

Spill eller interaktiv fortelling?

- Om motsetningene mellom narrativ og interaktiv frihet i spill.

Heine Bratli Lossius



Masteroppgave i medievitenskap for lektorstudenter ved Institutt for Medier og kommunikasjon

UNIVERSITETET I OSLO

30.11.15

Spill eller interaktiv fortelling?



- Om motsetningene mellom narrativ og interaktiv frihet i spill.

Masteroppgave i medievitenskap for lektorstudenter ved Institutt for
Medier og kommunikasjon

UNIVERSITETET I OSLO

30.11.15

© Heine Bratli Lossius

2015

Spill eller interaktiv fortelling?

Heine Bratli Lossius

<http://www.duo.uio.no/>

Trykk: Representeren, Universitetet i Oslo

Sammendrag

I denne oppgaven analyseres narrasjon i dataspill og motsetningen mellom formidling av en historie, og interaktiv frihet. Ved hjelp av en komparativ analyse av quest-spillet *Far Cry 4* (2014) og den interaktive dramathrilleren *Beyond: Two Souls* (2013), vil jeg belyse hvordan gameplay og narasjon fungerer sammen. Dernest vil jeg også vurdere hvorvidt den ludo-narrative modellen er velegnet til å forstå spill som kombinerer gameplay og narrativ. Jeg vil videre utforske hvordan noen utgivelser, som vi vanligvis kategoriserer innenfor dataspillmediet, kan sies å ha bidratt til at skillelinjene mellom spill og tradisjonelle narrativ er blitt utfordret de senere årene. Følgelig vil jeg ta utgangspunkt i en spilldefinisjon utarbeidet av Jesper Juul for å belyse hvorvidt *spill* er en presis betegnelse på ludo-narrative tekster.

Resultatet av analysen viser at både *Far Cry 4* og *Beyond: Two Souls* lar seg analysere i den ludo-narrative modellen, men at modellen har et mangelfullt presisjonsnivå. Det fremgår også at det kan være upresist å definere *Beyond: Two Souls* som et spill.

Abstract

This thesis analyzes narration in computer games and the conflict between telling a story and interactive freedom. By using a comparative analysis of the quest-game *Far Cry 4* (2014) and the interactive drama-thriller *Beyond: Two Souls* (2013), I will illustrate how gameplay and narration work together. I will also consider whether the ludo-narrative model is relevant in order to understand games combining gameplay and narrative. Furthermore, I will explore how some releases, which we usually categorize within the computer games medium, can be said to have contributed to challenging the dividing lines between games and traditional narrative in recent years. Accordingly, I have applied a game definition developed by Jesper Juul to answer whether *game* is an accurate term for ludo-narrative texts.

The results of the analysis show that both *Far Cry 4* and *Beyond: Two Souls* can be analyzed in the ludo-narrative model, however, the model has a deficient level of precision. *Game* also seems to be an inaccurate definition of *Beyond: Two Souls*.

Forord

Jeg vil først og fremst rette en stor takk til veilederen min, Faltin Karlsen (H-14/H-15). Han skal ha mye av æren for at jeg har fått ferdigstilt denne oppgaven.

Videre vil jeg takke min samboer Marit for innspill, gjennomlesning, korrektur, og ikke minst tålmodighet.

Ellers rettes en takk til familie og medstudenter. En ekstra takk til Stian Furset som lånte bort sin PlayStation.

Forskningsparken, november 2015.

Heine Bratli Lossius

Innholdsfortegnelse

1	Introduksjon	1
1.1	Problemstilling.....	2
1.2	Bakgrunn for valg av tema	3
1.3	Analysemetode	5
1.4	Hva er spill?.....	6
2	Spill og narrativ	8
2.1	Regler og gameplay i spillet	8
2.2	Agency som interaktiv frihet	9
2.2.1	Emergensspill og progresjonspill	10
2.3	Ludologi, narratologi og måten vi forstår spill og fortellinger på.....	11
2.3.1	Betraktninger i etterkant av debatten.....	12
2.4	Narrativ teori.....	13
2.4.1	Diskurs, plot og historie	13
2.4.2	Hva er et narrativ?.....	14
2.5	Hierarkisk kategorisering av hendelsene i en fortelling	14
2.5.1	Kjerner.....	15
2.5.2	Satellitter	15
2.5.3	Kjerner og satellitter i spill.....	15
3	Den ludo-narrative modellen.....	17
3.1	Spillverdener.....	19
3.2	Objekter	21
3.3	Karakterer i spill	21
3.4	Events – hendelsene i spill.....	24
4	Konflikten mellom narrativ kontroll og interaktivitet i spill.....	25
4.1	Konflikten mellom spill og narrativ	25
4.1.1	Kausalitet.....	26
4.1.2	Temporalitet i spill og narrativ	27
4.1.3	Spill som mange potensielle hendelsesforløp - metakronotoper.....	27
4.2	Quest som narrativ struktur	28
4.2.1	Quester og hvordan de fungerer i spill	30
4.3	Cutscenes eller filmklipp i spill	31

5	Far Cry 4.....	33
5.1	Narrativet i Far Cry 4.....	33
5.2	Gameplay i Far Cry 4	36
6	Beyond: Two Souls	40
6.1	Narrativet i Beyond: Two Souls	40
6.2	Gameplay i Beyond: Two Souls.....	43
7	Analyse, test av definisjonen, og konklusjon.....	49
7.1	Komparativ analyse i den ludo-narrative modellen.....	49
7.1.1	Hvordan gameplay og narrativ samvirker i spillene	53
7.1.2	Den ludo-narrative modellens anvendelighet.....	55
7.1.3	Er Far Cry 4 et spill i tråd med Juuls definisjon?.....	55
7.1.4	Er Beyond: Two Souls et spill i tråd med Juuls definisjon?	56
7.2	Konklusjon.....	58
	Litteraturliste	60

1 Introduksjon

I innledningssekvensen av *Far Cry 4* (2014) vises teksten: «Ajay, my son. I have but one last wish. Take me back to Lakshmana.» Deretter får vi høre en stemme fra en som utgir seg for å jobbe ved den amerikanske ambassaden i Patna legge igjen en telefonisk melding til en «Mr. Ghale». Imens projiserer skjermen et landskap dominert av snødekte fjell. Den ansatte ved ambassaden sier han ringer vedrørende anmodningen om et visum til India med intensjonen om å reise videre til Kyrat. I løpet av de drøyt seks minuttene innledningsklippet varer kan ikke spilleren på noe tidspunkt påvirke hendelsesforløpet.¹ Vi ser spillverdenen gjennom et førstepersonsperspektiv, og det er som om spillkarakterene henvender seg til oss.

I innledningen av *Beyond: Two Souls* (2013) vises et klipp der vi får se og høre en ung kvinne, som vi senere skal lære å kjenne som Jodie Holmes, henvende seg direkte til oss: «*If I had to say how it all began, I might just as well start here*». Hun lar oss ta del i hennes fortelling, og denne fortelles i retrospekt. Vi følger så Jodie i utvalgte scener av livet hennes. Disse presenteres for leseren i ikke-kronologisk rekkefølge.

Selv om spilleren er satt på sidelinjen i begge eksemplene, er forskjellen mellom dem påtakelig. Karakterene i *Far Cry 4* henvender seg til spillerens karakter som en aktiv deltager. Jodie derimot, spillerens karakter i *Beyond: Two Souls*, henvender seg til oss som om vi er en utenforstående som får et innblikk i hennes liv.

Far Cry 4 bruker klippet som en premissleverandør for spillerens deltagelse, mens *Beyond: Two Souls* innledes med å understreke at en fortelling skal formidles. «*Take me back*» står i kontrast til «*If I had to tell you*». På denne måten skiller *Beyond: Two Souls* seg, ikke bare fra *Far Cry 4*, men også fra de fleste andre dataspill i form av at det henvender seg til spilleren som en utenforstående som skal få en fortelling presentert.

Beyond: Two Souls er en utgivelse som ble lansert av Quantic Dream for spillkonsollen PlayStation 3 i 2013. I form, innhold og struktur mangler *Beyond: Two Souls* flere av elementene man normalt forbinder med et spill. Produksjonsselskapet Quantic Dream har utelukkende konsentrert virksomheten sin rundt hybrider som blander spill og narrativ, men *Beyond: Two*

¹ Begrepet *spiller* fokuserer mer på aktiviteten enn forholdet mennesket og maskinen i mellom (Walker, 2003). Aarseth har argumentert for å unngå begrepet *leser*, med bakgrunn i at han ønsker at ordet skal være knyttet til sin opprinnelige mening (Walker, 2003, s. 21). Både *spillfortellingshybrid* og *bruker* kunne være mulige alternativer. Selv om denne oppgaven problematiserer hvorvidt det er presist å definere alle spillfortellingshybrider som spill, har jeg valgt å referere til tekstene og mennesket som interagerer med maskinen som henholdsvis *spill* og *spiller*.

Souls går lengre enn tidligere utgivelser. Dette skjer både i måten *Beyond: Two Souls* formidler narrativet på, men også hvordan det reduser spillerens mulighet for påvirkning, og langt på vei fjerner mestringsaspektet. Dermed er noen av de mest fundamentale aspektene ved spill langt på vei fjernet.

1.1 Problemstilling

Jeg har for det første en overordnet ambisjon om å belyse følgende:

Er begrepet spill en presis betegnelse på ludo-narrative tekster?

Derneft har jeg en todelt problemstilling:

*Hvordan samvirker gameplayet og narrasjonen i quest-spillet *Far Cry 4* og i den interaktive dramathrilleren *Beyond: Two Souls*?*

Og:

Er Aarseths ludo-narrative modell anvendelig for dataspill som i overveiende grad består av interaktiv fiksjon?

Formålet med oppgaven er altså å se nærmere på hvordan vi kan analysere ludo-narrative tekster, og belyse grensene mellom spill og interaktiv fiksjon. Som analyseringsverktøy har jeg tatt utgangspunkt i Aarseths (2012) ludo-narrative modell, og det han omtaler som game-story hybrids eller spillfortellingshybrider. Med dette menes tekster som kombinerer gameplay og narrativ. Jeg har analysert henholdsvis et quest-spill med narrative elementer og en spillfortellingshybrid med et dominerende narrativ.

Med quest-spill menes spill som har en såkalt quest-struktur der spilleren blir gitt ulike oppdrag eller oppgaver som fungerer som en nøkkel til videre progresjon i spillet.

Ved å analysere og sammenligne *Beyond: Two Souls* og questspillet *Far Cry 4* vil jeg forsøke å belyse hvorvidt den ludo-narrative modellen er anvendelig også når det kommer til hybrider som mangler noen av egenskapene et spill som regel har. For å definere egenskaper som er allmenne for alle spill vil jeg benytte meg av Juuls (2003) spilldefinisjon.

Årsaken til at jeg mener det er hensiktsmessig å benytte Juuls definisjon er at den er formulert slik at den er velegnet til å skille mellom spill og narrativ. Definisjonen springer ut av debatten som foregikk omkring århundreskiftet mellom ludologer og narratologer. I grove trekk gikk denne debatten ut på om spill skal forstås på sine egne premisser eller med utgangspunkt i narrative teorier. Juuls definisjon har elementer fra tidligere definisjoner, og forsøker å definere spill med utgangspunkt i noen essensielle, allmenne egenskaper.

Juuls definisjon inkluderer imidlertid ikke noe om narrasjon eller formidling. Heller ikke Aarseth (2012) lager noen rammer for når et spill sprenger grensene for hva den ludonarrative modellen kan romme, men tar til orde for at spill er et feilaktig begrep for ludonarrativ software.

Noe av det unike med dataspill er nettopp at de ikke bare er "spill". Det er snakk om avanserte programmer som er i stand til å simulere ethvert medium, inkludert tekst, grafiske romaner, film og for den saks skyld, andre virkelige idretter og spill.

1.2 Bakgrunn for valg av tema

Det har vært diskutert i flere tiår hvordan dataspill skal forstås, hvordan de skal analyseres, og hva som egentlig kjennetegner dataspill som medium. En grunnleggende egenskap ved spill er at utfallet er usikkert, i motsetning til en fortelling som normalt har en gitt slutt.

Enkelte spill de senere årene har bidratt til å utfordre forestillingen om skillelinjer mellom spill og for eksempel film. Etter hvert som spillmediet har utviklet seg er historiefortelling blitt stadig mer viktig (Develop, 2014).

Spill med mange sterke historiekomponenter, vil gjerne ha mange fellestrekk med et narrativ. En av utgivelsene som kan sies å befinne seg i et spenningsfelt mellom spill og narrativ er *Beyond: Two Souls*. Det er ment å fungere som en type interaktivt thrillerdrama.

Når vi legger Juul sin spilldefinisjon til grunn, er utfordringen med *Beyond: Two Souls* at det mangler flere av egenskapene som er karakteristisk for et spill. For at en slik «spillbar fortelling» skal fungere i tråd med designernes intensjon, fordrer det relativt liten grad av interaktivitet sammenlignet med tradisjonelle spill. Årsaken er at i motsatt fall, hvis spillutviklerne gir spilleren interaktiv frihet, vil de risikere at fortellingen de ønsker å formidle ikke realiseres.



Figur 1 I *Beyond: Two Souls* begrenses bevegelsesfrihet og interaksjonsmuligheter i stor grad.

I et forsøk på å skape et skreddersydd verktøy til analysen av software som kombinerer spill og fortellinger, har Aarseth (2012) lansert en ludo-narrativ modell. Denne kombinerer fire variabler som han mener alle spill og alle fortellinger består av, men som konstrueres på ulike måter: *Verden, objekter, karakterer og hendelser*.

Jeg har til hensikt å gjennomføre en komparativ analyse av både et konvensjonelt spill med queststruktur og en tekst som kanskje best kan beskrives som et interaktivt thrillerdrama. En komparativ analyse mellom et spill som setter spilldefinisjonen til Juul (2003) på prøve, stilt opp mot et spill med relativt åpent landskap og queststruktur, vil etter mitt syn være et verdifullt og aktuelt innspill til den spillteoretiske debatten.

Beyond: Two Souls utfordrer etter mitt syn selve spilldefinisjonen til Juul på en fundamental måte, og jeg har følgelig valgt dette som et av to analyseelementer.

I tillegg har jeg valgt *Far Cry 4*, et FPS-spill (First Person Shooter) med queststruktur. Dette fordi det har en rekke narrative elementer, men også fordi det fungerer kontrasterende til *Beyond: Two Souls* på noen sentrale områder.

1.3 Analysemetode

Beyond: Two Souls og *Far Cry 4* er valgt med hensyn til hvilke forskjeller og likheter i narrasjon og fortellerteknikk som eksisterer mellom dem, samt hvordan gameplayet er designet. Førstnevnte utfordrer grensene mellom spill og interaktiv fortelling, mens *Far Cry 4* har en langt løsere narrativ struktur, og vesentlig større frihet for spilleren.

Ulike spillere har oppgitt at det tar i gjennomsnitt langt kortere tid å fullføre *Beyond: Two Souls* enn *Far Cry 4* (howlongtobeat.com, 2015). Dette er selvsagt også avhengig av spillestil og målsetning, men sistnevnte er mer omfattende og rikholdig, med hensyn til spillverden og mulige aktiviteter.

Jeg har spilt begge hovedhistoriene i spillene flere ganger. Fokuset mitt har vært på å gjøre meg kjent med den totale spillverden og variasjoner i narrativet. I Jeg har i særdeleshet konsentrert meg om hendelsene og karakterene i spillene.

Far Cry 4 er spilt gjennom flere ganger, men én gang med en spillestil tilnærmet lik en «completionist». Dette innebærer at man tar seg tid til å utforske stort og smått i spillet, og gjennomfører alle oppdrag både i hovedhistorien og eventuelle sidequester. Når det gjelder *Beyond: Two Souls* har mange av kapitlene flere alternative handlingsforløp. Dermed har jeg sett meg nødt til å spille mange av kapitlene flere ganger for å se etter mulige kortsiktige og langsiktige konsekvenser av valgene man tar.

En detaljert analyse av begge hovedhistorier vil av plasshensyn ikke være mulig i en slik oppgave, og det er nødvendig å begrense analysene. Det utvalget jeg trekker frem i analysen er vurdert som særlig knyttet til å vurdere forskjeller mellom spill og interaktiv fiksjon. Når det gjelder sekvenser som nevnes i spillanalysene fra de to analyseelementene, har jeg lett metodisk etter kontrasterende eksempler, særlig sekvenser som er overveiende narrativt strukturert kontra gameplay-drevet, i begge spillene.

Analyseeksempelene er valgt med utgangspunkt i de fire variablene i den ludonarrative modellen. Eksempelene jeg bruker er ment å illustrere og underbygge hvorfor jeg vurderer de som jeg gjør i modellen.

I tillegg vil jeg benytte Juuls spilldefinisjon, og drøfte hvorvidt analyseelementene har alle egenskapene som er i tråd med definisjonen.

1.4 Hva er spill?

Mange har forsøkt å definere spill. Et eksempel på dette er Salen og Zimmerman (2003, s. 96) som definerer det på denne måten: *“A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.”* Annika Waern (2012) formulerer seg slik: *“A game is a (designed or emerging) system of rules, goals and opposition, which has as its primary purpose to allow people to engage with it for paratelic reasons, while agreeing that the actions performed are re-signified.”* Disse definisjonene understreker at et spill består av et sett med regler, og at det har et mål eller et målbart utfall.

Arjoranta (2014) har et mer relativistisk ståsted, og tar til orde for at det er lite hensiktsmessig å ta utgangspunkt i allmenne egenskaper alle spill deler. Arjoranta argumenterer for en tilnærming som har sin rot i Wittgensteins (1953) idéer om at konsepter ikke behøver å være tydelig definert for å være meningsfulle. Definisjoner er ment å avgrense slik at man kan få en forståelse av hva det er snakk om. Når man avgrenser vil imidlertid alltid noe havne utenfor grensene.

Wittgenstein mener at ting eller begreper som man vanligvis betrakter som tilhørende en bestemt kategori, med bakgrunn i at de inneholder et felles sett av grunnleggende egenskaper, i realiteten ikke har slike egenskaper. Ting i kategorien «spill» deler noen egenskaper, men det finnes ikke en eller flere egenskaper som alle deler (Wittgenstein ref. i Arjoranta, 2014).

