meg kroppslig, noe av det som skiller *walking simulators* fra andre typer dataspill, og samtidig noe jeg opplever som positivt. På én side kan det oppleves som at titlene i utvalget kan by på flere stemninger enn hva som er tilfelle hos mange andre dataspill. På en annen side kan det være at jeg som spiller opplever det slik fordi spillene nedprioriterer *gameplay* som krever fokus på mestrings. Man kan også si at andre spill bidrar til like mye stemning som *walking simulators*, men at *walking simulators* rendyrker et fokus på utforskning og narrativ i sakte tempo, slik at jeg som spiller har bedre tid til å betrakte det estetiske. Kombinasjonen av disse aspektene gjør også at spilleren kan bli værende på et geografisk sted i spillverdenen så lenge han eller hun ønsker for å ta inn stemningen og utforske den videre. Det finnes ikke noe enkelt svar på dette, men det kan likevel påstås at titlene i utvalget og andre *walking simulators* bidrar til opplevelser av en type stemninger som i tråd med Ensslin kan beskrives som meditative.

Hva gjelder spillemessige opplevelser, begrenser disse seg til en annen form for *gameplay* enn hva som er vanlig hos mer konvensjonelle dataspill. Dette er da også beskrevet tidligere i oppgaven. Opplevelser knyttet til det narrative er også beskrevet tidligere i oppgaven, men viktig å trekke fram her er hvordan *Edith Finch* inneholder framtrepende litterære elementer. Det betyr at det litterære har en betydelig estetisk rolle i spillet, som derfor kan by på annerledes opplevelser for spilleren hvor det skrevne ord bidrar med et poetisk tilsnitt.

Katherine Cross (2015, s.1-2) mener at *walking simulators* rører ved et iboende ønske vi alle har til å strekke ut og røre verden rundt oss. Hun sammenligner *walking simulators* med litteratur hvor det ikke finnes noe tradisjonelt plott, men hvor narrativet kan forstås som rolig utforskning av universet forfatteren har skapt. Videre forklarer hun at enkelte litterære verk kun antyder et overhengende plott, slik at leserne med glede kan la seg forsvinne inn i fiktive verdener hvor de lærer mer om seg selv og hvem de er. Dette minner mye om hvordan titlene i utvalget presenterer sine historier. Selv om slik antydning av plott peker i retning av at et faktisk plott ikke er i fokus i slik litteratur, peker det også i retning av at utforskningen inngår i og er del av narrativet, og at leseren, eller i dette tilfellet spilleren selv inngår i dette. Dersom Cross har rett i dette, kan det tolkes til at narrativet er en tilrettelegger for utforskning. I så fall står dette i kontrast til en forståelse av at *walking simulators* benytter dataspillformatet til å fortelle historier. Man kan på en annen side derfor også påstå at *walking simulators* forteller historier for å gi spilleren grunn til å utforske en spillverden i 3D.

Bruken av *environmental storytelling* i utvalget bidrar først og fremst til å utdype på forhånd skrevne narrativ. Den bidrar likevel til opplevelser av å komme nærmere karakterene gjennom deres etterlevninger. Selv om ei heller *environmental storytelling* er noe som kun finnes hos *walking simulators*, gir sakte tempo og mangel på tradisjonelt *gameplay* spilleren bedre tid til å fordype seg i karakterene, til å assosiere og til å reflektere, samt føle på det Carbo-Mascarell omtaler som autentiske følelser og emosjoner. På én side er dette helt klart del av narrative opplevelser. På en annen side er denne formen for narrative opplevelser noe som hører dataspillet til. Det betyr altså at selv om titlene i utvalget kan påstås å benytte dataspilletts format til å fortelle historier, gir dette opplevelser som vanskelig kan oppstå utenfor dette formatet. Med dette menes opplevelser som springer ut av spillerens møte med narrativ og dataspillestetikk i en navigerbar spillverden i 3D. Som analysene har vist, kan titlene i utvalget også by spilleren på andre former for sterke, narrative opplevelser. Man kan kanskje si at det på forhånd skrevne narrativet ligner tradisjonell historiefortelling av typen man finner i litteratur og film. Samtidig kan man også si at det er vanskelig å løsrive narrativet i utvalget fra dataspillformatet uten at noe vil gå tapt. Narrativet er *digital born*, og det må derfor forstås i sammenheng med nettopp formatet det presenteres i.

4.4 Tilfører walking simulators noe nytt til dataspill som kulturelt uttrykk?

Titlene i utvalget står fram som et alternativ for spillere som ønsker å oppleve tilstedeværelse i virtuelle verdener innen dataspillformatet, men som samtidig ønsker å unngå konkurranseelementer som ofte assosieres med tradisjonelle dataspill. Det kan synes som at *walking simulators* kan tilby dette ved å rendyrke utforskning av omgivelser og narrativ, som igjen kan føre til opplevelser knyttet til dette. Slike opplevelser er gjerne knyttet til nettopp møter mellom det estetiske og det narrative i kombinasjon med utforskning i rolig tempo. Det er ikke meningen at det skal være like utfordrende å nå slutten på titlene i utvalget som det er å nå slutten på eksempelvis FPS-spill. Det er ikke der utfordringene ligger for spilleren, som heller må fokusere på å tolke spillverdenen og narrativet for at spillingen skal gi en form for mening. I disse tilfellene kan man derfor si at det er veien som er målet.

Det kan også synes som at ludonarratologiske konstruksjoner av denne typen innbyr til karakterer og narrativ med mer dybde enn hva som er tilfelle hos mange dataspill som forteller historier men samtidig krever at spilleren fokuserer på optimalisering av strategier for videre progresjon. Det kan synes naturlig da et fravær av konkurranseelementer gir mer tid og rom til refleksjon for spilleren.

På overflaten skiller kanskje ikke titlene i utvalget seg tematisk fra andre typer dataspill. Man kan si at eksempelvis død er noe som går igjen hos også mange andre dataspill. En forskjell er imidlertid at der hvor for eksempel et FPS-spill forholder seg til døden ved at spilleren har som oppgave å drepe, men hvor konsekvensene av dette for spillerkarakteren gjerne forblir utforsket, forholder samtlige av titlene i utvalget seg til døden ved å la spilleren utforske hvem den døde var mens vedkommende fremdeles var i live, samt hvilken påvirkning døden har hatt på omgivelsene. Titler av denne typen tilfører derfor noe nytt til dataspill som kulturelt uttrykk ved å tilby spilleren å utforske voksen tematikk på nye måter innenfor dataspillformatet.

5. Konklusjon

Da jeg første gang støtte på fenomenet *walking simulators*, hadde jeg en forforståelse av at dette var dataspill. Det er heller ikke så rart, tatt i betraktning at mitt første møte med en tittel som bar denne merkelappen, var via spillkonsollen *PlayStation 4*. Med bakgrunn fra filmbransjen, og med en forkjærlighet for gode historier, var det flere titler som bar denne merkelappen som ga meg noe jeg ikke før hadde opplevd gjennom andre medier. Det var først da jeg opplevde at enkelte mente dette ikke kunne kalles dataspill at jeg begynte å se nærmere på hva det var ved disse verkene som tiltrakk meg. Forskjellen for meg var at der hvor enkelte andre valgte å nedgradere slike titler fra dataspill til noe mindre enn dataspill, begynte jeg å danne meg tanker om hva de måtte være utover dataspill.