Forutsatt at en definisjon er ment å gjelde for vidt forskjellige spill, alt fra *Tetris* til *Beyond: Two Souls*, kan det være svært utfordrende å inkludere allmenne kriterier som gjelder for alle spill. Ryan (2006, s. 277) understreker dette ved å hevde at det eneste som objektivt og absolutt definerer dataspill er at de er avhengige av en datamaskin som materiell støtte. Aarseth (2012) har også uttalt at han er enig med Wittgenstein i at spill ikke kan defineres formelt.

Meningen med spill er ifølge Waern (2012), verken skapt av gamedesigneren eller spilleren som interagerer med spillet. Den befinner seg en plass i mellom disse, oppstår gjennom spilling, og er strukturert av designet. Waern (ibid) tar til orde for at forholdet mellom systemet og spillingen burde være det essensielle spørsmålet i spillstudier.

Juul (2003) har forsøkt å lage en definisjon som tar hensyn til *både* spillet som et system, relasjonen mellom spilleren og spillet, og spilleren og resten av verden. Juul nevner seks ulike

kjennetegn et spill har: Spill er for det første basert på et sett med regler. Dernest har spill varierende, kvantifiserbare utfall. Det er også en form for verdi knyttet til de ulike utfallene, noen positive, andre negative. Spilleren investerer tid og krefter for å påvirke utfallet, og spilleren har ulike oppfatninger av de ulike utfallene, fornøyd hvis man «vinner», og tilsvarende misfornøyd hvis man mislykkes. Til sist kan det samme spillet eller de samme spillereglene, spilles med eller uten konsekvenser i det virkelige liv (Juul, 2003). Dette resulterte i følgende definisjon:

“A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.” (Juul, 2003, s.5)

Jeg har valgt å benytte nettopp denne definisjonen, delvis fordi den er konkret når det gjelder hvilke bestanddeler Juul mener spill består av. Samtidig springer den ut av debatten om spill og narrativ. Således fortøner den seg særlig relevant i en oppgave som omhandler hybrider som kombinerer gameplay og narrativ.

Ingen av de nevnte definisjonene sier noe eksplisitt om narrasjon eller fiksjonsunivers. Samtlige definisjoner understreker imidlertid at alle spill har et sett med regler.

2 Spill og narrativ

I dette kapittelet vil jeg først kort redegjøre for hva regler og gameplay i spill er. Derneft vil jeg gå gjennom grunnleggende narrativ teori som er relevant for oppgaven. Videre vil jeg redegjøre for det som er kjent som debatten mellom ludologer og narratologer rundt årtusenskiftet, og forklare hva som i utgangspunktet er betegnet som forskjellene mellom spill og narrativ, for så å knytte dette opp mot et motsetningsforhold mellom interaktivitet og formidling.

2.1 Regler og gameplay i spillet

Reglene i spillet er det som definerer hva man som spiller har mulighet til å gjøre, og hva man ikke kan gjøre. Reglene er knyttet til handlinger i form av for eksempel bevegelsesfrihet, hvilke objekter og karakterer man kan interagere med. Begrensningene i handlinger bidrar til at spillet får struktur. Spillets regler muliggjør handling som i spillet er å betrakte som meningsfulle. I motsetning til for eksempel reglene i sport som alltid må ta hensyn til de fysiske lovene, kan spilldesignere velge å ignorere disse. (Juul, 2005, s.59). Ved å begrense handlingsmuligheter og reaksjoner, er reglene i spillet med på å skape en forenkling av virkeligheten.

Reglene i spillet kommer til uttrykk gjennom spillerens interaksjon med spillet. Spillets *gameplay* omhandler de aktivitetene som kan utføres av spilleren i spillet (Rouse, 2001). Gameplayet kan beskrives som en interaksjon mellom reglene i spillet og spilleren (Juul, 2005). Gameplay-aspektet er dynamisk, og består av de handlingene spilleren utfører og hvordan spillet reagerer på disse (Ibid).

Reglene vil i mange tilfeller fortone seg som et designmessig grep for å gi insentiv til spesifikke handlinger (Halvorsen, 2014, s. 16). Reglene og begrensningene kan være knyttet til historien i spillet, for eksempel ved at det finnes karakterer som er udødelige eller som ikke kan elimineres. I *Far Cry 4* er for eksempel den sørlige delen av spillverden helt åpen, mens den nordlige delen er avstengt frem til et visst punkt. I *Assasin´s Creed 3* (2012) kombineres historisk fiksjon, action, eventyr og sniking i en åpen verden. I dette spillet er ikke deler av spillverden avgrenset eksplisitt, men spilløkten avbrytes når spilleren beveger seg for langt inn i et område man ikke er ment å være i. Action-rollespillet *Fallout: New Vegas* (2010)

løser denne problemstillingen på en annen måte. Her har man en i utgangspunktet en åpen verden. Svært utfordrende fiender rundt omkring i spillverden bidrar imidlertid til at spilleren ikke kan gå på skikkelig oppdagelsesferd før spillkarakterens ferdigheter står i stil med de utfordringene man møter. Dermed blir spilleren nærmest tvunget til å sette av tid til hovedhistorien for å bygge opp spillkarakterens evner, og låse opp nye våpen.

2.2 Agency som graden av interaktiv frihet

Agency, eller graden av interaktiv frihet for spilleren, omhandler spillerens mulighet til å kontrollere og manipulere hva som skjer i spillet. Crawford (2000, s. 5) beskriver dette som en samtale eller en syklisk prosess der to deltagere bytter mellom å høre, tenke og snakke. Med dette menes i hvor stor grad spillerens handlinger har konsekvenser og påvirker spillverdenen. Vanligvis kan man si at jo mer skriptede og lineære spillet er, dess mindre agency har spilleren.

Interaktivitet betegner på et grunnleggende nivå et samspill med noe eller noen. Jeg forstår og bruker begrepet interaktivitet som graden av spillerens mulighet til å prege spillet i denne oppgaven. For å vurdere hvilket nivå interaktiviteten er på, må man se på hvilke muligheter spilleren har, og hvilken betydning disse mulighetene har for spillet. Man må eksempelvis analysere hvorvidt spilleren kan være med å påvirke hendelsene i spillet. Rouse (2001) poengterer at det essensielle med interaktiviteten, og det som gir den mening, er fravær av linearitet (Rouse ref. i Collins, 2008, s. 4).

Interaktive verker krever at spilleren må utføre en eller annen form for fysisk innsats for å få tilgang til verket (Walker, 2003, s. 20). I motsetning til den rent perseptuelle innsatsen man legger i å se på et kunstverk, for så å tolke dette, eller den mekaniske måten man blar fra side til side når man leser en trykt bok, krever interaktive tekster en «ikke-triviell» innsats fra spilleren for at man skal kunne ha noe glede av dem (Ibid).

Aarseth (1997) har tatt til orde for å skille den deltagende interaksjonen som kjennetegner spill fra andre medier ved å benytte begrepet *ergodisk* om den fysiske aktiviteten som er påkrevd fra spillerens side for å interagere med spillet.²

² I Cybertext (1997) lanserte Aarseth begrepet *ergodisk* som et alternativ til begrepet interaktivitet. *Ergodisk* har sin opprinnelse fra det greske språket, og består av ordene "ergon" og "hodos", som henholdsvis kan oversettes med arbeid, og sti eller vei. Underveis i den cybertekstuelle prosessen vil spilleren utføre en semiotisk sekvens. Denne selektive, fysiske bevegelsen er ikke noe vi kan definere som

Newman (2002) hevder at en av de vanligste misoppfatningene ved dataspill som medium er at de er interaktive. Videre skriver han at dataspill representerer strukturerte og svært segmenterte opplevelser, og de er verken interaktive eller ergodiske. De kan imidlertid inneholde ergodiske eller interaktive elementer i form av spillsekvenser (Ibid). Disse spillsekvensene er en del av en helhet som kan bestå av filmklipp, skjermbilder med oversikt over verdenskartet, scoren til spilleren eller lignende (Ibid).

2.2.1 Emergensspill og progresjonspill

I spill der spilleren står overfor en åpen verden fra første stund står man fritt til å skape sin egen vei innenfor spillets regler. Juul har tatt til orde for en inndeling av utfordringer i spill i typene emergensspill og progresjonspill (Juul, 2002).

Emergens er et typisk trekk ved spill som sjakk eller poker fordi alle handlinger potensielt kan bidra til å endre spillets fremtidige forløp. *Oblivion* (2006) og *Fallout: New Vegas* er eksempler på spill som legger opp til en løs struktur. Innenfor disse spillenes regler finnes det et stort antall mulige måter spillsekvensene kan forløpe seg, og i hvilken rekkefølge sekvensene skjer.

I sin definisjon av progresjonspill beskriver Juul (2002) disse som strukturelt lineære, med begrunnelsen at alle handlinger, elementer, og mulige løsninger er predefinert av spillutviklerne. *Uncharted*-serien er i stor grad preget av linearitet. I de interaktive sekvensene står spilleren fritt til å bevege hovedkarakteren Drake fritt innenfor et gitt rom, men rekkefølgen på hendelsene, samt all dialogen er definert på forhånd.

I slike spill kan det være utfordrende å implementere valg som er reelle eller meningsfylte, fordi veien i stor grad er staket ut på forhånd.

Majoriteten av narrative dataspill benytter imidlertid en kombinasjon av formidlingsteknikker for å formidle et narrativ. Gjennom å begrense spillerens evne til å endre hendelsesforløpet forblir historiens generelle struktur relativt lineær til tross for at spilleren gis frihet til å interagere store deler av tiden.

lesing, og dermed valgte Aarseth å kalle dette fenomenet *ergodisk* (Aarseth, 1997). Ergodiske sekvenser i spill er dermed de hvor det kreves ikke-triviell og konkret innsats fra spilleren for å komme videre i teksten.

Steven Poole (2000) hevder slike spill vanligvis er langt fra 'ekte interaktivitet', fordi de bare tillater et begrenset antall alternative valg. Poole hevder slike restriksjoner er nødvendig for at historien skal evne å oppnå høy emosjonell resonans. Konklusjonen er at dess mindre påvirkningskraft til spilleren er, dess enklere er det å implementere narrative elementer (Ibid). Dermed vil spilleren ha størst innflytelse i dataspill som i utgangspunktet ikke har noe innebygd narrativ.

The Sims(2000) kjennetegnes eksempelvis gjennom stor grad av interaktivitet og ikke noe forhåndsbestemt narrativ. Samtidig bryter *The Sims* med flere spilldefinisjoner, deriblant Juuls, i form av at det i utgangspunktet ikke er noe konkret mål verken positivt eller negativt. De kan kanskje bedre beskrives som et digitalt leketøy.

2.3 Ludologi, narratologi og måten vi forstår spill og fortellinger på

Spørsmålet om hvorvidt narrativ teori er en passende tilnærming til dataspill, eller om spill må forstås på sine egne premisser er blitt kjent som narratologi versus ludologi-debatten. Uenigheten knyttet seg til hvorvidt man skal separere narrativ og det spilltekniske. Rundt årtusenskiftet dominerte denne debatten ordskiftet om hvordan man skal forstå spill på. I dette kapittelet vil jeg redegjøre kort for ludologi er, og hva uenigheten gikk ut på.

Ludologi er ikke et felt bestående av en eksplisitt gruppe teoretikere eller en spesifikk type verker. Det er et begrep som brukes løselig om spillteoretikere som overveiende fokuserer på spillstruktur og spillmekanikk, og som tar avstand fra en narratologisk tilnærming (Klevjer, 2006, s. 47). Etter hvert har det utviklet seg til et begrep tilnærmet synonymt med spillstudier (Juul, 2004).

Ludologien utviklet seg som en reaksjon på fraværet av et dedikert teoretisk perspektiv på dataspill i digitale medier (Klevjer, 2006, s. 47). Ludologien og narratologien utgjorde to fronter som sto steilt imot hverandre. De seneste årene har imidlertid debatten fortonet seg som noe mer forsonende og nyansert.

Til tross for at de i den spillteoretiske debatten kan betraktes som polariserte grener, beskriver likevel Simons (2007) ludologi og narratologi som søsken. Begrunnelsen for det er at de

begge har sitt grunnlag i humaniora, og akkurat som fortellingen ikke er begrenset til fiksjon, er heller ikke spill alltid fiktive (Ibid).

En av de mest fremtredende ludologene, Markku Eskelinen, konkluderte på et tidspunkt med at spillets fortelling ikke er noe annet enn et markedsføringsverktøy som ikke fortjener å bli studert, og at gameplayet er det eneste interessante å studere (Eskelinen, 2001). Klevjer (2002) karakteriserer dette synet som radikal ludologi. Ved å benytte en slik logikk vil ethvert implementert narrativ i spill kunne betraktes som en svakhet ved dataspillmediet (Klevjer, 2002). Eskelinen på sin side tar til orde for at sitatet er tatt ut av kontekst og mener han refererte til hvilket fokus spillstudier burde ha (Eskelinen, 2012, s. 136).

En som imidlertid mente at spillenes narrativ *burde* stå i fokus er narratologen Janet Murray, en annen toneangivende stemme i debatten. Hun hevdet blant annet at hvis spill noen gang skal kunne betraktes som en moden kunstform, er det et behov for at spillet bindes sammen ved hjelp av en narrativ struktur (Murray, 1998).

2.3.1 Betrakninger i etterkant av debatten

Det vil kunne argumenteres for at selve diskusjonen om hvordan spill skal forstås, analyseres, og hvorvidt spill kan være fortellinger, tidvis har lidd av mangel på grundige, teoretisk begrunnede argumenter og det virker å ha vært en grunnleggende forvirring mellom deskriptive og normative tilnærminger. Så enkelt er det nødvendigvis ikke, men to temaer som muligens skulle vært holdt adskilt smeltet til en viss grad sammen. Det ene temaet er langt på vei designbasert og omhandler generelt svakheter og potensialet i spillbaserte fortellinger. Den andre er debatten om hvorvidt spill kan anses for å være fortellinger (Ostenson, 2013, s. 72).

Ifølge Eskelinen (2012, s. 136) kan imidlertid både ludologer og narratologer enes om at narrative elementer kan inkluderes i dataspill. Hovedpoenget hans fra debatten er imidlertid ikke denne misforståelsen, men hvilken rolle narratologi skal spille i spillstudier, og viktigheten av narrative elementer i dataspill (Ibid). Kjernen i problemet ligger ifølge Eskelinen i at ludologer definerte alle konsepter og begreper som et utgangspunkt for debatt, mens narratologene ikke gjorde det (Ibid). Eskelinen sier videre at det ontologiske argumentet til ludologene er at ingen narratologisk teori noen gang har adressert eller eksplisitt inkludert

de viktigste elementene som de fleste, for ikke å si alle spill består av, reglene, variabelt utfall og brukeraktivitet (Eskelinen, 2012, s. 135).

Den ludo-narrative modellen er ment som et analyseverktøy som tar utgangspunkt i narrativ teori, men er tilpasset spillenes egenart (Aarseth, 2012). Videre er det slik at spilldefinisjonen jeg har valgt å benytte, inkluderer elementene Eskelinen etterlyser hos narratologene.

2.4 Narrativ teori

Med boken «Narrative Discourse» (1972) klassifiserte Genette narrativ fiksjon i tre deler: Diskurs, fortelling og narrasjon. Dette regnes som et av standardverkene i narrativ teori. Senere har narrativ teori blitt kombinert med studier som også refererer til film, som for eksempel Bordwell med *Narration in the Fiction Film* (1989), og Branigan (1992) med *Narrative Comprehension*.

2.4.1 Diskurs, plot og historie

Lothe (2000) beskriver Genettes klassifikasjon slik: Diskursen er den fortalte eller skrevne presentasjonen av hendelsene. Diskursen er det vi leser, den teksten vi har direkte tilgang til. Hendelsene i en historie blir til et plott ved hjelp av diskursen (Chatman, 1978, s. 43).

Plottet kan defineres som den strukturerte gjengivning av hendelsene i en historie. Her handler det om rekkefølgen og måten hendelsesforløpet presenteres på, potensielt langt på vei løsrevet fra kronologien, og med fokus på kausalitet og sammenheng. Narrasjon refererer til hvordan teksten fremstilles og kommuniseres (Lothe, 2000, s. 6). Vi lærer historien å kjenne via diskursen, og elementer fra diskursen vil forme måten vi forstår historien på, eller hvilket inntrykk man har av hva som *egentlig* skjedde, og hvorfor det skjedde.

Et plott er krevende for leseren å forstå, fordi det å knytte hendelser og handlinger sammen kan være utfordrende. Forklaringen og bakgrunnen for karakterenes handlinger kan være mindre åpenbare, og holdes skjult for å opprettholde leserens interesse.

«Story» eller historien refererer til alle byggeklossene narrativet består av. Disse består av verdenen, de fortalte hendelsene og konfliktene i narrativ fiksjon. I historien abstraheres dette fra deres posisjon i diskursen og arrangeres kronologisk med de fiktive karakterene. Historien kan således forstås som et slags sammendrag av narrativet.

2.4.2 Hva er et narrativ?

Gerald Prince (1981) definerer narrativ som representasjonen av ekte eller fiktive hendelser av en eller flere fortellere til en eller flere tilhørere (Prince referert i Eskelinen, 2012, s 82). Genette (1980) mente opprinnelig det var en klar distinksjon mellom en forteller som var til stede i på lik linje med andre karakterer i historien, og en forteller som ikke var til stede som karakter i historien han forteller. Senere skiftet imidlertid Genette (1988) ståsted og tok til orde for at det kunne være varierende grad av tilstedeværelse for fortelleren i et narrativ (Eskelinen, 2012).

En dramatisk forestilling med mange fascinerende hendelser er dermed ikke et narrativ i tråd med den klassiske forståelsen av begrepet. Dette er fordi hendelsene ikke blir fortalt, men utspiller seg direkte på scenen. På samme måte kan ikke interaktive sekvenser i spill være narrative hvis man benytter Princes definisjon, da de også skjer i nåtid.

Ryan (2006, s. 278) bemerker at ludologer og klassiske narrativister dannet en overraskende allianse i forståelsen av hva et narrativ er, fordi de ønsket å ekskludere henholdsvis spill og teater fra denne forståelsen. Hun refererer til Bordwell (1989) som hevder at narrasjon ikke er avhengig av en fortellerstemme. Narrasjon skjer når tegn er arrangert på en slik måte at den inspirerer til en mental konstruksjon av en fortelling. Ryan (2003) definerer narrativ slik: *“A mental representation of causally connected states and events which captures a segment in the history of a world and of its members.”*

En slik forståelse av begrepet åpner for at også spill kan være narrative, og det er slik jeg bruker begrepet i denne oppgaven.

2.5 Hierarkisk kategorisering av hendelsene i en fortelling

Handlingen i en fortelling har ikke bare en logisk sammenheng mellom årsak og virkning. Hendelsene i seg selv kan kategoriseres hierarkisk etter hvor viktige disse hendelsene er (Chatman, 1978, s. 53). Vi kan dele viktigheten av hendelser i henholdsvis kernels og satelites eller kjerner og satellitter. Disse er mer eller mindre til stede i alle filmer og bøker, men også alle dataspill med narrative elementer.

2.5.1 Kjerner

Kjerner i litteraturvitenskapen kan beskrives som de hendelsene i en fortelling som er essensielle. Kjernene bidrar til at vi er i stand til å identifisere og skille en fortelling fra andre fortellinger. Disse bestanddelene er uforanderlige i tradisjonelle fortellinger, og de er premissleverandører for at fortellingen skal gjenkjennes i nye varianter. En moderne Peer Gynt er fullt mulig å kjenne igjen for publikum såfremt den har de samme kjernekomponentene som originalen.

Chatman (1978, s. 53) slår fast at kjerner er narrative øyeblikk som avgjør hvilken retning hendelsene vil ta, og hvilke konsekvenser de vil føre med seg. Kjerner fungerer som hengsler i strukturen, og de tvinger frem en bevegelse i én av to eller flere mulige retninger.

I eventyret om Askeladden og de gode hjelperne er det en forutsetning at Askeladden møter noen som er villig til å hjelpe ham med å vinne prinsessen og halve kongeriket, for at historien skal drives fremover.

2.5.2 Satellitter

En fortelling har imidlertid også deler som ikke utgjør et sentralt element eller bestanddel. Disse betegnes som satellitter eller satellitter. Slike satellitter fungerer som en fyllmasse i et narrativ, og vil kanskje gjøre den mer innholdsrik eller mer interessant, men er ikke essensielle for logikken i hendelsesforløpet eller for at fortellingen skal være gjenkjennbar (Chatman, 1978, s. 54).

I det forrige eksempelet med eventyret om Askeladden og de gode hjelperne, blir Askeladden bedt av kongen om å skaffe vann til prinsessens te på to minutter. Dette i seg selv er ikke en sentral del av eventyret, det kunne vært endret til melk til prinsessens kaffe fra Timbuktu på fem minutter. Eventyret hadde fortsatt vært helt gjenkjennelig. Essensen er at Askeladden får en oppgave kongen går ut fra at er umulig, og at Askeladden behøver hjelp fra han som er så lett til beins at han kan fly.

2.5.3 Kjerner og satellitter i spill

Kjerner og satellitter i spill kan være både dynamiske eller statiske avhengig av hvor stor grad av kontroll og påvirkning som er gitt til spilleren (Aarseth, 2012).

Aarseth (2012) skiller generelt mellom fire forskjellige typer handlingsstrukturer i spill; ren fortelling der det meste er forutbestemt, en slags spillbar historie med dynamiske satellitter med en viss grad av innflytelse fra spillerens side, quest-spill med dynamiske kjerner der spilleren kan forme og påvirke handlinger og foreta avgjørende veivalg, og rent spill uten verken kjerner eller satellitter og der spilleren sitter med total kontroll innenfor spillets gitte regler, som for eksempel tilfellet er i sjakk (Aarseth, 2012). Likevel presiserer Aarseth (ibid) at spill kan alternere mellom hvordan man strukturerer hendelsene. Man kan for eksempel ha en predefinert start og slutt, men med en midtdel der narrativet er løselig strukturert.

3 Den ludo-narrative modellen

Med bakgrunn i det jeg har skrevet om graden av narrativitet i spill, vil jeg nå redegjøre for den ludo-narrative modellen til Aarseth (2012). Denne er beskrevet av Aarseth (2012) som en narrativ teori for spill. Den er ment å fungere som et analyseverktøy for ludo-narrative tekster som kombinerer spill og narrativ. Aarseth har tatt utgangspunkt i det ludo-narrative designrommet, og kommet frem til fire uavhengige, ontiske, dimensjoner – *spillverden, karakterer, objekter og hendelser*.

Alle spill og historier består av disse elementene, men måten de kombinerer dem på er svært forskjellig. Med bakgrunn i hvilken mangfoldighet som eksisterer når det gjelder dataspill med tanke på design og struktur, argumenterer Aarseth for at en modell som har til hensikt å være velegnet for alle typer spill må reflektere nettopp denne mangfoldigheten (Aarseth, 2012).

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible Single room	Noninteractable Static, usable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Linear corridor	Modifiable		Dynamic satellites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Destructible	flat characters	Dynamic kernels
	Hubshaped quest landscape	Creatable		
Ludic pole	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

Figur 2: Aarseths ludo-narrative modell med beskrivelser og en narrativ og en ludisk pol.

Det kan være greit å merke seg at disse fire komponentene likeledes utgjør de kognitive byggeklossene også i den virkelige verden. Om en skal analysere disse kan det være problematisk å prioritere henholdsvis enten narrativ eller spill. For å optimalisere analysen vil

det i stedet presumptivt være mer fruktbart å konstruere analysemodellen slik at den tar hensyn til helheten, som narrativet og gameplayet er en del av. Når vi studerer spill med utgangspunkt i narrativ teori må selve analyseverktøyet også studeres med et kritisk blikk (Aarseth 2012). Dataspill i seg selv er på et grunnleggende nivå et enestående medium, og det eksisterer en fare for at begreper som for eksempel narrativ, fortelling og karakter mister sin relevans idet man overfører dem til et nytt felt uten å ta hensyn til de mediemessige forskjellene mellom for eksempel spill og filmer (Ibid).

Vi mangler en presis beskrivelse av sammensatte dataprogrammer som kombinerer ulike former for medier i vårt dagligdage vokabular. Når man skal definere *Heavy Rain* eller *Beyond: Two Souls*, som inneholder film lignende scener og korte animerte filmklipp som dukker opp periodevis i løpet av spillet, kan det argumenteres for at begrepet spill verken er tilstrekkelig eller særlig presist. Samtidig er det imidlertid slik at sammensatte ergodiske tekster som utgis på konsoll, mobil eller PC, både markedsføres og kategoriseres som spill tilnærmet konsekvent.

Flere strategier benyttes relativt effektivt med det formål å la dataspill formidle et narrativ, men en ludo-narratologisk tilnærming til hvordan spillets design er oppbygd, er ment å ta hensyn til at spillenes egenart, samt gjøre rede for forskjellene narrative spill imellom.

Ifølge Aarseth (2012) er det bare de to første dimensjonene som er eksplisitt narrative. Spillverden og objekter er ontologiske aspekter i spillet, og beskriver ikke narrative elementer, men spillerens påvirkningsmulighet eller agency.

En lukket verden i et lite rom er ikke nødvendigvis mer narrativt enn en verden med et åpent landskap. Det betyr angivelig bare at en lineær verden med statiske objekter er mindre krevende å vurdere i et ludo-narrativt perspektiv (Aarseth, 2012). Likevel vil en lukket verden regnes som mer narrativ enn en åpen verden, og et lineært spill vil regnes som mer narrativt enn et emergent spill i den ludo-narrative modellen. Det er derfor essensielt å ta hensyn til alle fire aspekter i analysemodellen for å si noe meningsfylt om analyseobjektet.

3.1 Spillverdener

Spillverdener er fysiske eller virtuelle strukturer som er avgrenset og fremstilt gjennom topologi eller geometri. De kan ikke likestilles eller sammenlignes med fiktive verdener fordi de, i motsetning til fiktive verdener, har en kvantifiserbar og avgrenset utstrekning.

Spillverdener har en objektiv eksistens, uavhengig av det faktum at de bare eksisterer i datamaskiner. Den verdenen som projiseres i et spill, er ikke nødvendigvis identisk med spillverdenen man kan interagere med eller bevege seg i. Spill kan inneholde to forskjellige typer rom, ludisk og ekstra ludisk; henholdsvis det spillbare området, og det omkringliggende ikke-spillbare rommet (Aarseth, 2012).

Spilleren kan som regel bevege seg fritt i det som utgjør det ludiske rommet, mens det utilgjengelige området i form av det ekstra-ludiske rommet, hovedsakelig tjener estetiske formål. Denne delen er ment å skape en følelse av helhet i verdener som har til hensikt å kamuflere sine avgrensninger. Dette gir spilleren illusjonen av å befinne seg i en stor verden, men denne er ofte stengt av skog, hav eller ugjennomtrengelige fjell. I ganske mange tilfeller er det meste av plassen ekstra ludisk. Her utgjør den ludiske plassen bare små og trange korridorer eller baner som omkranses av det statiske landskapet. I ludo eller sjakk opptar det ludiske rommet hele spillverdenen. Det finnes også spill, der spillerne kan forsøke å øke det ludiske rommet ved å lage mer av det som en del av gameplayet (Aarseth, 2012).

I et spill med et uni-, multikursal labyrint eller hubformet-questlandskap vil det ludiske rommet danne de naturlige grensene for spillabyrinten, selv om spillet i utgangspunktet gir en følelse av frihet til å bevege seg der man måtte ønske. Det finnes stor variasjon i hvor stor, og hvilken type verden en spiller blir stilt overfor. Et rollespill som *Dragon Age: Origins* (2009) består i realiteten av en relativt liten reell spillverden, men benytter seg av illusjonens kunst til det fulle. Dette skjer i form av at spilleren tilsynelatende har mange alternative ruter å velge mellom, mens det i praksis nærmest utelukkende er en «riktig» vei som leder til progresjon i spillet.

Facade (2005) er et interaktivt drama der spillverdenen er akkurat så liten som den ser ut som. *Facade* baserer seg på kunstig intelligens for at spilleren skal føre en slags åpen dialog med spillets karakterer, Trip og Grace. I *Facade* er det ludiske rommet begrenset til deres

leilighet. Dette står i skarp kontrast til de store, relativt åpne verdenene *Fallout: New Vegas* og *Far Cry 4*.

Bevegelsesfriheten kan linkes til spillutviklernes ønske om historieformidling i spillet på den måten at hvis spilleren gis frihet til å bevege seg fritt i spillverden kompliserer det mulighetene for å formidle en lineær historie. Dette kan imidlertid løses på forskjellige måter.



Figur 3: Verdenskartet i Far Cry 4. De grønne områdene indikerer at området er frigjort, mens det rødlige er under fiendtlig kontroll. Flaggene indikerer fiendtlige utposter. Det skylagte området er enten uoppdagede eller utilgjengelige områder.

Fallout: New Vegas på sin side, som i utgangspunktet består av en åpen spillverden løser utfordringen knyttet til spillerens bevegelsesfrihet gjennom å begrense hvilke våpen som er tilgjengelige på et tidlig tidspunkt i historien. Hvis spilleren velger og utforske for mye på siden av hovedhistorien, vil man før eller senere stå overfor en angripende skapning eller fiende som er uoverkommelig med de våpnene man har til rådighet. Dermed er det ingen direkte involvering eller en regel knyttet til bevegelsesfrihet, men en begrensning eller praktisk umulighet å komme seg rundt omkring uten å involvere seg i hovedhistorien, og således anskaffe bedre våpen.

Dette bidrar til å gi et insentiv til spilleren om å oppnå progresjon i historien i spillet. Et i teorien åpent landskap som spilleren står overfor i *Fallout: New Vegas*, representerer noe i nærheten av det ludiske ytterpunktet for spillverdenen i den ludo-narrative modellen. Med en

spillverden som fortøner seg som en liten leilighet i *Facade*, befinner man seg i andre enden av skalaen.

3.2 Objekter

Objekter i spill kan i likhet med spillverdener opptre på svært forskjellige måter. Aarseth (2012) har tatt til orde for å klassifisere objekter med utgangspunkt i hva man kan gjøre med dem. Skalaens ytterpunkter går fra statiske objekter som ikke er mulig å interagere med, til det man for eksempel kan oppleve i sandkassespillet *Minecraft* (2009), nemlig å skape helt nye objekter på egenhånd. *Minecraft* legger svært få føringer for hva spilleren lager, og det er i stor grad fantasien som setter begrensningene.

En slik type frihet begrenser muligheten for narrativ kontroll, og er utypisk for spill som tar mål av seg å formidle noe. I *Fallout: New Vegas* er objekter både modifiserbare og mulig å ødelegge, mens i *Heavy Rain* er mange av objektene ekstra-ludiske, ren staffasje og ikke mulig å interagere med. Iblant kan en bare interagere med objektene i *Heavy Rain* kun én gang.

Hvordan objektene er representert er også svært forskjellig fra spill til spill. Noen ganger benyttes tekst som erstatning, og det hender også at objekter forsvinner i løse luften når spilleren kvitter seg med dem. Ett og samme spill kan selvsagt også ha ulike objekter som kan interageres med i forskjellig grad (Aarseth, 2012).

3.3 Karakterer i spill

Det var opprinnelig forfatteren E. M. Forster (1927) som kategoriserte karakterer som flate eller runde (Hoffman og Murphy, 2005, s. 9) Han påpekte at karakterer ikke må forveksles med ekte mennesker, de er *som* ekte mennesker. I det virkelige liv er det ikke mulig å kjenne et annet menneske helt og fullt. I en roman kan man, forutsatt at forfatteren ønsker det, få full innsikt i både hva karakteren sier, men også hva vedkommende tenker og føler. En romankarakter kan potensielt forstås av oss på en mer helhetlig måte enn et ekte menneske.

I distinksjonen mellom flate og runde karakterer kan de som tilhører førstnevnte kategori fremstå som endimensjonale, lette å gjenkjenne og med et svært begrenset sett av egenskaper.

Runde karakterer står i kontrast til dette på den måten at de i større grad har en flerdimensjonal personlighet, de kan i motsetning til flate karakterer finne på å overraske oss, og den virkelige lakmustesten på hvorvidt en karakter er rund er om de evner å overraske oss på en overbevisende måte (Goldie og Hall, 2004, s. 98)

I likhet med personer i den virkelige verden vil personligheten til karakterer i filmer eller i spill være gjenstand for tolkning. Basert på hvordan karakterene ser ut og oppfører seg vil vi trekke slutninger om hvilken personlighet de har, og hva slags type karakteren er.

Å skape protagonisten i spill, skiller seg imidlertid fundamentalt fra de upåvirkelige karakterene i film eller i en bok, fordi den kan påvirkes av spillerens handlinger, og dermed opptrer dynamisk (Lankoski, Heliö, og Ekman, 2003, s. 1). Replikker eller handlinger i en film kan tolkes ulikt avhengig av hvem som ser filmen, men det er alltid de samme replikkene og handlingene. Frasca (2001) setter spørsmålstegn ved hvorvidt protagonisten, eller den karakteren spilleren styrer i realiteten er en karakter i det hele tatt. Med bakgrunn i at spillerens karakter fungerer som en funksjon av de valgene spilleren foretar seg, kan det argumenteres for at protagonisten ikke er en karakter på lik linje med for eksempel støttekarakterer (Lankoski, Heliö, og Ekman 2003, s. 1). Spilldesigner Rob Fullop (1993) poengterer at i filmer er Indiana Jones og James Bond helter, og vi vil være *som* heltene. Super Mario derimot, er ingen helt. Han *er* spilleren. Mario er en markør (Fullop ref. i Frasca, 2001).

Klevjer (2006, s. 10). tar til orde for at karakteren eller avataren i spill ikke må forstås som et verktøy. Karakteren gir spilleren en subjektiv posisjon i et simulert miljø, der spilleren kan handle som en karakter i en fiksjonell verden.

Karakterenes troverdighet i narrative spill er av mange regnet som en av de største utfordringene spillutviklere står overfor. Disse kan klassifiseres i form av hvor dypt de skildres, hvorvidt spillet tar hensyn til menneskers kompleksitet, og i hvor stor grad spilleren har muligheten til å påvirke og endre karakterene (Aarseth, 2012).

Aarseth (2012) har valgt å kategorisere agents eller karakterer i tre hovedtyper: Bots med ingen individuell identitet, flate karakterer med et distinkt individuelt utseende, men manglende personlighet, og dype, komplekse karakterer. Komplekse karakterer representerer langt på vei et av unntakene i spill fordi de fleste av dem inneholder karakterer som verken reagerer på en troverdig måte, eller gjør noe av det mest grunnleggende vanlige skapninger

gjør. Spillkarakterer flest sover ikke, spiser ikke og går ikke på do. Videre vil de i mange tilfeller reagere svært unaturlig. Spillkarakterer preges tilsynelatende også ofte av dårlig hukommelse.

Spilldesignere har mange potensielle måter å begrense spillerens påvirkningskraft og frihet. Spilldesignere kan predefinere hvilken rekkefølge questene skal utføres, og på hvilken måte spilleren skal gjennomføre dem. Ved hjelp av cutscenes eller forhåndsbestemte hendelser kan de i stor grad sette premissene for hvordan spillkarakteren skal opptre, og dermed påvirke vår tolkning av denne (Lankoski, 2003).

Basert på Forster sin klassifisering av karakterer poengterer Frasca (2001) at de fleste spillkarakterer vil bli kategorisert som flate. Dette er likevel i en viss endring representert i første rekke av en del spill det siste tiåret der fremstillingen av troverdige karakterer har fått økt prioritet. Titler som *Heavy Rain* (2010), og *The Last of Us* (2013), er spill som lar spillerne komme under huden på karakterene.