Denne oppgaven ser på hvilke trekk de ulike titlene har til felles. Selv om Egenfeldt-Nielsen et al.s modell plasserer titlene i utvalget i den allerede eksisterende eventyrsjangeren, er det her på sin plass å påpeke at det også finnes andre måter å definere sjanger på. Denne oppgaven hadde som mål å avgjøre hvorvidt titlene i utvalget kan forstås til å være dataspill eller digital litteratur, og et dypere dykk i sjangerteori ble derfor ansett på siden av oppgaven. Det er altså fremdeles mulig å se nærmere på hvorvidt *walking simulators* kan forstås som en sjanger eller ei. Mens jeg har arbeidet med denne oppgaven, har det blitt sluppet flere titler som har fått merkelappen *walking simulator*. Ett eksempel er *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). Selv om spilleren her styrer spillerkarakteren i tredjepersonsperspektiv, selv om spillet i perioder kan by på et mer tradisjonelt *gameplay* med bekjemping av fiender og spenning knyttet til overlevelse, og selv om spilleren får et tydelig mål med spillingen, har denne tittelen altså blitt markert som en *walking simulator* av spillere på Steam. Dersom *walking simulators* kan forstås som en egen sjanger, peker omtalen av *Death Stranding* i retning av at dette i så fall er en sjanger som ennå ikke er ferdig utviklet. På en annen side peker da også Dominic Arsenault (2009, s. 170) på at selv om enkelte titler kan bryte med sjangerdefinerende elementer, kan de likevel anses for å tilhøre sjangeren de bryter med fordi de kan oppleves av spilleren til å tilhøre en bestemt sjanger.

Oppgaven har vist at det er utfordrende å analysere et fenomen som ligger i grenseland mellom allerede eksisterende definisjoner. Hvis man bruker Ensslins begreper, kan man på den ene siden si at *Edith Finch* er et litterært auteur-spill, mens samme tittel med

utgangspunkt i Juuls definisjon på en annen side må forstås som et grensetilfelle av hva som i det hele tatt kan kalles et dataspill. Oppgaven har også vist at det finnes overlapping mellom begrep som digital litteratur, interaktiv fiksjon og litterære spill. Selv om titlene i utvalget med litt godvilje kan forstås til å være dataspill, kan de også forstås til å være digital litteratur. En annen måte å si dette på er at titlene i utvalget verken er dataspill eller digital litteratur, men derimot begge deler. Opplevelsene de kan tilby spilleren springer ut av nettopp denne kombinasjonen av uttrykk fra to ulike definisjoner. Grabarczyk peker ut *exploratory games* som kandidat til en mer passende merkelapp på verk av denne typen. Dersom denne oppgavens utvalg skal kunne sees som representativ for *walking simulators*, drister jeg meg til å foreslå begrepene *narrative digital explorers* eller *narrative virtual explorers*. Denne oppgaven kan ikke konkludere hva angår sjanger, og Aarseths ludonarratologiske konstruksjoner er derfor per i dag det begrepet som best omslutter titlene i utvalget. Her vil man også finne de to foreslåtte begrepene, som i mitt syn bedre enn *walking simulators* beskriver hvilke opplevelser slike verk kan tilby uten lovnader om tradisjonelt *gameplay*.

Det er imidlertid for denne oppgaven fristende å peke på hvilke elementer som må være til stede for at noe skal kunne kalles en *walking simulator*, selv om utvalget i denne oppgaven i seg selv ikke er nok til å konkludere. Som diskutert er ikke gåing den eneste måten spillerkarakterene kan ta seg framover på i disse titlene, og at spillerkarakteren kun kan gå er derfor ikke et nødvendig premiss. Utforskning i rolig tempo går likevel igjen hos samtlige av titlene. Det gjelder også mangel på tydelig mål med spillingen. Titler som får merkelappen *walking simulator* har gjerne fokus på spillverdenens audiovisuelle uttrykk for å gi spilleren opplevelser i møte med det estetiske, og de benytter seg gjerne av *environmental storytelling* for å fortelle eller utdype narrativet og karakterene. Det er gjerne et sterkt fokus på forhåndsskrevet narrativ, og i enkelte tilfeller kan det oppfattes som at dataspillformatet er benyttet i den hensikt å strukturere narrativet. En *walking simulator* lar spilleren spille i førstepersonsperspektiv, selv om det kanskje kan finnes unntak. En *walking simulator* har regler, om enn få, og de fleste av disse reglene har som oppgave å gi rammer for utforskningen i form av hvor spilleren kan styre spillerkarakteren og hvilke elementer som kan interageres med. I tillegg til dette er spillerkarakteren i *walking simulators* ofte usynlig for spilleren grunnet perspektivet som benyttes, hvilket vil si at spilleren aldri helt kan se spillerkarakteren. Spillverdenene er i tillegg gjerne tomme for andre karakterer.