Kristine Jørgensen (2010, s. 2) har beskrevet hvordan spillkarakterene fungerer som narrativt verktøy i *Dragon Age* og *Mass Effect 2*. I disse spillene er det ikke protagonisten, men støttekarakterene som er premissleverandører for integreringen av narrativ i gameplayet (Ibid). I slike spill blir vi kjent med karakterenes motivasjon, hvilke ambisjoner de har, og sorgene eller bekymringene de måtte ha (Jørgensen, 2010). Gjennom denne strategien, har spillene vært i stand til å komme nærmere målet om å implementere fortellinger i spill på en interessant måte, og skaper dypere engasjement gjennom karakterer og følelser (Bizzocchi ref. i ibid).

I et ludo-narrativt perspektiv kan denne bruken av støttekarakterene sies å slå to fluer i en smekk. Foretar du en barmhjertig handling kan du få den den enes anerkjennelse, men vekke den andres vrede. Dette kan illustreres i spillet i form av tillitspoeng. Slike reaksjoner er på den ene siden med på å underbygge karakterenes kompleksitet og personlighet, noe som tilsier økt grad av narrativt preg over karakterene. Samtidig representerer det at spilleren kan påvirke spillets gang gjennom sine valg at spilldesigneren har gitt fra seg narrativ kontroll. Det at tilliten karakterene har til spillerens karakter illustreres i form av poeng er også en ludisk måte å formidle på.

Aarseth (2012) tar til orde for at karakterene i spill er den viktigste dimensjonen for historieformidling i spill. Den mest effektive måten å skape ludo-narrativt innhold på, er å investere ressurser i karakterer som er dype og interessante (Aarseth, 2012).

3.4 Events – hendelsene i spill

Handlingsforløpet i spill kan være alt fra at spilleren starter med blanke ark og total kontroll innenfor spillets gitte regler, til tilnærmet fullstendig predefinert. I den ludo-narrative modellen benyttes begrepene kjerner og satellitter fra narrativ teori i forbindelse med klassifiseringen av handlinger.

I en fortelling er alle hendelser i grove trekk predefinert, mens i et «rent» spill er det aller meste opp til spilleren. Aarseth bruker karakteristikken spillbar fortelling om de tilfellene der kjernene er satt, og det kun er satellittene, de mindre betydningsfulle hendelsene, som er dynamiske (Aarseth, 2012). Det finnes også quest-spill med flere mulige hendelsesforløp og dynamiske kjerner.

Blant mellomtingene nevner Aarseth (2012) eksempelvis rollespillet *Knights of the Old Republic* (2003) som et spill med en midtdel som har flere narrative alternativer (Ibid). Med dette menes at begynnelsen og slutten av spillet er satt, både med tanke på linearitet og handlinger, mens midtdelen av spillet åpner for større grad av frihet for spilleren.

4 Konflikten mellom narrativ kontroll og interaktivitet i spill

Dette kapittelet er for det første ment å forklare hvorfor spill og narrativ fundamentalt sett kan sies å være i konflikt med hverandre. Jeg vil videre eksemplifisere på hvilke måter narrativ og spill er forskjellige, ved å se på kausalitet og temporalitet. Dernest er det en motsetning mellom spill og narrativ i form av at en film representerer ett narrativ, mens spill kan inneholde mange potensielle narrativ. Avslutningsvis i kapittelet vil jeg redegjøre for hvilke narrative verktøy spill typisk kan benytte seg av, for eksempel quester og klipp.

4.1 Konflikten mellom spill og narrativ

Narrativet er vanligvis ikke nøkkelelementet i spillet. Det er som regel der som et supplement for å bidra til å gjøre spill enda mer interessante og underholdende. Motivasjonen for å ta narrativ kontroll i form av for eksempel et klipp kan være knyttet til et behov for å legge premissene for det som skal skje videre.

I *“A clash between narrative and games”* (1998) sammenligner Juul narrativ og spill. Han poengterer for det første at narrativer er statiske sekvenser, mens spill er fleksible. Narrativer varierer i fortellerhastighet i form av at lite interessante perioder hoppes over. Spill, og i særdeleshet actionspill foregår i ekte tid. Dernest har narrativ en iboende dualisme mellom historien og diskursen, mens dataspillets dualisme er knyttet til programmet og materialet.

Narratives	Computer games
Fixed sequence	Flexible sequence
Variable speed (usually compressed)	Fixed speed
Story/discourse	Program/material
Past	Present
Needs human or anthropomorphic actors	Can be abstract
Narrative desire	Desire for understanding and performance
Consume once	Play many times

Figur 4: Tabellen til Juul (1998) er ment å illustrere de grunnleggende forskjellene mellom spill og narrativ.

Et narrativ er fortidig, dataspillet representerer nåtid. Spill kan også være abstrakt, mens narrativet er avhengig av menneskelige eller en eller annen legemliggjort karakter. I et

narrativ er det også slik at leseren ønsker å få vite slutten, mens i et spill vil spilleren forstå strukturen i spillet for å lære ferdighetene eller oppnå en forståelse av hva som kreves for å gjennomføre eller på en eller annen måte mestre spillet. Til sist er et narrativ noe man konsumerer en gang, mens et spill gjerne spilles flere ganger (Juul, 1998). Juul beskriver avslutningsvis dataspill og narrativ som to veldig ulike fenomener som er i konflikt med hverandre (Ibid.) Denne beskrivelsen kan umiddelbart fortone seg som noe overdrevet. Det er utvilsomt mange som elsker å «konsumere» det samme narrative mange ganger.

4.1.1 Kausalitet

Kausaliteten, eller forholdet mellom årsak og virkning, er i forfatterens hender i en statisk tekst, mens i et spill må spilldesigneren i større grad balansere spillerens frihet og hvordan kausaliteten opprettholdes eller fremstilles troverdig. Forholdet mellom årsak og virkning knytter også karakterene til plottet, og sammenhengen mellom karakterene og handlingen er en premissleverandør for fortellingens troverdighet.

Når denne sammenhengen bryter sammen kan det representere et brudd i illusjonen. Tosca (2003) poengterer at kausalitet i quest-spill skjer på to ulike nivåer. Et nivå der vi forstår hvordan og hvorfor hendelsene er knyttet sammen. Karakteren må gjennomføre handling X på grunn av Y, og det medfører at konsekvensen blir Z. Dette nivået kan med andre ord betegnes som semantisk (Ibid). Det strukturelle nivået innebærer rekkefølgen av handlinger og interaksjonen med objekter og hendelser (Ibid).

Kausaliteten er ikke nødvendigvis til stede i like stor grad i spill som i tradisjonelle fortellinger. Hvis spillavataren dør, når Mario faller ned i et hull, eller Max Payne blir skutt, starter vi på et punkt i handlingen igjen. I en tradisjonell fortelling er det vanskelig å se for seg protagonisten avgå med livet, for så å gjenoppstå uten noen form for magi eller guddommelig involvering. Et strengere forhold mellom årsak og virkning kan imidlertid bidra til å gjøre utfordringene spilleren står overfor nærmest uoverkommelige. Å spille et quest-spill uten at spillavataren «dør» en eneste gang, er i de fleste tilfeller, særdeles utfordrende.

Alternativt kan spillutviklerne eliminere denne muligheten for at spillavataren «dør», presumptivt også redusere de interaktive mulighetene spilleren har. I brorparten av den type spill som kan kalles narrative vil det å vinne og tape være nært knyttet til spillerens opplevelser og de hendelsene som utspiller seg i spillet.

4.1.2 Temporalitet i spill og narrativ

En tradisjonell måte å dele inn narrativ på, er i diskursen og historien. Diskursen er de presenterte hendelsene i den teksten vi har tilgang til, og historien er tolkningen av diskursen med hendelsene organisert kronologisk.

I et spill er vanligvis ikke dette skillet til stede på samme måte. Det man ser på skjermen er verken fortid eller fremtid, fordi det spilleren gjør vil påvirke det som skjer i nåtid (Juul, 1998). Som en konsekvens av interaktiviteten benytter ikke spill seg vanligvis av de temporale mulighetene som fortelling og diskurs åpner for. Tilbakeblikk og hopp i tid vil utelukke interaktivitet. I et spill kan man som regel ikke spille en sekvens i nåtiden for så å hoppe tilbake i tid og ha interaktivitet der. Førstnevnte sekvens vil påvirkes av det som skjer i sekvensen som finner sted tidligere på tidslinjen. Dermed ender man opp med paradoks knyttet til tidsreise. Videre tar Juul (1998) til orde for at spill ikke har en aktiv dualisme mellom fortelling og diskurs, som man har i konvensjonelle narrativ.

4.1.3 Spill som mange potensielle hendelsesforløp - metakronotoper

Den grunnleggende forskjellen på spill og filmer eller bøker, ligger i at førstnevnte åpner for at spilleren kan være med å påvirke hendelsesforløpet aktivt i form av at systemet responderer på spillerens handlinger. Romeo får aldri sin Julie og Michael Dufresne blir satt bak lås og slå i Frihetens Regn, uavhengig av hvor mange ganger vi henholdsvis leser boken eller ser filmen. I en sekvens med Super Mario er imidlertid den bebartede rørlegger-avataren avhengig av at spilleren innehar et visst ferdighetsnivå for å komme videre i spillet.

Michail Bachtin (1937) utviklet begrepet om kronotoper i litteraturen. Begrepet er en sammenslåing av de greske ordene for tid, *chronos*, og sted, *topos* (Gislén, 2003, s. 230). Filmer og romaner består bare av et hendelsesforløp gjennom rom og tid – en kronotop. I det virkelige liv vil det imidlertid være slik at det til enhver tid finnes mange mulige måter for hendelser å utspille seg på. Spillet kan inneholde potensielle hendelsesforløp. Spill er mer fundamentale – en runde med det lagbaserte skytespillet *Counter-Strike* (1999) er en kronotop i det øyeblikket den er avsluttet. Deler av spillet kan være kronotoper, men spillet i seg selv som helhet, forblir en metakronotop.

4.2 Quest som narrativ struktur

Ordet quest kommer fra det engelske språket og direkte oversatt betyr det søken, men en ren oversettelse vil i en diskusjon om dataspill verken virke funksjonelt eller yte begrepets kompleksitet rettferdighet. Quester er en del av mange ulike sjangere. Howard (2008) beskriver sin definisjon av begrepet som en konseptuell bro som kan bidra til at spill og narrativ forenes: *“A quest is a journey across a symbolic, fantastic landscape in which a protagonist or player collects objects and talks to characters in order to overcome challenges and achieve a meaningful goal.”* (Howard, s. 11 i forordet).

Begrepet *quest-spill* er en teoretisk konstruksjon av Aarseth i et forsøk på å beskrive en struktur som er dominerende i en rekke ulike spill innenfor forskjellige spillsjangre. Aarseth definerer quest-spill på følgende måte: *“A game with a concrete and attainable goal, which supercedes performance or the accumulation of points. Such goals can be nested (hierarchical), concurrent, or serial, or a combination of the above.”* (Aarseth, 2005, s. 2).

Questens format muliggjør en kontekstualisering av spillets handling i et mer eller mindre meningsfullt narrativ. Som en konsekvens kan det hende spilleren føler at dette narrative er viktig for sin spillopplevelse (Ibid).

I quest-spill er hovedpoenget å oppnå et konkret mål. Det kan finnes både ulike typer quester, forskjellige måter å gjennomføre questen på, og ulike valgmuligheter, men måloppnåelsen er som regel det overordnede innenfor denne sjangeren. Det hender at det deles ut stilpoeng, eller at spilleren straffes om questen gjennomføres på en uelegant måte, men til syvende og sist er det imidlertid gjennomførelse, og ikke utførelse som er essensen i de aller fleste quest-spill. Det er førstnevnte som i all hovedsak leder til progresjon i spillets narrativ.

Tosca (2003) beskriver queststrukturen som en av de mest hensiktsmessige metodene for spilldesignere å implementere narrative elementer eller egenskaper. Questen fungerer med andre ord som et narrativt verktøy. Questen tilfører retning, action og løsning. Det gir spilleren en følelse av å delta i spilluniverset (Ibid).



Figur 5: Skjerm bilde under en quest i *Far Cry 4* der quest-instruksjonen er markert i øverst i venstre hjørne, og der quest-destinasjonen er den gule markøren på kartet nede i venstre hjørne.

Questen kan også beskrives som et sett med parametere i spillverdenen som benytter reglene i spillet og spesifiserer hendelsenes rekkefølge og utgjør utfordringen for spilleren – inkludert questens løsning (Tosca, 2003, s. 1). Spilleren vil på sin side, kunne oppfatte questen som et sett med instruksjoner knyttet til handling. De kan variere fra å være alt fra et generelt mål til svært spesifikke.

Ifølge Tronstad (2003) kan quester beskrives som konstruerte gåter som må løses gjennom spillerens oppdagelser. Tronstad betrakter quester som sub-spill eller et slags spill i spillet – med tilhørende regler for hvert enkelt sub-spill som definerer de hendelsene som leder til en situasjon der spilleren enten vinner eller taper spillet (ibid.). Dette bidrar til at det kan argumenteres for at questen kan skilles bort fra spillets helhet, og beskrives som en funksjonell selvstendig enhet (ibid.). Det kan hevdes at Aarseths (2005) relativt generelle beskrivelse av questen, ikke får frem essensen i distinksjonene mellom ulike typer quester. I hans andre definisjon av quest-spill blir dette enda tydeligere: "*a game which depends on mere movement from position A to position B*" (Aarseth, 2005, side, 2).

Det finnes utvilsomt spill med aktiviteter som innebærer forflytning til et sted, begrenset tid, eller søken etter objekter uten nødvendigvis å være et quest-spill i begrepets rette forstand.

Definisjonenes vidåpne natur bidrar til at det kan være utfordrende å skille mellom quester som spesifikke substrukturer, og andre spillelementer som er gjenstand for målorienterte aktiviteter. I kontrast til dette fokuserer Tronstad på substrukturer, og i mindre grad generelle mål i spillet. Karlsen argumenterer for at antakelsen om at det finnes noen felles grunnleggende elementer i quester på tvers av en mengde spill og spillsjangre kan ha noe for seg, og i så måte kan Aarseth sin tilnærming være fruktbar. Det krever imidlertid en mer systematisk undersøkelse av forskjellige spillsjangre (Karlsen, 2008).

Felles for Tronstad og Aarseth er at de fokuserer på de strukturelle, tekstlige og estetiske egenskapene for quester. De er begge opptatt av de grunnleggende spørsmålene vedrørende hva en quest er, og hvordan den fungerer (Karlsen, 2008). Karlsen beskriver for øvrig dette felles perspektivet som dominerende i diskursen om quest-begrepet (Ibid).

Ifølge Karlsen (2008) kan en quest i spill beskrives slik: *“a special mission that the player engages in, that requires a specific set of action to be performed, that has a definite ending point with some sort of reward. As such, the quest is an easily identifiable sub-structure within the larger media frame.”*

En slik definisjon bidrar både til å stille tydeligere krav til hva som kan klassifiseres som en quest, men også til å skille ut questen som en aktivitet som skiller seg fra øvrige handlinger i spill uten et overordnet mål som når en spiller går på tilfeldig oppdagelsesferd. Questen har et tydelig uttalt formål. For denne oppgaven er det den sistnevnte definisjonen av quest-begrepet som fortoner seg som mest relevant. Det er likevel slik at også Karlsens definisjon ikke inkluderer narrasjonsaspektet.

4.2.1 Quester og hvordan de fungerer i spill

I spillssammenheng fungerer quester i praksis som et oppdrag eller en oppgave spilleren må fullføre, og questene fungerer således som en katalysator for progresjon i spillet. Svært mange dataspill med narrative elementer har en overordnet struktur basert på quester, og disse kan sies å drive historien frem.

En relativt konvensjonell queststruktur er å benytte en lineær rekke med hovedquester, der den neste questen blir tilgjengelig når den foregående er fullført. Disse hovedquestene er nærmest uten unntak obligatoriske og kan som regel gjennomføres kun en gang.

Hovedquestene er i mange dataspill supplert av såkalte sidequester. En slags

litteraturvitenskapelig ekvivalent til disse er kjerner og satellitter. I motsetning til hovedquester vil sidequestene i de fleste tilfeller være frivillige, og de inneholder som oftest ikke sekvenser som er avgjørende for spillerens karakter eller for narrative. Tronstad (2001, s. 3) argumenterer også for at når en quest er fullført, vil det være lite hensiktsmessig å spille den om igjen. Spilleren har allerede funnet meningen med den, og avdekket historien bak. I tillegg til det tidligere nevnte aspektet om at mange liker å «konsumere et narrativ flere ganger, kan måten questene er designet på i enkelte spill, sies å peke i retning av at en slik konklusjon kan betraktes som litt for bombastisk.

I *Assasin's Creed 3* finnes det eksempelvis en «riktig» måte å fullføre questene på for å oppnå det som i spillene karakteriseres som «full synkronisering». Questene kan fullføres også uten synkroniseringen. I serien spiller man fiktive fortidige sekvenser og synkroniseringsbegrepet omhandler hvorvidt spilleren utfører questene i tråd med den «ekte» historien. Dermed vil det utvilsomt finnes en motivasjon i spillet for å gjenta en quest til man utfører den på riktig måte, selv om man har gjennomført den.

I spill der questene eller kapitlene har flere mulige utfall, og kan gjennomføres av spilleren på ulike måter, vil det øke gjenspillbarhetsgraden i spillet. Hvis spilleren opplever at han tok noen gale valg, hvis sekvensen ikke utspilte seg slik han eller hun ønsket, eller om spilleren søker etter å finne mer mening i andre eventuelle utfall, vil det kunne være motivasjon nok til å starte sekvensen på nytt og spille denne om igjen.

4.3 Cutscenes eller filmklipp i spill

Motsetningen til interaktivitet og et av de vanligste grepene for å drive handlingen fremover i spill, og samtidig bidra til å gi karakterene personlighet, er cutscenes eller klipp der spilleren observerer handlingen som utspiller seg. Klipp er selvsagt effektivt i form av at spillutviklerne tar total narrativ kontroll, men det reduserer samtidig spilleren til en passiv observatør, og utelukker det interaktive aspektet for en avgrenset periode. For å holde på spillerens oppmerksomhet må derfor slike klipp brukes med varsomhet. Klipp benyttes gjerne i et spill når spilldesignerne ønsker å formidle handling som ikke kan rokkes ved eller som legger premissene for veien videre. Det er ikke uvanlig at eksempelvis et introduksjonsklipp i starten av et spill er av en viss lengde. Skal imidlertid klipp brukes hyppigere er man avhengig av at narrative som formidles engasjerer i så stor grad at spilleren aksepterer å bli fratatt

interaktiviteten, og bli satt på sidelinjen store deler av tiden. Klipp kan også indikere hopp i tid, i form av ellipser.³

³ Ellipser er både et narrativt verktøy og den mest grunnleggende idéen i redigering av filmer (Elements of cinema, 2014). Ellipser handler om å utelate en del av fortellingen som enten er åpenbar nok til man forstår hva som har skjedd ut fra konteksten eller som et narrativt grep for å holde tilbake informasjon for spenningens skyld (Ibid).

Ellipser kan også brukes i spill i form av at man kan benytte for eksempel hurtigreiser, hoppe over at spillkarakteren sover eller klipp som impliserer hopp i tid.

5 Far Cry 4

Far Cry 4 er et førstepersons skytespill utviklet av Ubisoft fra 2014. Som tittelen impliserer er spillet det fjerde i *Far Cry*-spillserien. Handlingen i spillet foregår i fiktive Kyrat som er ment å ligge i Himalaya-regionen. Vi styrer den amerikanske mannen Ajay som er returnert til sitt fødeland for å oppfylle morens siste ønske. Ajay blir imidlertid umiddelbart involvert i opprørskrigen mot den eksisterende makthaveren i Kyrat. I dette kapittelet vil jeg først gå gjennom henholdsvis hovedlinjene og illustrerende eksempler fra narrative i *Far Cry 4* før jeg redegjør for gameplayet.

5.1 Narrative i Far Cry 4

På et grunnleggende nivå handler narrative i *Far Cry 4* om en ung mann som returnerer til sitt fødeland, Kyrat. Kyrat er imidlertid herjet av borgerkrig, og Ajay blir ufrivillig tvunget inn i konflikten.

I det innledende klippet ser vi verden gjennom øynene til Ajay. Han blir imidlertid tatt til fange av Pagan Min, Kyrats forfengelige, selverklærte konge. Pagan Min er opprinnelig kinesisk, og tilhører Hong Kons kriminelle underverden.

I den første sekvensen hvor spilleren kontrollerer Ajay, er oppgaven å unnsnippe Pagans residens med assistanse fra en opprørsgruppe. Det endelige målet med spillet er todelt. For det første dreier det seg om å sørge for å styrte Pagan Min, og sørge for at opprørerne kalt «The Golden Path», eller den gylne sti, kommer til makten. Dernest handler det om å plassere asken til Ajays mor der den hører hjemme.

Hovedlinjen i narrative er til en viss grad svært lineært og uforanderlig, forutsatt at man spiller for å oppnå progresjon. Man kan eliminere alle bots, men det finnes flere sidekarakterer det ikke er mulig å ta livet av, og de det er meningen at man skal ta av dage kan i de fleste tilfeller kun henrettes på en spesifikk måte på et gitt punkt i spillet. *Far Cry 4* stiller seg på mange måter i rekken av andre quest-drevne labyrintspill. Handling og hendelsesforløp til dels forutbestemt, men spilleren gis en viss grad av kontroll. De aller fleste kjernene i narrative er med andre ord statiske. Unntaket er blant annet at man kan velge hvilken opprørsleder man ønsker å støtte, enten Amita eller Sabal. Disse to kontrollerer to ulike fraksjoner, og har forskjellige og kontrasterende mål og personligheter. Amita arbeider for et

modernisert sekularisert, og mer vestlig orientert Kyrat. Amita tar til orde for å bevare narkotikaplantaser fordi det holder økonomien i gang, og prioriterer verdifull informasjon over menneskeliv. Sabal på sin side er svært opptatt av å bevare eldgamle tradisjoner, religiøs praksis og bevaring av templer, er tilhenger av tydelig definerte og umoderne kjønnsroller. Spilleren kan imidlertid alternere mellom å støtte disse, men må før eller siden fatte et endelig valg. I tillegg stilles det rigide krav til hvor mange av questene som må gjennomføres.

Sentralt i selve historien står avsløringen knyttet til Ajays far, den avdøde, tidligere opprørslederen, Mohan Ghale. Sider fra dagboken hans er gjemt rundt omkring i Kyrat, og disse avdekker blant annet hvordan det oppstod et reelt trekantdrama mellom moren til Ajay, Mohan, og Pagan Min. Sistnevnte kommer iblant med kryptiske kommentarer om dette dramaet over radioen. Kjærlighetsforholdet til Ajays mor er også med på å forklare hvorfor Pagan ikke på noe tidspunkt er direkte konfronterende overfor sønnen til kvinnen han elsket. I tillegg ligger løsningen på den gåtefulle innledningen i relasjonen mellom Pagan Min og Ishwari Ghale, Ajays mor. «Take me back to Lakshmana» refererer til datteren Pagan og Ishwari fikk sammen, og som Mohan Ghale, Ajays far, drepte.

Visuelt sett består *Far Cry 4* av en blanding mellom en romantiserende utgave av den sør-asiatiske Himalaya-regionen, med frodige, nærmest uberørte landskap i lavlandet, supplert av flotte templer og enorme statuer, til et ubarmhjertig tåkehav blant snødekte fjell. Kontrastene er store også i måten spillet viser de menneskelige skjebnene, alt fra enkle bønder som lever i pakt med naturen og i rural idyll, til en usminket fremstilling av hjelpeløse mennesker som tilsynelatende lever i dyp fattigdom og frykt for ubarmhjertige makthavere. Musikken fungerer som et stemningsskapende supplement til de eksotiske omgivelsene, og endres avhengig av hvilket terreng og situasjon man finner seg i.

Far Cry 4 har en mengde religiøse referanser. Den kyratiske kulturen virker å være ment å ha røtter i mystiske tradisjoner, og det er klare paralleller til hinduismen i den projiserte religiøse praksisen og symbolikken. Svært mange av karakterene har også navn etter hinduistiske guder. Et aspekt av mer eksplisitt spirituell karakter er spillerens opplevelser i Shangri-la, en slags opplevd parallell virkelighet. Her spiller som den mytiske krigeren Kalinag.

Det kan argumenteres for at summen av de religiøse referansene implementert i narrative kan peke i retning av at spillet har et mål om å formidle en eller annen form for dypere mening, at det er noe under overflaten som må analyseres ytterligere for at vi fullt ut skal kunne forstå.

Avslutningene av spillet gir kanskje ikke noe tydelig svar, men om man eliminerer Pagan Min ved første mulige anledning får man ikke muligheten til å plassere asken til Ajays mor ved siden av Lakshmana. Således kunne man ha argumentert for at *Far Cry 4* har en slags iboende barmhjertighetsmoral. Spillet åpner imidlertid opp muligheten for å få i pose og sekk. Etter at man har plassert asken til moren ved siden av Lakshmanas, får man muligheten til å skyte ned Pagans helikopter, og slik både ha oppfylt morens ønske og tatt livet av antagonisten i spillet.

Uavhengig av om man henholdsvis velger å ta livet av Pagan Min eller la ham leve, og om man underveis har valgt å støtte Amita eller Sabal, avslører hovedhistoriens avsluttende klipp at sivilbefolkningen i Kyrat ender opp i en omtrent like fortvilt situasjon som tidligere. Med Sabal som leder vil han praktisere religiøs fanatisme. Han henretter sågar alle som står i veien for ham på vei til makten.

Får Amita lederposisjonen virker hun vel så opptatt av å sementere sin posisjon som leder, som å jobbe for et progressivt og modernisert Kyrat. Landsbyboere tvinges til å jobbe på narkotikaplantasjer og fabrikker, og Amita rekrutterer barnesoldater inn i hæren. Det er således en kompleks øvelse å finne en link mellom spillets narrativ, valg man har gjort som spiller, og måten spillet avsluttes på.

Det er tilsynelatende ingen riktig måte å gjøre ting på og ingen moraliserende pekefinger fra spillutviklernes side. Om man skulle analysere seg frem til en slags moral eller et budskap kan narrativet i *Far Cry 4* fungere som en påminnelse om enkeltmenneskets utilstrekkelighet. Ajay har eliminert utallige soldater, kjempet med ville dyr, og snudd hele Kyrat opp ned, for å la en av opprørslederne komme til makten. Idet han lykkes synes det likevel å ikke endre noe vesentlig.

Eneste unntak er hvis man lar Ajay systematisk ta livet av sivile. Da får man først en tekstlig advarsel om å slutte, før man faller død om og spillsekvensen avbrytes hvis man ignorerer advarselen. Dette er tilnærmet den eksakt samme konsekvensen i et tilsvarende scenario i *Assasin's Creed*, som for øvrig er laget av samme spillselskap, men ville vært utenkelig i for eksempel *Grand Theft Auto 5* (2013).

På det questtekniske planet er det slik at i mange tilfeller må man starte questen på nytt igjen i det øyeblikket man blir oppdaget, eller dersom man ikke dreper dyr med et spesifikt våpen. For historien har dette en slags tosidig effekt: For det første representerer det å begynne en

quest på nytt et slags brudd med «virkeligheten». I det virkelige liv er det ikke mulig å avbryte et oppdrag midt i en opphetet situasjon for så å starte på nytt rett etterpå med de samme forutsetningene. Dette er likevel selvsagt et svært vanlig fenomen i de aller fleste quest-spill. Dernest innebærer det at utviklerne har redusert spillerens frihet. Dette grepet bidrar til å gjøre enkelte quester i spillet noe mer utfordrende.

Med noen få hederlige unntak er generelt spillkarakterene i *Far Cry 4* relativt flate. Felles for dem alle er at de som spillkarakterer flest, ikke sover, spiser, går på do, eller gjør de trivielle tingene ekte mennesker gjør. Både soldatene, opprørskrigerne og de få «sivile» vi støter på er personlighetsmessig svært endimensjonale. Den vi lærer best å kjenne for uten Ajay, er antagonist Pagan Min. Han proklamerer med jevne mellomrom lange monologer rettet til Ajay over radioen.

I tillegg blir vi godt kjent med de to lederne av opprørsgruppen, henholdsvis Amita og Sabal. I questene til Ajay kan man i noen tilfeller velge å støtte en av lederne, ved at man som spiller i forkant av questen velger på hvilken måte man ønsker å gjennomføre questen. Underveis i hovedhistorien tyder dialogen på at Ajay blir gradvis mer selvsikker og komfortabel i rollen, og vi er vitne til en slags løsrivingsprosess fra det presumptivt langt mer komfortable livet i USA. Ajay selv gir ikke uttrykk for å ha nevneverdige moralske kvaler knyttet til å ta mengder av folk og dyr av dage. Vi hører ham sjeldent reflektere noe særlig rundt sin egen rolle i maktspelet om tronen i Kyrat, og han lar seg tilsynelatende velvillig bruke av de ulike involverte i spillet. Den opprinnelige misjonen om å spre morens aske virker svært underordnet store deler av tiden. Dialogen er styrt fra start til mål og spilleren har ikke på noe tidspunkt noen kommunikative påvirkningsmuligheter eller valg.

5.2 Gameplay i Far Cry 4

Etter noen innledende quester står man som spiller ganske fritt til å utforske den sørlige delen av Kyrat på egenhånd, mens det nordlige området av Kyrat er utilgjengelig frem til et visst punkt i spillet.

Den åpne strukturen er et varemerke i *Far Cry*-serien. Å gå på ukritisk oppdagelsesferd i Kyrat uten effektive våpen blir imidlertid i de fleste tilfellene en kortvarig affære. Som spiller står man i umiddelbar fare for å støte på Pagan Min sine tropper nesten hvor som helst. I tillegg byr Kyrat på et variert og til dels ekstremt aggressivt dyreliv. Omgivelsene i Kyrat kan

varierte fra frodige skoger med dype daler og innsjøer, til kolossale snødekte fjellandskap. Inspirasjonen for spillverdenen er hentet fra Nepal (Ubiblog, 2014).

Etter hvert som man oppnår progresjon i spillet vil imidlertid spilleren stå gradvis bedre rustet til å håndtere farene i Kyrat. Som spiller kan man gjøre Ajay sterkere i form av flere helsefelt og utvikle nye ferdigheter. Ved å ta livet av, og flå dyr, kan man eksempelvis både lage større ryggsekk og et nyt våpenhylster. Gradvis vil spilleren få muligheten til å anskaffe bedre våpen, og dette skjer simultant med Ajays utvikling som kompetent kriger, en reise både i fysisk og åndelig forstand. Generelt har man som spiller til enhver tid informasjon om hva som er det neste steg i «hovedquesten», som bringer fortellingen et steg videre ved utførelse. Disse hovedquestene må også gjennomføres i samme rekkefølge.

Generelt er hovedquestene varierte, men de innebærer nesten uten unntak en form for forflytning, samt at man er nødt til å ta livet av en rekke soldater. De frivillige sidequestene er langt mer repetitive, og er delt i fire ulike kategorier: Henrettelse av ulike offiserer i hæren, jakt på et sjeldent dyr, komme seg fra et sted til et annet med et eller fler kjøretøy innen gitt tidsfrist eller hjelpe lokalbefolkningen med å bli kvitt plagsomme flokker med dyr.

Det er få topografiske regler knyttet til hvor man kan bevege seg og hva man kan gjøre til enhver tid. Som spiller er man i stor grad fri til å utforske det man vil i Kyrat fra første stund. Det ene unntaket er Nord-Kyrat som åpnes når man er kommet til et visst punkt i narrative. Det finnes likevel unntak. Videre kan bevegelsesfriheten innskrenkes når man er midt oppi hovedquester. I noen tilfeller kan man heller ikke avbryte den påbegynte questen.

Det er imidlertid en rekke mer subtile begrensninger knyttet til spillerens bevegelsesfrihet tidlig i spillet, fordi i konfrontasjon med ville dyr eller soldater er man tvunget til å ha et minimum av et våpenarsenal for å overleve. I tillegg utfordres fremkommeligheten av ufremkommelige fjellandskap.

To viktige elementer i spillet som bare er en del av hovedquesten i innledningen er henholdsvis å aktivere propagandatårn og sørge for at soldatleirene kommer under opprørskrigernes kontroll. Aktivering av propagandatårn gjør at spilleren får oversikten over et tilhørende område på kartet som før aktivering ikke var synlig. Overtakelsen av piratleire både frigjør såkalte sidequester og muliggjør hurtigreise til dette stedet. Når verdenskartet er konstruert slik at man kun har oversikt over de områdene der

propagandatårnet er aktivert, og spilleren bare kan foreta en hurtigreisereise til en leir som er overtatt, gir det et ekstra insentiv til utforskning og bekjemping av soldatleirene. Både fordi det bidrar til å gi spilleren bedre oversikt over spillverdenen, og fordi det gjør forflytning raskt og effektivt.

I tillegg får man som spiller erfaringspoeng eller karmapoeng for veldig mye av det man foretar seg. Disse poengene kan brukes til å utvikle Ajay sine evner ytterligere gjennom å låse opp nye ferdigheter. Disse er delt inn i to kategorier, med hensyn til henholdsvis styrke og skadeabsorbering, og å jakte og snike deg lydløst rundt omkring. Ferdighetene symboliseres gjennom elefanten og tigeren. Instinktivt vil man kanskje anta at dette åpnet muligheten for å velge ut en spisskompetanse til spillkarakteren, men spillet legger opp til en jevn utvikling av ferdighetene. Ferdighetene er imidlertid noen ganger av svært spesifikk karakter, som for eksempel evnen til å skyte med pistol når man sklir ned en jernvaier. Således kan en delvis si at omstendighetene er nært knyttet opp til det predefinerte narrative.

Progresjonen i historien kompliseres hvis man ikke tar seg tid til å frigjøre leire, aktivere propagandatårn, sanke erfaringspoeng, og låse opp våpen og utvikle ferdigheter.

I all hovedsak er objektene i *Far Cry 4* våpen- eller ammunisjonsrelaterte. I de forskjellige butikkene rundt om kan man eksempelvis kjøpe pistoler, hagler, granater eller flammekastere. I motsetning til våpnene som er synlige til enhver tid, er penger bare iblant representert fysisk. Disse erverver man seg på en rekke forskjellige måter. De mest konvensjonelle måtene er å finne skattekister, plyndre lik, eller selge det du har samlet opp i ryggsekken.

Sistnevnte, samt våpenhylsteret, ammunisjonsvesken, og sprøytehylsteret kan modifiseres gjennom å ta livet av og flå ulike dyr. Tre bjørneskinn kan eksempelvis settes sammen til et større våpenhylster enn det du hadde tidligere. I tillegg utgjør den varierte vegetasjonen på øya en potensiell mulighet for deg som spiller. Ved å sanke forskjellige planter kan Ajay lage ulike sprøyter med til enhver tid ønsket effekt, enten man er på jakt, i kamp, eller ute og dykker kan man lage en sprøyte som gjør siktet holdes stødigere, at det blir lettere å få øye på dyra, eller at man kan holde pusten i en lengre periode under vann.

Av ikke-diegetiske⁴ elementer som tilnærmet konsekvent befinner seg i skjermbildet i interaktive sekvenser har man et kompass med et utsnitt av verdenskartet. Over dette utsnittet er det en avstandsmåler som indikerer hvor langt det er til destinasjonsstedet, og en indikator som viser hvor mange helsebringende sprøyter man har igjen. I tillegg er det et helsemeter under utsnittet av verdenskartet som viser hvordan det står til med Ajay rent fysisk.

Andre ikke-diegetiske elementer i spillsekvenser inkluderer blant annet quest-instruksjonen og tekstlig informasjon om når man eliminerer en fiende eller oppnår erfaringspoeng av ulik art. Videre kan man i en spillsekvens pause og sjekke progresjon, verdenskartet, og hva man har i ryggsekken.

⁴ Vanligvis omhandler begrepet diegetisk det som er en del av fortellingen eller fiksjonen. I for eksempel film er diegetiske lyder alle lyder som skjer innenfor filmens univers, altså de lydene karakterene i filmen kan høre, dialogen, fottrinn og eksplosjoner. Ikke-diegetiske lyder kan eksempelvis være filmusikken eller fortellerstemmen. I spill kan det være utfordrende å implementere alle elementer på en diegetisk måte. I mange tilfeller er objekter representert i form av ikke-diegetiske symboler og tekst. I *Far Cry 2* (2008) gjorde utviklerne sitt ytterste for å la grensesnittet forbli diegetisk ved for eksempel å la verdenskartet og klokken være diegetisk.