I den grad titlene i utvalget er representative for *walking simulators*, kan titler som bærer denne merkelappen by spilleren på opplevelser som springer ut av hans eller hennes utforskning av spillverdenen og narrativet. Jeg har sammenlignet slik spilleraktivitet med det å foreta en *dérive* og det å bedrive *urbex*. Det er gjerne risiko knyttet til det å ta seg inn på områder og i bygninger som er usikrede og sperret av for ferdsel. Det kan derfor være farlig å bedrive *urbex*, og i enkelte tilfeller bryter utforskerne også loven ved å ta seg inn der hvor allmenn ferdsel er forbudt. *Walking simulators* kan tilby opplevelser som kan ligne det å bedrive slik aktivitet, men i trygge omgivelser og uten risiko. Der hvor *urbex* innebærer utforskning av omgivelser som kan utdypes med historiefortelling, innebærer *walking simulators* utforskning av virtuelle omgivelser, gjerne med et tilhørende narrativ som i seg selv kan utforskes av spilleren. Med utforskning av virtuelle omgivelser oppstår også ulike stemninger, som sammen med rolig tempo og mangel på tidspress, innbyr til refleksjon og assosiering til eget liv.

5.1 Videre forskning

Denne oppgaven er konsentrert rundt titlene i utvalget, i et forsøk på å se hvordan disse og lignende titler kan forstås, samt hvilke opplevelser de kan tilby. Dataspill vil utvikle seg videre som kulturelt uttrykk, og flere ulike ludonarrative konstruksjoner med ulik kombinasjon av elementer fra dataspill og narrativ vil oppstå. Dette kan bety at enkelte titler lignende de som i dag blir omtalt som *walking simulators*, i morgen kan bli omtalt som dataspill, for eksempel ved å tilføre konkurranselementer. De samme titlene vil kanskje også bli forsøkt forstått som digital litteratur. Dersom begrepet *walking simulator* likevel står seg, kan det være nyttig å forske nærmere på hvorvidt dette kan forstås til å være en egen sjanger. I lys av utvalgets seriøse tematikk og evne til å inkorporere spilleren i spillverdenen og vice versa, kan det også være interessant å se nærmere på hvorvidt verk av denne typen kan benyttes innen eksempelvis skoleverket og psykiatrien. Kris Darby peker som nevnt på at dataspillets fysiske tilknytning til spilleren gjennom håndkontrolleren gir en fordobling av empati spilleren føler for spillerkarakteren, satt opp mot film. Gjennom tematikk og dypdykk i karakterene, bidrar *walking simulators* til at følelser og emosjoner oppstår hos spilleren, og det kan derfor være interessant å forske på hvorvidt slike ludonarratologiske konstruksjoner kan benyttes til å lære bort eksempelvis empati og forståelse for et annet menneskes situasjon. Denne oppgaven har gjort funn i utvalget som viser at denne typen verk innbyr til refleksjon ikke bare over hendelser som finner sted i spillverdenen. *Walking simulators* av

denne typen inviterer også spilleren til å assosiere til eget liv. Det vil derfor også kunne være interessant å forske på hvorvidt VR-teknologi kan forsterke opplevelsene for spilleren ved spilling av *walking simulators*.

Litteraturliste

- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. [Paperpresentasjon] *Proceedings of the 2003 digital arts and culture conference, 2003, Melbourne, Australia*. <http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>
- Aarseth, E. (2007). I fought the law: Transgressive play and the implied player. [Paperpresentasjon] *DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, 2007, The University of Tokyo, Japan*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>
- Aarseth, E. (2011). A hollow world: World of Warcraft as spatial practice. I Corneliussen, H. & Rettberg, J. W. (Red.). (2011). *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader* (s. 111-122). Cambridge, MA: MIT Press.
- Aarseth, Espen. (2012). A narrative theory of games. [Paperpresentasjon] *FDG '12 – Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, 2012, Raleigh North Carolina, USA*. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Abbott, H. (2002) *The Cambridge introduction to narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos: Journal for computer game culture*, 3(2), 149-176. <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-3/125>
- Atari. (1972). *Pong* [Programvare]. Atari.
- Bafta (2016a). *Audio achievement: Everybody's gone to the rapture*. Bafta. <http://www.bafta.org/games/awards/audio-achievement>
- Bafta (2016b). *Music: Everybody's gone to the rapture*. Bafta. <http://www.bafta.org/games/awards/music>
- Bale, K. (2009). *Estetikk: En innføring*. Oslo: Pax.

-
- Barthes, R., & Duisit, L. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative. *New Literary History*, 6(2), 237-272. <https://doi.org/10.2307/468419>
- Calleja, G. (2009). Experiential narrative in game environments. [Paperpresentasjon] *DiGRA 09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, 2009, London, England*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.07241.pdf>
- Calleja, G. (2011). *In-game : From immersion to incorporation*. Cambridge: MIT Press.
- Campo Santo. (u.å.). *Firewatch*. <https://www.firewatchgame.com>
- Campo Santo. (2016). *Firewatch* [Programvare]. Panic/Campo Santo.
- Carbo-Mascarell, R. (2016). Walking simulators: The digitisation of an aesthetic practice. [Paperpresentasjon]. *DiGRA/FDG '16 – Proceedings of the First International Joint Conference of DiGra and FDG, August 2016, Dundee, Skottland*. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_66.pdf
- Carson, D. (2000, 5. mars). *Environmental storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry*. Gamasutra. https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php
- Clark, N. (2017, 11. november). *A brief history of the "walking simulator", gaming's most detested genre*. Salon. <https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre/>
- Colthup, H. A. (2018). You were all the world like a beach to me. *International Journal of Transmedia Literacy*, (4) 121-142. <https://doi.org/10.7358/ijtl-2018-005-colt>
- Cross, K. (2015). *How "walking simulators" allow us to touch other worlds*. Gamasutra. https://www.gamasutra.com/view/news/251191/How_walking_simulators_allow_us_to_touch_other_worlds.php
- Cyan. (1993). *Myst* [Programvare]. Brøderbund.

- Darby, K. (2018). Where is the Game?: Walking simulators as pedestrian performances. [Paperpresentasjon]. *Beyond The Pedestrian: Walking in Research, Theory, Practice and Performance*, July 26, 2018, The University of Liverpool, UK. https://www.academia.edu/37134740/Where_is_the_Game_Walking_Simulators_as_Pedestrian_Performances
- Debord, G. (1955). *Introduction to a critique of urban geography*. Bureau of Public Secrets. <http://bopsecrets.org/SI/urbgeog.htm>
- Debord, G. (1958). *Theory of the dérive*. Situationist International Online. <https://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html>
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and narrative in video games*. Berlin: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110272451>
- Denzin, N. K. & Lincoln, Y. (2011). Introduction: The discipline and practice of qualitative research. I N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Red.), *The Sage Handbook of Qualitative Research* (4. utg.). Los Angeles: Sage.
- Eden, M. (2019, 26. april). *The history of walking simulators*. MAGFest. <https://super.magfest.org/mages-blog/the-history-of-walking-simulators>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding video games: the essential introduction*. (3.utg.). New York: Routledge.
- Elleström, L. (2010). The Modalities of media: A model for understanding intermedial relations. I L. Elleström (Red.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality* (s. 11-48). London: Palgrave Macmillan UK.
- Emotional Games Awards (2016). *Nominated & winners*. Emotional Game Awards. <http://www.emotionalgamesawards.com/editions/2016>
- Ensslin, A. (2014). *Literary gaming*. Cambridge: MIT Press.
- Freebird Games. (2011). *To the moon* [Programvare]. Freebird Games.
- Frictional Games. (2015). *Soma* [Programvare]. Frictional Games.
- Fullbright. (2017). *Tacoma* [Programvare]. Fullbright.