6 Beyond: Two Souls

Beyond: Two Souls kan beskrives som et interaktivt action-drama. Vi følger den unge, jenta Jodie Holmes i utvalgte ikke-kronologiske sekvenser, eller kapitler, fra livet hennes. Disse kapitlene kan variere i tematikk og innhold fra dramatiske oppdrag som CIA-agent og kamp mot overnaturlige ånder, til mer hverdagslige ting som romantikk, ungdomsopprør og episoder fra barndommen. Et av de grunnleggende elementene i *Beyond: Two Souls* er imidlertid Jodies telepatiske forbindelse til ånden Aiden, en usynlig og oversanselig skapning med voldsomme krefter. Dette kapitlet er strukturert som det foregående med en gjennomgang av narrativ og gameplay.

6.1 Narrativet i Beyond: Two Souls

Selve historien i *Beyond: Two Souls* kan være litt utfordrende å sette sammen, da kapitlene er løst sammensatte, ikke-kronologiske nøkkelepisoder fra Jodies liv.

Narrativet i *Beyond: Two Souls* innledes med at Jodie henvender seg til oss som spiller, og gjør det klart at hun har til hensikt å fortelle historien sin. Den starter med et lengre klipp der Jodie som voksen kvinne sitter i et politiavhør. Omstendighetene rundt hvordan hun havnet i en slik situasjon er imidlertid uklare. Etter hvert som vi får gradvis mer innblikk i Jodies situasjon, får vi vite at hun har vanskeligheter med hukommelsen, og at hun har tilbrakt store deler av livet på forskningscenteret for paranormal aktivitet, og som CIA-agent.

Vi følger altså jenta og kvinnen Jodie Holmes fra hun er om lag åtte til hun er 23 år gammel. Den voksne utgaven av Jodie har ikke bare fått stemmen av Ellen Paige, men fremstår som en digitalisert utgave av skuespilleren. Hun er en hvit, kortvokst og tynn kvinne, har grønne øyne, og halvlangt mørkebrunt hår. Selv om det ikke kommer fram eksplisitt i løpet av *Beyond: Two Souls* må vi kunne ta utgangspunkt i at hun er amerikansk, eventuelt kanadisk som Ellen Paige selv. Jodie ble innrullert i CIA i svært ung alder, vi får vite lite om utdannelsen hennes, men får ta del i noe av treningen hun må gjennom for å kunne operere som CIA-agent. Hun har i utgangspunktet ikke kontakt med noen i den biologiske familien sin, men får på et tidspunkt et kort møte med moren sin.

Helt fra innledningen av *Beyond: Two Souls* fremgår det at Jodie, i kraft at ånden Aiden har tatt bolig i henne, er i besittelse av voldsomme, overnaturlige krefter som for de øvrige karakterene i *Beyond: Two Souls* virker utfordrende for Jodie å kontrollere.

Jodies evner, eller det at ånden Aiden har tatt bolig i henne, legger både eksplisitte og implisitte føringer for hvordan Jodie må leve livet sitt. I frykt for at Jodie (eller Aiden) kan finne på å skade andre barn, blir hun nektet av fosterforeldrene å oppsøke potensielle lekekamerater, og hun er nødt til å holde seg inne på eiendommen. Etter noen kapitler der vi som spiller er tvunget til å la Aiden opptre voldelig, skjønner vi hvorfor Jodie blir institusjonalisert.

Fra åtteårsalderen blir hun i frykt for sin egen og omgivelsenes sikkerhet flyttet fra fosterfamilien sin til et slags forskningssenter for paranormal aktivitet for å bo der. Her får hun tett oppfølging av forskerne Nathan og Cole som i tilsynelatende går inn i en slags rolle som fosterforeldre. Vi får som spiller inntrykk av at det er disse to, og kanskje i særdeleshet Nathan, som i praksis blir den eneste formen for familie Jodie har resten av oppveksten.

Når det gjelder sosial status lever Jodie i stor grad på siden av samfunnet, uten noen ordentlige venner. De kapitlene som er hentet fra forskningssenteret gir inntrykk av en isolert tilværelse. Øvrige kapitler fra voksenlivet tyder også på flyktige bekjentskap. Den eneste vedvarende relasjonen gjennom *Beyond: Two Souls* er med Aiden. Sistnevnte kan påvirke omgivelsene fysisk, hjelpe eller ødelegge for henne avhengig av situasjonen.

Den komplekse relasjonen Jodie har til Aiden legger i stor grad premissene for hvordan Jodie må forholde seg til omverdenen. Jodies ønske om få leve et normalt liv er et stadig tilbakevendende tema i *Beyond: Two Souls*, og det er i stor grad Aiden som umuliggjør dette. Det kan skje direkte ved at Aiden griper inn når Jodie i et kapittel fra barndommen blir overmannet i snøen av en eldre gutt. Når vi som spiller lar Aiden stramme til rundt halsen hans for å få ham til å slutte, blir forståelig nok alle barna redde for Jodie, og trekker seg unna henne. I en annen sekvens fra midten av tenårene blir Jodie plaget på en bursdagsfest, uten at Aiden har vært involvert på noen måte. Det kulminerer i at Jodie blir låst inne i et kott, og må ha Aidens hjelp for å komme seg ut igjen.

I slike kapitler fra ungdomstiden kan det virke som det er Nathan og Cole som forsøker å sette grenser for Jodie. I en sekvens der Jodie som rebelsk tenåringsjente ønsker å dra ut på byen

med klassekamerater, blir hun nektet dette. Med Aidens hjelp lar det seg likevel gjøre, og avhengig av hvilke valg spilleren tar og hvordan scenen utspiller seg kan det ende med at Aiden tar livet av både en bartender og bargjester, etter at en av dem forsøker å voldta Jodie.

Slike konsekvenser er symptomatisk i Jodies relasjon med Aiden, han er i stand til å hjelpe i ulike situasjoner, men vi som spiller har sjeldent total kontroll, og Aidens involveringer ender ofte med fatale konsekvenser enten man vil eller ikke. Enkelte ganger kan man som spiller velge selv om man vil spille på lag med eller sabotere for Jodie. I en sekvens der Jodie har invitert kollegaen i CIA, Ryan hjem til seg på date, kan man velge å la daten gå som smurt eller lage spetakkel slik at det ender med at Ryan går.

Det vanskelige forholdet til Aiden bidrar også til at Jodie gradvis blir mer introvert dess eldre hun blir, og hun fremstår mer isolert og reservert i scenene der hun er ungdom eller voksen, kontra når hun er barn.

Selv om vi følger Jodie i det som kan omtales som nøkkelhendelser i livet er det likevel svært mye aktivitet som er av triviell karakter. Således må en kunne si at *Beyond: Two Souls* står i klar kontrast med konvensjonelle spill. Det er presumptivt utenkelig å skulle styre Lara Croft til å pusse tennene eller få Max Payne til å kle på seg. Samtidig bidrar trivialiteten til at vi som spiller får se mange forskjellige sider av Jodie, og i motsetning til tradisjonelle spill står vi som beslutningstaker når hun skal ta en del spennende valg. Skal hun velge å beholde et platonisk forhold eller gå til sengs med Ryan? Skal hun ta hevn når en gjeng ungdommer stenger henne inne i et kott? Dette er dilemmaer vi som spiller står overfor i løpet av *Beyond: Two Souls*, men valgene vi tar har som regel ingen langsiktige konsekvenser for narrative.

Det finnes imidlertid noen unntak. I enkelte av kapitlene fra Jodies voksne liv kan spillerens valg eller innsats ha langsiktige, men subtile konsekvenser for narrative. Dette kan betegnes som dynamiske satellitter.

Det ene er fra når Jodie er hjemløs og møter en gruppe likesinnede. I løpet av disse sekvensene hjelper Jodie til under fødselen av en liten jentebaby som får navnet Zoey. Morgenen etter fødselen begynner det å brenne i huset der de hjemløse holder til. Her kan karakterene Walter og Jimmy stryke med hvis Jodie ikke redder dem.

I et annet kapittel er Jodie tatt til fange på en hemmelig undervannsbasis av det som blir omtalt som kazirstansk militære, sammen med sin venn, potensielle flørt, og kollega i CIA, Ryan.

Under forhøret blir Jodie truet med at hvis hun ikke forteller hvem de er, og hva de gjør, vil Ryan få lide. Forutsatt at man lar Jodie plapre vil Ryan forbli uskadet, og generalen som står for forhøret vil proklamere at han må informere sine overordnede. Hvis man holder munn, blir konsekvensen at Ryan mister et øye. Uavhengig av om man snakker eller ikke vil man ende opp med tilnærmet samme videre handlingsforløp. Hvis man lar Jodie snakke får det tilsynelatende ingen konsekvenser. I motsatt fall tilgir Ryan Jodies taushet, og hevder han ville gjort det samme. Narrativet forblir uforandret, bortsett fra at Ryan får en lapp over det ene øyet.

I et kapittel er Jodie på egenhånd, men hun søker tilflukt hjemme hos en familie bestående av amerikanske urfolk. I løpet av disse sekvensene knytter Jodie god kontakt med familien, og spesielt eldstesønnen Jay. I løpet av kapittelet kan man fordrive åndene som hjemsøker familien. I tillegg kan faren i huset, Paul, dø av skadene han får fra de onde åndene hvis Jodie ikke hjelper ham.

Dette er eksempler på det nærmeste man kommer å mislykkes i *Beyond: Two Souls*. Alle de tre som kan dø er imidlertid for perifere sidekarakterer å regne, og har ingen effekt på narrativet før kan dukke opp i avslutningen, avhengig av hvilke av dem man velger.

Det er likevel ikke utelukkende bare perifere sidekarakterer som supplerer Jodie i *Beyond: Two Souls*. Det er åpenbart lagt store ressurser i både dialog og utseende til flere av sidekarakterene. Det at vi kjenner igjen Ellen Paige og Willem Dafoe som digitaliserte utgaver av dem selv bidrar også til at karakterene får en økt troverdighet og realisme.

Sistnevnte spiller forskeren Nathan som viser seg å bære på en mørk hemmelighet. Nathan går gjennom en forvandling fra en omsorgsfull tillitsperson for Jodie, til en fortvilet mann som har mistet kontakten med virkeligheten i håpet om å forenes med sin avdøde familie ved hjelp av Jodies evner.

Narrativet leder oss frem til det tidspunktet som innledet *Beyond: Two Souls*. Jodie skal ta et valg mellom å fortsette live på jorda eller vandre over i det hinsidige.

6.2 Gameplay i *Beyond: Two Souls*

Spilleren har ingen mulighet til å styre rekkefølgen kapitlene blir presentert i, og bevegelsesfriheten i *Beyond: Two Souls* er generelt svært lav. Det diegetiske rommet til hvert

kapittel, men er nesten uten unntak i realiteten langt mindre i utstrekning enn det den fortøner seg som.

Ulikt quest-spill med åpne verdener er det ikke rom for planlegging av veivalg og strategi. Om spilleren styrer Jodie i en retning hun ikke er ment å gå i vil hun stoppe og snu seg i den retningen som er i tråd med å oppnå progresjon i fortellingen. Således nærmest tvinges spilleren til å sørge for at Jodie kommer seg videre. Omgivelsene har dermed et preg av å være staffasje for å supplere historien som skal fortelles. *Beyond: Two Souls* kommuniserer heller ikke hva neste steg er, eller hva man er ment å gjøre i form av tekst. Spillet alternerer mellom å la støttekarakterene lede spilleren på rett vei gjennom instruksjoner og å la Jodie snakke høyt til seg selv eller Aiden. Enkelte av kapitlene kan ha noen elementer som minner litt om quester. Det tydeligste er når Jodie er i opptrening til å bli CIA-agent, og må manøvrere seg gjennom en slags hinderløype. Generelt baserer imidlertid ikke *Beyond: Two Souls* seg på en queststruktur.

Beyond: Two Souls stiller også langt mindre krav til mestring enn de fleste spill. Jodie kan ikke dø, og historien alternerer mellom å stoppe opp helt til spilleren mestrer eller utfører oppgaven som den skal gjøres, eller at den bare går sin gang uavhengig av hva spilleren gjør.

David Cage som foretrekker å tituleres regissør, har selv uttalt at grensesnittet muliggjør at man kan «spille livet» (New York Times, 2013). Det er tvilsomt om han refererte til de hvite symbolene som kommer til syne i skjermbildet med jevne mellomrom. Disse indikerer hvilke objekter som kan interageres med, og hvordan det kan gjøres. I mange tilfeller kan objektene kun interageres med én gang, og de fleste objektene virker utelukkende å fungere som visuell utsmykking. I skarp motsetning til de fleste andre spill er det som regel ikke slik at man belønnes eller straffes for å mestre eller ikke mestre en sekvens. I alle fall er det ingen indikasjoner på at spilleren sanksjoneres for å kludre til en knappkombinasjon eller bevege spaken til feil tid. «Straffen» kommer i form av at narrativet kan bli noe endret, det påfølgende klippet kan for eksempel være litt annerledes.

Beyond: Two Souls benytter seg hyppig av såkalte quick time events,⁵ der spilleren må mestre en eller flere knappkombinasjoner. I noen tilfeller må denne gjøres riktig for at man skal

⁵ En «quick time event» er en slags mellomting mellom en regulær spillsekvens og et klipp. Det fortøner seg vanligvis som et interaktivt klipp i en eller annen form, der det som skjer på skjermen er en forhåndsbestemt animert cutscene med begrenset spillermedvirkning.

komme seg videre i historien, mens i andre tilfeller er konsekvensen av en mislykket kombinasjon at Jodie snubler, men likevel forsetter ufortrødent. Skjermen blir rød i omlag et tidels sekund for å markere at spilleren ikke lykkes med å trykke på riktig knapp til riktig tidspunkt. Jodie kan komme med smertefulle stønn, men det finnes ingen indikator på at hun «mister helse», eller at det vil straffe seg for spilleren å mislykkes igjen.

Til forskjell fra den rigide kapittelstrukturen, har spilleren noe mer kontroll over dialogvalgene i *Beyond: Two Souls*. Store deler av dialogen formidles imidlertid i form av uforanderlige klipp. Det er også en rekke tilfeller der vi som spiller blir stilt overfor et til dels kunstig valg i form av å måtte velge mellom to tilnærmet like alternativer som gir identisk konsekvens. Et eksempel på dette finnes tidlig i *Beyond: Two Souls* når Jodie som barn sitter i en samtale med Cole Freeman, forsker og en slags farsfigur for henne. Da blir vi stilt spørsmålet «Can you do that for me Jodie?» De påfølgende alternativene våre er da «yes» eller «shrug». Sistnevnte alternativ får identiske konsekvenser som et ja, og med utgangspunkt i en litt tverr og motvillig jentunge i 8-9 årsalderen virker det i og for seg nokså realistisk.

At spilleren blir stilt overfor slike valg som ikke betyr noe for handlingen forekommer relativt ofte i *Beyond: Two Souls*. Disse sekvensene fungerer som en måte å holde på spilleren, opprettholde interessen, og sørge for at han eller hun henger med på historien som skal formidles, der svært mye holdes bortenfor spillerens kontroll. Ved andre anledninger hender det *Beyond: Two Souls* velger for spilleren.

Når Jodie i en scene tatt fra hun er i tenårene møter en sjarmerende gutt på en bursdagsfest, kan man etter en samtale og en kort dans, velge om man skal kysse ham eller gi ham en klem. Hvis ikke spilleren er rask nok til å ta en avgjørelse ender det med et kyss. Dette kan tolkes som et signal til spilleren om å være oppmerksom hvis man ønsker å påvirke

Svært mange av spillene som har slike quick time events vil benytte et eksempelvis et blinkende ikon for å fortelle spillerne hvilken knapp spilleren er ment å trykke på, eller hvilken retning man er ment å skyve spaken i, for å lykkes med å få klippet på skjermen til å fortsette. Hvis spilleren mislykkes vil det vanligvis resultere i en eller annen form for straff. Dette kan være i form av å bli sendt tilbake til forrige lagringspunkt eller miste et liv (Giantbomb, 2015). Intensjonen bak slike quick time events er å formidle et narrativ, men samtidig gjøre prosessen mer interaktiv. Denne formen for «spilling» har likevel blitt kritisert i moderne dataspill for å erstatte handling, fremfor å utfylle den (Ibid).

hendelsesforløpet, og denne spillmekanikken er kjent som Live Interactive Picture System.⁶ Slik forsøker *Beyond: Two Souls* å holde spilleren som en engasjert og aktiv deltager i historien, selv i de periodene der man har få påvirkningsmuligheter eller liten kontroll over det som foregår på skjermen.

For å beskrive kontrollen av Jodies karakter må det først bemerkes at *Beyond: Two Souls* benytter seg av et grep som kan sies å være utradisjonelt i spill, nemlig at Jodie endres fra kapittel til kapittel. Den konvensjonelle utviklingen for en karakter i et spill, forutsatt at den endres i løpet av spillet, er at evnene til karakteren utvikles, og mulighetene for hva karakteren kan gjøre utvides. Spilleren får dermed større handlingsrom og valgmuligheter når det kommer til hva man kan få karakterene til å gjøre.

I spill som *Assasin's Creed*, *Dragon Age* og *Far Cry* endres karakteren på litt ulike måter etter hvert som man oppnår progresjon i spillene, men felles for dem er at man mot slutten presumptivt vil styre en karakter med utvidet evnerepertoar sammenlignet med på starten av spillet. Alternativt kan spillkarakteren fremstå større og sterkere utover i spillet.

Slik fungerer ikke *Beyond: Two Souls*. Vi kontrollerer Jodies karakter i kapitler hvor hun er et lite barn, og hvor hun er en hardbarket CIA-agent i tjuårene, og kan ikke på noen måte endre eller utvikle evnene hennes. Hver sekvens har et predefinert sett med muligheter for hvordan vi kan kontrollere Jodie, hva hun har på seg, og hvilke interaksjonsmuligheter vi har. Vi kan eksempelvis bare få henne til å løpe når handlingen er dramatisk.