-
- Garrett, B. L. (2014). Undertaking recreational trespass: Urban exploration and infiltration. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 39, 1-13.
<https://doi.org/10.1111/tran.12001>
- Giant Sparrow. (u.å.). *What remains of Edith Finch*.
<http://www.giantsparrow.com/games/finch/>
- Giant Sparrow. (2017). *What remains of Edith Finch* [Programvare]. Annapurna Interactive.
- Giant Squid Studios. (2016). *Abzû* [Programvare]. 505 Games.
- Grabarczyk, P. (2016). It's like a walk in the park: On why are walking simulators so controversial. *Transformacje*, 1(3-4), 241-263.
<https://philarchive.org/archive/GRAILA-5>
- Howard, J. (2008). *Quests: Design, theory, and history in games and narratives*. Wellesley, MA: A K Peters.
- Jenkins, H. (2005) *Game design as narrative architecture*.
<http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU Press.
- Jorgensen, K., & Jørgensen, K. (2013) *Gameworld interfaces*. Cambridge: MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Juul, J. (2018). The Aesthetics of the aesthetics of the aesthetics of video games: Walking simulators as response to the problem of optimization. [Paperpresentasjon] *12th International Conference on the Philosophy of Computer Games, 2018, Copenhagen*.
<https://www.jesperjuul.net/text/aesthetics3>
- Kerr, C. (2016, 10. mars). *Everybody's gone to the rapture leads BAFTA nominations*. Gamasutra.
https://www.gamasutra.com/view/news/267721/Everybodys_Gone_to_the_Rapture_1_eads_BAFTA_nominations.php

- Kill Screen Staff (2016, 30. september). *Is it time to stop using the word "walking simulator"?* Kill Screen. <https://killscreen.com/previously/articles/time-stop-using-term-walking-simulator>
- Klastrup, L. (2011). What makes World of Warcraft a world? A note on death and dying. I Corneliussen, H. & Rettberg, J. W. (Red.). (2011). *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader* (s. 143-166). Cambridge, MA: MIT Press.
- Kojima Productions (2019). *Death stranding* [Programvare]. Sony Interactive Entertainment.
- Kvarv, S. (2014). *Vitenskapsteori: Tradisjoner, posisjoner og diskusjoner*. (2. utg.). Oslo: Novus Forlag.
- Lucasfilm Games. (1990). *The secret of Monkey Island* [Programvare]. Lucasfilm Games.
- Metacritic. (u.å.-a). *Firewatch*. <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/firewatch>
- Metacritic. (u.å.-b). *What remains of Edith Finch*. <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/what-remains-of-edith-finch>
- Metacritic. (u.å.-c). *Everybody's gone to the rapture*. <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/everybodys-gone-to-the-rapture>
- Muscat, A., Goddard, W., Duckworth, W. & Holopainen, J. (2016). First person walkers: Understanding the walker experience through four design themes. [Paperpresentasjon] *DiGRA/FDG '16 – Proceedings of the First International Joint Conference of DiGra and FDG, august 2016, Dundee, Skottland*. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_318.pdf
- Namco. (1980). *Pac-man* [Programvare]. Midway Games.
- Naughty Dog. (2009). *Uncharted 2: Among thieves* [Programvare]. Sony Computer Entertainment.
- Niedenthal, S. (2009). What we talk about when we talk about game aesthetics. [Paperpresentasjon] *DiGRA 09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and*

Theory, 2009, London, England. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.17350.pdf>

Number None. (2009). *Braid* [Programvare]. Number None.

Pajitnov, A. (1985). *Tetris* [Programvare]. Infogrames.

Pickard, J. (2016, 27. september). *Talking "walking sims": The Chinese Room's Dan Pinchbeck on the pointlessness of the debate*. Pcgamesn. <https://www.pcgamesn.com/dear-esther/dan-pinchbeck-interview-are-walking-sims-games>

Plantinga, C. (2012). Art moods and human moods in narrative cinema. *New Literary History*, 43(3), 455-475. <https://doi.org/10.1353/nlh.2012.0025>

Redact Games. (2018). *Sagebrush* [Programvare]. Redact Games.