Spilleren kan også styre ånden Aiden, men enhver følelse av valg og frihet er langt på vei illusorisk også når det kommer til å kontrollere ånden som har tatt bolig i Jodie. Med ham kan vi sveve rundt i rommet, bevege oss gjennom vegger, og interagere med utvalgte objekter. Denne interaksjonen er som regel destruktiv og begrenser seg stort sett til å velte eller knuse ting. I tillegg må man i noen av scenene kvele eller ta bolig i utvalgte karakterer, og få dem til

⁶ En slags variant av QTE er spillmekanikk som baserer seg på at spilleren blir gitt flere alternativer, og må fatte tidsbestemte beslutninger. Denne typen gameplay-mekanikk ble i stor grad utviklet av Segas Sakura Wars-serie, som kan beskrives som taktiske rollespill. I disse spillene, var denne spillmekanikken kjent som LIPS (Live Interactive Picture System) system. I det opprinnelige Sakura Wars presenteres spilleren for alternativer å velge mellom under samtaler og hendelser, hvor spilleren må gjøre et valg innen en viss frist. Alternativt «velger» spilleren ikke å svare i det hele tatt ved ikke å gjøre et valg innen gitt tid. Valgene spilleren tar påvirker tilliten de øvrige karakterene har til spillerens avatar. Dette er også med på å forme spillerens forhold til resten av karakterene utover i spillet, det påvirker prestasjonene deres i kamp, og er med på å bestemme avslutningen (*Giantbomb*, 2015). En tilnærmet lik type spillmekanikk er benyttet i relativt utbredt grad i *Beyond: Two Souls*, men her er valgene man tar uten tilsvarende konsekvenser.

å utføre handlinger som er fordelaktige for Jodie, og som de i utgangspunktet ikke ville ha gjennomført. Man tar eksempelvis bolig i en fiendtlig soldat og skyter medsoldatene hans. Videre er det iblant mulig for Aiden å opprette en slags forbindelse mellom Jodie og døde mennesker.

For progresjonens del er det bare nyttig å være Aiden når *Beyond: Two Souls* spesifikt forteller deg eller tvinger deg til å være ham. I slike situasjoner er det slik at man interagerer med en håndfull objekter som er tilgjengelige.

I hovedsak følger kontrollsystemet i *Beyond: Two Souls* utgiveren Quantic Dreams sin forrige utgivelse, *Heavy Rain* (2010), sine fotspor. *Beyond: Two Souls* veksler mellom realistisk simulasjon der man styrer Jodie, og klipp der man ikke har noen kontroll. Som Jodie er interaksjonsmulighetene langt på vei begrenset til å gå rundt, åpne dører, og delta i samtaler. *Beyond: Two Souls* har svært få ikke-diegetiske elementer. I rene simulasjonssekvenser er skjermbildet ofte svært lik en filmscene fritt for ikke-diegetisk tekst, kart, helsemeter eller lignende. Ikke-diegetisk tekst dukker opp når enten når karakterene sier noe, når spilleren skal forklares hvordan en handling skal utføres, eller når man er ment å foreta et valg.

Utviklerne av *Beyond: Two Souls* har tilsynelatende forsøkt å la skjermbildet i simulasjonssekvensene være så i tråd med en realistisk virkelighet som mulig, og minimere bruken av ikke-diegetiske elementer. Mellom kapitlene får vi en indikasjon på når de utvalgte hendelsene finner sted i Jodies liv i form av et DNA-molekyl der kapitlene plasseres i rekkefølge en etter en. Slik får vi vite på forhånd omtrent når i livet til Jodie sekvensen er ment å være fra.

Måten *Beyond: Two Souls* er «klippet» på er også utradisjonell i spillsammenheng. Selv i sekvensene der vi styrer Jodie vil kameravinkel og perspektiv endres avhengig av hvor vi beveger oss og hvor vi befinner oss i narrative. Kameraet kan skifte vinkel fra foran Jodie til bak henne eller skifte til fugleperspektiv, avhengig av hva utviklerne ønsker å fokusere på, og hvordan de ønsker at sekvensen skal fortone seg. Hvis vi styrer Jodie mot en dør klippes gjerne sekvensen slik at vi får et nærbilde av døra idet Jodie tar i den. I tillegg er det lagt ned mye ressurser bevegelser og ansiktsmimikk til å virke naturlige. I sum gir dette et svært filmatisk uttrykk.

Som spiller har vi sett at noen av hovedkarakterene er i live på et senere tidspunkt. Derfor vet vi at de kommer til å overleve selv de mest dramatiske sekvenser uavhengig av vår innsats. Å avsløre slutten eller å presentere plottet på en ikke-kronologisk måte er som nevnt også et vanlig dramaturgisk grep i filmer, men slike grep medfører at produksjonen hviler tungt på et velfungerende narrativ.

7 Analyse, test av definisjonen, og konklusjon

I dette kapittelet vil jeg først sammenligne begge spillene i den ludo-narrative modellen og forklare bakgrunnen for hvordan jeg vurderer dem. Dernest vil jeg utdype hvordan gameplay og narrasjon samvirker i spillene. Videre vil jeg vurdere den ludo-narrative modellens anvendelighet. Med utgangspunkt i Juuls spilldefinisjon vil jeg også teste hvorvidt *Far Cry 4* og *Beyond: Two Souls* kan defineres som spill. Avslutningsvis i kapittelet vil jeg i lys av analysene drøfte hvorvidt skillet mellom spill og interaktiv fiksjon fremstår tydelig.

7.1 Komparativ analyse i den ludo-narrative modellen

Når vi sammenligner *Far Cry 4* og *Beyond: Two Souls* i den ludo-narrative modellen, ser vi raskt at *Beyond: Two Souls* er gjennomgående mer narrativt.

	<u>World</u>	<u>Objects</u>	<u>Agents</u>	<u>Events</u>
Narrative pole	Inaccessible	Noninteractable	Deep, rich round character	Fully plotted
Beyond: Two Souls	Single room	Static, usable		Dynamic satellites/playable story
	Linear corridor	Modifiable	Flat characters	Choice between kernels, dynamic satellites.
	Multicursal labyrinth	Destructible		Dynamic kernels
Far Cry 4	Hubshaped quest landscape	Creatable		
Ludic pole	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

Vi finner for det første et sprik i hvordan de forskjellige *spillverdenene* fortoner seg.

I *Far Cry 4* er man i utgangspunktet fri til å utforske spillverdenen i sin helhet etter innledningssekvensen, med unntak av Nord-Kyrat som blir tilgjengelig på et bestemt punkt i hovedhistorien. Quest-strukturen legger imidlertid iblant noen føringer for spillerens bevegelsesfrihet. I form av et aggressivt dyreliv og tett mellom fiendtlige soldater, gjør spillet det tilnærmet umulig å utforske hele Sør-Kyrat før man har utviklet Ajays ferdigheter, og fått tilgang til kraftige våpen. Et slikt grep kan imidlertid ikke regnes som en eksplisitt avgrensning av spillverdenen. Med tanke på at hovedhistorien og quest-strukturen legger noen føringer for spilleren, samt at Nord-Kyrat er midlertidig avstengt, har jeg vurdert det dithen at *Far Cry 4* har en spillverden som fortoner seg som en hubformet quest-struktur. Den kan likevel sies å tendere mot et åpent landskap.

En av utfordringene med *Beyond: Two Souls* er at spillverdenen ikke er konstant, men helt ny for hvert eneste kapittel. Kapitlene er også delt inn i sekvenser som begrenser spillerens bevegelser. Det er for eksempel ofte ikke mulig å gå tilbake til et rom du har forlatt. Selv om spillverdenen endrer seg for hvert kapittel i *Beyond: Two Souls*, er det ludiske rommet lite i alle kapitler. Man kan bare gå inn i rom man er ment å gå inn i, på det tidspunktet narrative tillater det. Således veksler spillverdenen i *Beyond: Two Souls* mellom å være et rom og en *lineær korridor*.

I hovedsak er *objektene* i *Far Cry 4* først og fremst funksjonelle. Objektene er i stor grad representert i spillet, og de er som regel mulig å ødelegge. Dette skulle tilsi at man burde kategorisere objektene som ødeleggbare. Dyreskinn kan imidlertid brukes til å lage for eksempel ammunisjonstasker og våpenhylster. I tillegg kan man lage sprøyter med varierende effekt av blader fra ulike planter man kan samle. Disse to typene representerer imidlertid unntaket, og det kan diskuteres hvorvidt man *skaper* eller *modifiserer*. Følgelig har jeg kategorisert *objekter* som mulige å ødelegge i spillet.

Når det gjelder *objekter* er det slik i *Beyond: Two Souls* at det er bare et utvalg objekter man kan interagere med, og de er uten unntak statiske. Det finnes også eksempler på at objektenes interaktivitet forsvinner etter at man har interagert med dem én gang. Således er objektene i *Beyond: Two Souls* en plass mellom statiske og ikke mulige å interagere med.

I *Far Cry 4* er det nesten utelukkende flate karakterer. Ajay er en mann av få ord, og sier lite om hva han tenker og føler. Opprørslederne Amita og Sabal har en god del på hjertet, men det er nesten uten unntak nedsettende kommentarer om hverandre, eller argumentasjon for hvorfor deres visjon for Kyrat sin fremtid er den riktige. De to forblir stereotypier, henholdsvis en sterk, sekularisert, moderne kvinne, og en tradisjonsbunden, gudfryktig og konservativ mann. Den mest komplekse karakteren er antagonistene, og Kyrats hersker Pagan Min som lykkes i å formidle en sårbarhet og fortvilelse over tapt kjærlighet under et arrogant og ubarmhjertig ytre.

I *Beyond* har Jodies karakter en dybde som vi ikke er vant med fra spill. Selv om det er primært henne vi lærer å kjenne, får vi innblikk i flere andre karakterers indre følelsesliv lengsel, sorg, redsel, skuffelser, glede og kjærlighet. Det som er unikt med karakterskildringen i *Beyond: Two Souls* er likevel karakterenes kompleksitet. Jodie skildres som alt fra uselvisk heltinne, ufordragelig tenåringspike, uskyldig og naiv som barn, og bunnløst fortvilet, ensom og suicidal som hjemløs. *Beyond: Two Souls* går langt i å la de hovedkarakterene formidle emosjoner fra hele det menneskelige følelsesspekteret.

I *Far Cry 4* står spilleren fritt til å velge hva han vil gjøre etter innledningssekvensen. Spilleren kan imidlertid ikke endre rekkefølgen på questene i hovedhistorien. De aller fleste sidequester er imidlertid valgfrie, og kan gjøres akkurat når det passer spilleren. I flere av hovedquestene kan man også velge hvilken opprørsleder man ønsker å støtte. Når hovedquestenes tema er religion eller narkotika argumenterer Amita for å være pragmatisk, og ta økonomiske hensyn. Hun ønsker å brenne templene til grunnen, for så å smelte dette om til gull, og ta over narkotikaplantasjer for å finansiere den fremtidige opprørskampen, og for at Kyrat skal stå best mulig rustet for fremtiden. Sabal vil ta vare på alle templer og destruere alt som har med narkotika å gjøre. Resultatet av noen av questene blir forskjellig avhengig av hvilken opprørsleder man velger å støtte. Derfor har jeg sett meg nødt til å legge til en kategori i variabelen *hendelser*. Aarseth (2012) nevner den i artikkelen, men ikke har inkludert den i eksempelet av modellen. I *Far Cry 4* er dermed satellittene dynamiske, mens kjernene generelt ikke er dynamiske, men man kan iblant velge mellom dem.

Hendelsene i *Beyond: Two Souls* er i stor grad bestemt på forhånd. Disse veksler mellom simulasjon, klipp, og delvis interaktive sekvenser i form av Quick Time Events eller en spillmekanikk tilnærmet lik Live Interactive Picture System. Rekkefølgen på kapitlene er uforanderlige, de aller fleste kjernene i narrativet er statiske. Det finnes svært mange

dynamiske satellitter, og selv om disse tilsynelatende ikke har reelle konsekvenser for det helhetlige narrative er det rimelig å anta at det vil påvirke valget spilleren tar i avslutningen når man skal velge hvem man ønsker å dele livet med. Selv om *Beyond: Two Souls* kan sies å ha dynamiske kjerner i siste kapittel, er det utvilsomt dynamiske satellitter og statiske kjerner som er hovedregelen.



Figur 1 Det avgjørende valget i *Beyond: Two Souls*

Begge spill har flere potensielle avslutninger. I *Far Cry 4* må man først velge hvilken opprørsleder man vil støtte, dernest hvorvidt man vil eliminere Pagan Min. I etterkant får man muligheten til å fortsette å spille, og for eksempel gjennomføre eventuelle sidequester som gjenstår.



Figur 2 Alle potensielle avslutninger i *Beyond*.

I *Beyond: Two Souls* er det mest fundamentale «valget» et mellom å sørge for at menneskeheten overlever eller å la alt styrte ut i et kaos dominert av spirituelle ånder og krefter. Sistnevnte er en av svært få reelle konsekvenser av å ignorere kontrollinstruksene. Å

redde jordas befolkning i *Beyond: Two Souls* kan dermed sies å være delvis knyttet til mestring, selv om utfordringen er svært overkommelig. Forutsatt at man fordriver de spirituelle kreftene og redder menneskene blir man dernest bedt om å velge mellom å la Jodie fortsette livet på jorda eller gå over i det hinsidige. Velger man førstnevnte, får man ytterligere alternativer i form av hvem man ønsker å dele livet med.

7.1.1 Hvordan gameplay og narrativ samvirker i spillene

I analysen av *Far Cry 4* i den ludo-narrative modellen kan det argumenteres for at det er kommet frem meningsfulle aspekter om spillet med hensyn til hvordan det balanserer spill og narrativ. Spillet kombinerer emergens og linearitet. Spillerens aktiviteter er som regel i stor grad valgfrie, men idet man involverer seg i hovedhistorien setter spillet klare grenser for hva man kan foreta seg.

I grove trekk er mange av de narrative elementene i *Far Cry 4* ikke obligatoriske. Det er fullt mulig å gå gjennom spillet uten å lese Molan Ghale sin logg, og man kan la være å gå gjennom Ajay sin spirituelle oppvåkning i Shangri-La. Hvilke av opprørslederne man velger og støtte er også valgfritt. Det kan dermed argumenteres for at det vil være meningsfullt å spille flere ganger, i søken etter en dypere forståelse av spillets narrativ, Ajays reise, eller endre hvilken av opprørslederne man velger å støtte. Spillet kombinerer en verden som langt på vei fortøner seg som en åpen sandkasse og en queststruktur, med et potensielt narrativ som spilleren kan avgjøre hvor involvert han eller hun ønsker å være i.

Konsekvensen av frihet til spilleren i et narrativt spill som *Far Cry 4* kommer tydelig frem i det øyeblikket man har fullført hovedhistorien, men ikke gjennomført alle sidequestene. Da kan man risikere å bli kontaktet over radioen av Pagan Min etter å ha tatt ham av dage. Det er heller ikke noe som tyder på at han snakker til oss fra det hinsidige. I tillegg omtales flere ganger likviderte karakterer i nåtid. I slike tilfeller kan narrativet sies å bryte sammen.

Beyond: Two Souls mangler den tydelige retningen eller formålet questene i *Far Cry 4* skaper. Gameplayet er heller ikke utfordrende eller engasjerende på en måte som driver handlingen fremover. Dermed baserer *Beyond: Two Souls* seg på at spilleren skal engasjere seg nok i Jodies karakter og narrativet til å fortsette spillingen.

Dette står i kontrast til Newmans (2002) påstand om at gleden ved å spille dataspill først og fremst er knyttet til kinetiske aspekter. Presumptivt er det på ingen måte noen stor tilfredsstillelse for en spiller å kombinere svært enkle knappeskombinasjoner eller skyve spaken i angitt retning til riktig tid i *Beyond: Two Souls*, fordi mestringsnivået er lavt og sanksjonene for å mislykkes uteblir.

Selv om spilleren har svært begrensede valgmuligheter, klarer *Beyond: Two Souls* å skape begrensninger på en organisk og naturlig måte. I motsetning til en del spill bryter ikke illusjonen sammen. Hvis spilleren bevisst forsøker å handle i strid med det intenderte narrativ, finner *Beyond: Two Souls* ofte kreative måter å tilpasse seg på.

De to analyseelementene skiller seg klart fra hverandre gjennom formidlingen av narrativ ved protagonistene, henholdsvis Jodie og Ajay. Førstnevnte deler villig av sine innerste tanker og bekymringer, og henvender seg til Aiden som om han er spilleren. *Beyond: Two Souls* er Jodies fortelling, og spilleren alternerer mellom å opptre som statisk tilskuer, en type aktiv tilskuer som lar den predefinerte fortellingen utspille seg, og en aktør med reell påvirkningskraft og interaksjonsmuligheter.

I *Far Cry 4* er spillets obligatoriske narrativ, med hovedquestene et supplement til det å drive utforskende aktivitet og plaffe ned soldater og dyr over en lav sko. Ajay gir riktignok uttrykk for at han ønsker å hjelpe lokalbefolkningen og frigjøringshæren, men vi får vite lite om hans egne tanker vedrørende prosessen fra tilsynelatende normal amerikansk ung mann, til ubarmhjertig drapsmaskin.

Jodie gir et langt mer realistisk menneskelig inntrykk. Hun gråter ukontrollert når hun er bunnløst fortvilet og jamrer høylytt når hun opplever smerte. Ajay på sin side stønner lavmælt i forhold, når han blir beskyttet. Disse aspektene er med på å skille de to spillkarakterene i måtene de uttrykker følelser på. I tillegg understreker det faktum at Jodie projiseres i tredjeperson, at vi som spiller får ta del i eller mane frem Jodies fortelling. Når vi ser spillverdenen i *Far Cry 4* gjennom Ajays øyne i førsteperson skaper det mindre avstand mellom spiller og avatar i et subjektivt perspektiv, men karakteren Ajay forblir uklar i et narrativt perspektiv. De to hovedkarakterene kan således knyttes til Fullops skille mellom karakterer i film og spill. Ajay er spilleren, vår fysiske representasjon på skjermen. Jodie er heltinnen.

Selve etterspillet er imidlertid lite omfattende. Det er representert gjennom et oppsummeringsklipp som til dels varierer avhengig av hvilket valg man har tatt.

Som Aarseth (2012) understreker er karakterene og hendelsene de viktigste variablene for å skape ludo-narrativt innhold. *Beyond: Two Souls* har i aller høyeste grad prioritert karakterene. For å la narrativet skinne har man imidlertid krympet spillverden, lagt inn mange predefinert klipp, og forsaket gameplayet.

Karakterene i *Far Cry 4* er generelt flate sammenlignet med *Beyond: Two Souls*. Samtidig byr *Far Cry 4* på et langt friere og mer utfordrende gameplay enn *Beyond: Two Souls*.

7.1.2 Den ludo-narrative modellens anvendelighet

Den ludo-narrative modellen til Aarseth kan utvilsomt gi verdifull informasjon om spill som kombinerer gameplay og narrativ. De fire variablene bidrar til å gi en pekepinn på hvordan et spill er strukturert, og hvordan det balanserer mellom interaktivitet og narrativ. Som Aarseth (2012) selv poengterer er det imidlertid slik at det kun er de to siste kategoriene, *karakterer* og hendelser som er eksplisitt narrative variabler. Hvis to av variablene ikke sier noe om narrativitet, men snarere om graden av agency, skulle disse kanskje vært nedprioritert eller fjernet fra modellen. Det er *karakterene* og hendelsene som er avgjørende for hvordan balansen er mellom spill og narrativ.

Noe av utfordringen er også knyttet til det at variablene kan variere i et enkelt spill. Objektene i *Far Cry 4* er for eksempel alt fra ikke mulig å interagere med, til mulig å omskape. I *Beyond: Two Souls* er det flere dype, runde *karakterer*, men også endimensjonale bots uten noen individuell identitet. I tillegg endres spillverdenen i *Beyond: Two Souls* fra scene til scene og kapittel til kapittel. Karakteristikken *lineær korridor* er derfor bare til dels dekkende for disse verdenene.

I sum tilsier dette at den ludo-narrative modellen bare delvis er anvendelig for ludo-narrative tekster som i overveiende grad består av interaktiv fiksjon.

7.1.3 Er *Far Cry 4* et spill i tråd med Juuls definisjon?

Far Cry 4 er for det første basert på et sett med regler. Det har også varierende, kvantifiserbare utfall i form av at spillsekvensen blir avbrutt hvis man mister all helse.

Utfallene har ulik verdi for spilleren forutsatt at man spiller for å gjennomføre. Da vil det være en positiv oppfatning knyttet til det å fullføre spillet og en negativ oppfatning knyttet til og ikke mestre det. *Far Cry 4* kan selvsagt også spilles med eller uten konsekvenser i det virkelige liv.

Konklusjonen blir at *Far Cry 4* er et spill i tråd med definisjonen til Juul.

7.1.4 Er *Beyond: Two Souls* et spill i tråd med Juuls definisjon?

Beyond: Two Souls er for det første også basert på et sett med regler. Det har varierende utfall, man kan velge å fortsette det jordiske livet eller vandre over i det hinsidige. Hvorvidt disse utfallene er kvantifiserbare i ordets rette forstand, er imidlertid diskutabelt. Spillet projiserer en levende tilværelse også i det hinsidige, og problematiserer døden på en måte som gjør at det ikke er enkelt å konkludere på dette punktet.

Bortsett fra det endelige valget om å redde menneskeheten eller ikke, forutsatt at man ønsker å redde den, har heller ikke *Beyond* noen direkte positive eller negative utfall. Spillet viser med all mulig tydelighet at Jodie har et dilemma i valget mellom å bli på jorda eller vandre over til den andre siden. Det er klare fordeler og baksider ved begge valg.

Noe av utfordringen er at det finnes svært få slike meningsfulle valg som faktisk endrer på hendelsesforløpet i *Beyond: Two Souls*. Det finnes riktignok enkelte mindre betydningsfulle konsekvenser, men disse er helt unntaksvis relevante for narrativets helhet, og kommuniseres stort sett subtilt.

Spilleren vil trolig likevel investere tid og krefter for å gjennomføre spillet på best mulig måte. Det finnes som nevnt dynamiske satellitter, enkelte av sidekarakterene kan dø, og det finnes kapitler man delvis kan mislykkes i. Forutsatt at spilleren forstår at man påvirker narrativet og ikke Jodies skjebne, vil man heller ikke investere tid og krefter for å påvirke utfallet for Jodie sin del direkte. Tiden investeres for å påvirke hendelsesforløpet i narrativet.

Vi kan for eksempel forsøke å få en tettere relasjon til de karakterene vi sympatiserer med. Hvis daten med Ryan gikk bra, og man reddet ham ved å snakke da han ble torturert av kazirstanske soldater, kan det hende det er mer sannsynlig at man velger at Jodie skal dele livet med ham. Hvis man derimot lot Aiden sabotere daten og lot soldatene fjerne Ryans

venstre øye, vil spilleren kanskje føle at Ryan er en mindre passende livspartner for Jodie. Dette er imidlertid åpent for subjektiv tolkning.

Dermed er det ikke snakk om å lykkes eller mislykkes i et ludisk perspektiv, men snarere et spørsmål om hvorvidt man lykkes med å interagere med *Beyond: Two Souls* på en måte som resulterer i et meningsfylt narrativ for den enkelte spiller.

Argumentet om at spill ikke kan være narrativer fordi de ikke tillater en presentasjon av hendelsene som understreker distinksjonen mellom fortellingen og diskursen (Juul, 2001 og Eskelinen 2001, ref. i Ryan 2006, s. 279), blir også delvis ugyldiggjort i møte med *Beyond: Two Souls*. Mellom hvert kapittel ser vi en oversikt over «historien», med kapitlene organisert i kronologisk rekkefølge. Vi spiller dem ukronologisk i den rekkefølgen utviklerne har bestemt og må selv sette disse episodene i en sammenheng for å oppnå en forståelse.

Hvis vi skal ta utgangspunkt i de bestanddelene Eskelinen (2012) mener alle spill består av, eller legge Jesper Juul (2003) sin definisjon til grunn, er det tvilsomt om det er grunnlag for å definere *Beyond: Two Souls* som et spill. Utfallet av *Beyond: Two Souls* er riktignok varierende, men det er slett ikke gitt at det er knyttet positive eller negative følelser til bestemte utfall fra leserens side. Det er ikke gitt på forhånd hvilket alternativ man ender opp med å velge. David Cage har da også poengtert at *Beyond: Two Souls* er ment å gjennomføres én gang, og bare én gang, fordi det er ment å være et enestående interaktivt narrativ, og en personlig opplevelse (Sipple, 2012).

Videre er *Far Cry 4*, i motsetning til *Beyond: Two Souls* gjennomgående ergodisk. Det innebærer at det til enhver tid krever ikke-triviell og konkret innsats fra spilleren for å oppnå progresjon i spillet. *Beyond: Two Souls* krever også konkret aktivitet fra spilleren for å konstruere den materielle strukturen i teksten. Lar vi kontrollen ligge i fred, skjer det svært lite. For å komme videre i teksten i *Beyond: Two Souls* er det imidlertid i mange tilfeller nok med det som kan karakteriseres som triviell eller sogar ingen innsats.

Klevjer (2002) hevder at i alle spill er det ergodiske den definerende diskursive formen, ikke narrativet. Det sentrale i gameplayet i *Beyond: Two Souls* er likevel å mane historien fram. I motsetning til tradisjonelle spill fungerer spillerens aktivitet som katalysator for narrativet fremfor vice versa.

Hvis en skal vende tilbake til Juul og hans sammenligning av narrativ og spill, blir det raskt klart at *Beyond: Two Souls* har flere egenskaper som kjennetegner narrativet.

Kapittelstrukturen og strenge krav til hvilken rekkefølge man skal utføre handlingene i, underbygger langt på vei statiske sekvenser. Selv om *Beyond* benytter simulering i realistisk tid, er det flere eksempler på at man benytter ellipser for å vise at man hopper i tid, eller at tempoet settes ned til slow-motion i kampsekvenser.

I sin bok *Cybertext* fra 1997 skriver Aarseth: “Interactive narrative might imply some sort of user-directed story generator”. *Beyond: Two Souls* er kanskje ikke en fullverdig spillerstyrt fortellingsgenerator, men det kan argumenteres for at det er nærmere å fortjene en slik karakteristikk, enn å kunne defineres som et spill.

Med bakgrunn i dette vil det være upresist å definere *Beyond: Two Souls* som et spill i tråd med Juuls (2003) definisjon.

7.2 Konklusjon

Med denne oppgaven hadde jeg en ambisjon om å belyse hvorvidt spill er et begrep som er hensiktsmessig å bruke for ludo-narrative tekster. I tillegg var hensikten å se på hvordan gameplay og narrativ samvirker i *Far Cry 4* og *Beyond: Two Souls*, og teste den ludo-narrative modellens anvendelighet.

Analysen viser at modellen kan gi mye meningsfull informasjon om ludo-narrative verker. Begge analyseobjektene lot seg analysere. I tråd med Aarseths (2012) vurdering av hva som er den viktigste variabelen i den ludo-narrative modellen har *Beyond: Two Souls* prioritert å skape dype, interessante karakterer. Dette er først og fremst representert gjennom spillerens karakter, Jodie Holmes, men også flere av støttekarakterene portretteres som dype og komplekse. Modellen gir likevel ikke et presist bilde av graden av narrativitet fordi bare to av variablene er eksplisitt narrative. I tillegg kan graden av narrativitet for variablene variere i et enkelt spill.

Med utgangspunkt i Juuls (2003) spilledefinisjon er det slik at *Beyond: Two Souls* vanskelig kan defineres som et spill. Dermed kan Aarseth (2012) ha et poeng når han hevder at begrepet spill brukes feilaktig om ludo-narrativ software.

Spill har vært definert og redefinert utallige ganger, men ifølge Ryan (2006) er det eneste som absolutt definerer et dataspill at det er avhengig av en maskin som materiell støtte. Dette skulle tilsi at tiden er moden for en klarere avgrensning mellom hva som er spill og hva som eksempelvis er interaktiv fiksjon. Alternativt kan man stille spørsmålet om en slik avgrensning eller en formell definisjon av spill er mulig eller ønskelig å lage.

Litteraturliste

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2003). 'From games to game studies: how to build your own department', artikkel presentert på From Space War! the Ivory Tower-conference.
- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Universitetet i Bergen. Tilgjengelig fra:
<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf> (Hentet 30. november 2015)
- Aarseth, E. (2005). From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory, Vol 3711 av *Lecture Notes in Computer Science* s. 496-506. Tilgjengelig på:
<http://dl.ifip.org/db/conf/iwec/icec2005/Aarseth05.pdf> (Hentet 30. november 2015)
- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games, FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, s. 129-133. Tilgjengelig på:
<http://joshuahussey.lmc.gatech.edu/folkgames/wp-content/uploads/2015/08/aarseth-narrative-theory-of-games.pdf> (Hentet 30. november 2015)
- Arjoranta, J. (2014). *Game Definitions: A Wittgensteinian Approach*. *Game Studies* vol. 14 nr. 1. Tilgjengelig på: <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta> (Hentet 30. november 2015)
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*, Madison, The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2001). *Film art: an introduction*, New York, McGraw-Hill.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse - Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation, *Game Studies* vol. 1 nr. 1, 2001, Tilgjengelig på: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. (Hentet 30. november 2015)
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext Poetics*, London, Bloomsbury Publishing.
- Frasca, G. (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". i *Video/Game/Theory*. Red. Mark J.P. Wolf og Bernard Perron. Routledge.
- Halvorsen, K., (2014). *Ludonarrativ dissonans og konsonans*. Akademisk avhandling, Universitetet i Trondheim, Trondheim.
- Howard, J. (2008). *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, Wellesley, Massachusetts, A. K. Peters.
- Huizinga, J. (1955), *Homo Ludens*, Boston, The Beacon Press.

- Juul, J., (2001). Games telling stories?, *Game studies*, vol. 1 nr. 1. Tilgjengelig på:
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Hentet 30. november 2015)
- Juul, J. (2001), A clash between game and narrative, Tilgjengelig på:
<http://www.jesperjuul.dk/thesis>
- Juul, J., (2002) Time to play – an examination of game temporality. Tilgjengelig på:
<http://www.jesperjuul.dk/text/timetoplay> (Hentet 30. november 2015)
- Juul, J., (2002) "The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression". *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, red. av Frans Mäyrä, (s. 323-329). Tampere: Tampere University Press. Tilgjengelig på:
<https://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html> (Hentet 30. november 2015)
- Juul, J., (2003) *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, presentert på Level Up-konferansen i Utrecht. Hentet fra:
http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/JesperJuul_GamePlayerWorld.pdf
- Juul, J., (2004), *The definitive history of games and stories, ludology and narratology*.
Hentet fra: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology>
- Jørgensen, K. (2010). "Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of *Dragon Age: Origins* and *Mass Effect 2*". *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2010; 4 (2),(s. 315-331). Tilgjengelig på:
<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-13/192>
(Hentet 30. november 2015)
- Karlsen, F. (2008) *Quests in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft*. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*. Vol. 8, 1. utgave, sept. 2008. Tilgjengelig på: <http://gamestudies.org/0801/articles/karlsen>
(Hentet 30. november 2015)
- Klevjer, R. (2002). *In Defense of Cutscenes*. Presentert på *Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tilgjengelig fra: <http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>
(Hentet 30. november 2015)
- Klevjer, R. (2006). *What is the Avatar?* Akademisk avhandling. Universitetet i Bergen, Bergen. Tilgjengelig på:
http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf
(Hentet 30. november 2015)

- Lankoski P., Heliö S., Ekman I. (2003), Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design. Tilgjengelig på: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05087.10012.pdf> (Hentet 30. november 2015)
- Lothe, J. (2000) Narrative in fiction and film, Oxford: Oxford University Press.
- Newman, J. (2002), The Myth of the Ergodic Videogame, Game Studies, vol. 2, nr 1. Tilgjengelig på: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> (Hentet 30. november 2015)
- Ostenson, J. (2013), Exploring the Boundaries of Narrative: Video Games in the English Classroom. English Journal juli 2013. Tilgjengelig på: <http://www.ncte.org/library/NCTEFiles/Resources/Journals/EJ/1026-jul2013/EJ1026Exploring.pdf> (Hentet 30. november 2015)
- Poole, S., (2000) Trigger happy: videogames and the entertainment revolution, New York, Arcade Publishing.
- Rouse III, R. (2001), Game design: theory & practice, Plano, Wordware Publishing, Inc.
- Ryan, M-L. (2001), 'Beyond myth and metaphor', Game studies, <http://www.gamestudies.org/>, vol. 1 nr. 1. Tilgjengelig på: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>. (Hentet 30. november 2015)
- Ryan, M-L (2003), On Defining Narrative Media. Online Magazine of the Visual Narrative, nr. 6. Tilgjengelig på: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm> (Hentet 30. november 2015)
- Ryan, M-L (2006). Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy fra Avatars of Story, (s. 276-297), Electronic Mediations Series, volume 17. Tilgjengelig for nedlasting på: <http://www.dichtung-digital.org/2006/1-Ryan.htm>
- Salen, K., & Zimmerman E., (2003). "Rules of Play: Game Design Fundamentals." Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- Simons, J., (2007). What Ball to Play? The International Journal of Computer Game Research. Vol. 7 Issue 1. August 2007. Game Studies. Tilgjengelig fra: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Hentet 30. November 2015)
- 'Digital Storytelling and Entertainment (TIDSE) conference. Darmstadt, Fraunhofer IRB Verlag.
- Tronstad, R. (2001). "Semiotic and nonsemiotic MUD performance." COSIGN. Amsterdam.
- Tronstad, R. (2004). Interpretation, Performance, Play, & Seduction: Textual Adventures in Tubmud, [Oslo], Faculty of Arts Department of Media and Communication University of Oslo : Unipub.

Tronstad, R. (2005). "Figuring the Riddles of Adventure Games." Aesthetics of play. Bergen.

Waern, A. (2012), "Framing Games", Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society.

Dataspill

Assassin's Creed (2007). Ubisoft, PlayStation 3.

Assassin's Creed II (2009). Ubisoft, PlayStation 3.

Assassin's Creed III (2012). Ubisoft, PlayStation 3.

Assassin's Creed IV: Black Flag (2013). Ubisoft, PlayStation 3.

Beyond: Two Souls (2013). Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3.

Counter-Strike (1999), Valve Software, Sierra Entertainment, Microsoft Windows.

Dragon Age: Origins (2009). BioWare, Electronic Arts, PlayStation 3.

Fallout 3 (2008). Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, PlayStation 3

Fallout: New Vegas (2010). Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, PlayStation 3

Far Cry 4 (2014). Ubisoft, PlayStation 3.

Grand Theft Auto V (2013). Rockstar North, Rockstar Games, PlayStation 3

Half-Life (1998), Valve Software, Sierra Entertainment, Microsoft Windows.

Heavy Rain (2010), Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3.

Mass Effect (2008). BioWare/Demiurge Studios, Electronic Arts, PlayStation 3

Mass Effect 2 (2010). BioWare, Electronic Arts, PlayStation 3

Mass Effect 3 (2012). BioWare, Electronic Arts, PlayStation 3

Minecraft (2009). Mojang AB, Microsoft Windows.

Star Wars: Knights of the Old Republic (2003). BioWare, LucasArts, Microsoft Windows

The Sims (2000), Maxis, Electronic Arts, Microsoft Windows.

Nettsteder:

Moura, Gabe, 1. juli, 2014: <http://www.elementsofcinema.com/editing/narrative-ellipsis/>

Chapple, Craig, 12. desember, 2014: <http://www.develop-online.net/analysis/telling-tales-the-art-of-narrative-in-games/0201176>

O'Brien, Lucy, 8. oktober 2013: <http://www.ign.com/articles/2013/10/08/beyond-two-souls-review>

Far Cry 4: <http://howlongtobeat.com/game.php?id=19310>

Beyond: Two Souls: <http://howlongtobeat.com/game.php?id=1023>