Repstad, P. (2007). *Mellom nærhet og distanse: kvalitative metoder i samfunnsfag*. (4. utg.). Oslo: Universitetsforlaget.

Revolution Software. (1996). *Broken sword: The shadow of the templars* [Programvare]. Virgin Interactive Entertainment.

Rockstar North. (2004). *Grand theft auto: San Andreas* [Programvare]. Rockstar Games.

Rockstar Studios. (2018). *Red dead redemption 2* [Programvare]. Rockstar Games.

Rouse, R. (2005). *Game design: theory and practice*. (2. utg.). Texas: Wordware.

Rustad, H. K. (2012). *Digital litteratur: en innføring*. Oslo: Cappelen Damm.

Ryan, M. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Sabbagh, M. (2018). *Take it all in: Imbuing video games with a potent atmosphere*. Gamasutra. https://www.gamasutra.com/blogs/MichelSabbagh/20180621/320429/Take_It_All_In_Imbuing_Video_Games_With_a_Potent_Atmosphere.php

Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Schau, K. (Programleder). (2019-nåtid). *Rekommandert*. [Audio podkast]. Radio Norge.
<http://www.radio-norge.org/podcasts/rekommandert>

Simogo. (2013). *Year walk* [Programvare]. Simogo.

Steam. (u.å.-a). *Walking simulator*.
<https://store.steampowered.com/tags/en/Walking+Simulator>

Steam. (u.å.-b). *Firewatch*. <https://store.steampowered.com/app/383870/Firewatch/>

Steam. (u.å.-c). *What remains of Edith Finch*.
https://store.steampowered.com/app/501300/What_Remains_of_Edith_Finch/

Steam. (u.å.-d). *Om*. <https://store.steampowered.com/about/>

Steam. (u.å.-e). *Abzû*. <https://store.steampowered.com/app/384190/ABZU>

Steam. (u.å.-f). *Tacoma*. <https://store.steampowered.com/app/343860/Tacoma/>

Steam. (u.å.-g). *100% achievement guide*.
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=700430833>

Steam. (u.å.-h). *Achievement guide for Firewatch*.
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=861640643>

Steam. (u.å.-i). *What remains of Edith Finch achievements guide*.
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=962810386>

Sublogic, Bruce Artwick Organization, Aces Game Studio, Dovetail Games & Asobo Studio. (1982). *Microsoft Flight Simulator* [Programvare]. Microsoft.

Taito. (1978). *Space invaders* [Programvare]. Atari, Inc.

Tale of Tales. (2009). *The path* [Programvare]. Tale of Tales.

The Chinese Room. (u.å.). *Everybody's gone to the rapture*.
<http://www.thechineseroom.co.uk/games/everybodys-gone-to-the-rapture>

The Chinese Room. (2012). *Dear Esther* [Programvare]. The Chinese Room; Curve Digital.

-
- The Chinese Room & SCE Santa Monica Studio. (2015). *Everybody's gone to the rapture* [Programvare]. Sony Computer Entertainment.
- The Fullbright Company. (2013). *Gone home* [Programvare]. The Fullbright Company; Majesco Entertainment.
- Toshiba-EMI Ltd. (1991). *Alice: An interactive museum* [Programvare]. Synergy Interactive Corp.
- Wolf, Mark (2011). Theorizing navigable space in video games. I S. Günzel, M. Liebe & D. Mersch (Red.), *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*. Potsdam: University Press.
https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/5043/file/digarec06_S018_049.pdf
- Worch, M. & Smith, H. (2010, mars). What happened here? Environmental storytelling. [Paperpresentasjon] *Game Developers Conference, 2010, San Francisco, CA, USA*.
http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf
- Østbye, H., Helland, K., Knapskog, K., Larsen, L. O. & Moe, H. (2013). *Metodebok for mediefag*. (4. utg.). Bergen: Fagbokforlaget