

SPILLEREN OG DEN PLAGEDE HELTEN

En analyse av samspillet mellom karakterisering og handlingsrom i
actioneventyrspill



Masteroppgave i medier og kommunikasjon, MEVI350

Det samfunnsvitenskapelige fakultet

Institutt for informasjons- og medievitenskap

Mikkel Folkedal Aksdal

mai 2023

Sammendrag

Spillmediet kombinerer historiefortelling med spilleren sitt handlingsrom. Dette masterprosjektet undersøker samspillet mellom karakteren i fortellingen, og karakteren som spilleren kontrollerer. Ved å ta utgangspunkt i *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Red Dead Redemption 2* og *The Last of Us* undersøkes disse dimensjonene. Analysen av de tre spillene bygger på utvalgte kapitler. Dimensjonene eksemplifiseres gjennom konkrete eksempler, og sammenligner variasjoner i konvensjoner. Problemstillingen lyder som følger: *Hvordan bygger tre utvalgte actioneventyrspill den mannlige beskytterrollen, med utgangspunkt i paternalistiske melodrama, og hvordan fungerer samspillet mellom karakteriseringen og spilleren sitt handlingsrom?* Problemstillingen undersøkes ved å koble de ulike spillsystemene og -mekanikkene til et definert rammeverk. Rammeverket er delt i tre dimensjoner. Fortellingens rom, det navigerbare rommet og datarommet. Prosjektet kobler dimensjonene, og undersøker hvordan disse integreres i hverandre. Resultatene av analysen viser ulike måter spillsystemene integreres i det navigerbare rommet. Flere spillsystemer gjøres til en del av det navigerbare rommet, og underbygger et samsvar mellom spilleren sitt handlingsrom, og karakteren sine handlinger. Samtidig gjør integrasjonen av systemer, på tvers av dimensjoner, at handlingsrommet til spilleren representeres som karakteren sine handlinger. Spilleren gis mulighet til å påvirke karakteren gjennom dialogvalg og oppgraderinger. Samtidig legger spillsystemer til rette for at avstanden mellom spilleren og karakteren minskes ytterligere. Karakterene sitt handlingsrom er forankret, og gis forklaring i paternalistiske melodrama. Karakterene sine erkjennelsesproblemer, og eksternaliseringen av disse problemene definerer fortellingen, og også spilleren sitt handlingsrom. Ved å analysere den definerte karakteren på den ene siden, og spilleren sitt handlingsrom på den andre, utvides forståelsen av samspillet i actioneventyrspill.

Forord

Arbeidet med masteroppgaven har vært en lang, men lærerik prosess. Året har flydd av gårde, og gått altfor fort. Samtidig har det til tider virket umulig å komme i mål med prosjektet. Etter å ha vært gjennom mange ulike tilnærminger, har jeg til slutt landet på en tematikk jeg har hatt det kjekt med å undersøke.

Samtidig hadde jeg ikke klart dette arbeidet alene. Jeg vil først og fremst takke veilederen min, Rune Klevjer, for tålmodighet ovenfor de mange ulike ideene mine. Kunnskapen og engasjementet ditt har vært til stor hjelp og nytte. Videre er jeg takknemlig for de andre masterstudentene på lesesalen. Dere har vært til stor hjelp. Til sist, men ikke minst, vil jeg takke samboeren min, og alle venner. Dere har vært til stor hjelp, både når det kommer til faglige diskusjoner, men også god hjelp i å tenke på andre ting enn masteroppgaven.

Takk for all hjelp!

Mikkel Folkedal Aksdal

Bergen, mai 2023.

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	7
1.1 Introduksjon av temaet	7
1.2 Analytisk utvalg	7
1.3 Problemstilling	10
1.4 Signifikans	12
1.5 Tidligere forskning	13
2. Teori	15
2.1 Sjanger	15
2.1.1 Paternalistisk melodrama	15
2.1.2 Evokative rom	17
2.1.3 Spillsjanger	17
2.2 Det navigerbare rommet	18
2.3 Fortellingens rom	19
2.3.1 Cinematisk tilnærming	19
2.3.2 Interaktiv fortelling	21
2.3.3 Narrativ arkitektur	21
2.4 Datarommet	22
2.4.1 Nivåer og oppgradering	22
2.4.2 Dialogvalg og moralsystem	23
2.5 Karakter	23
2.5.1 Karakterisering og fortellingskarakteren	24
2.5.2 Motivasjoner og mål	25
2.6 Handlingsrom	25
2.6.1 Begrensinger	25
2.6.2 Tilrettelegging	27
2.6.3 Subjektposisjon	27
2.7 Oppsummering	29
3. Rammeverk og metodisk tilnærming	30
3.1 Metode	30
3.1.1 Gjennomspillingene av de tre spillene	30
3.1.2 Spilleren sin rolle	31
3.1.3 Analytisk rammeverk som metode	32
3.2 Sjangerplassering	33
3.2.1 Fiksjonssjangerene: fantasy, western og zombiefortelling	34
3.2.2 Paternalistisk melodrama	35
3.2.3 Spillsjanger: action, adventure og rollespill	35
3.2.4 Samspill mellom sjangerformer	36
3.3 Karakterformer i fortelling og navigasjon	37
3.4 Spillmekanikker, verktøy og spillsystemer	38
3.5 Narrativ arkitektur: øyeblikksfortellingen som samspill	39
3.6 Det navigerbare rommet: reisen som målsetning	39
3.7 Fortellingens rom: møte mellom fortelling og spiller	40
3.8 Datarommet: integrering på tvers av dimensjoner	41
3.9 Oppsummering	42
4. Analyse	43
4.1 Handling, karakter og analytisk utvalg	43
4.1.1 Handling i <i>The Last of Us</i>	43
4.1.2 Handling i <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>	44
4.1.3 Handling i <i>Red Dead Redemption 2</i>	45
4.2 Fortellingens rom	47
4.2.1 Narrasjonen i praksis	47
4.2.2 Karakterskildringer: lojalitet og beskytterrollen	49
4.2.3 Paternalistiske holdninger	51
4.2.4 Vold som drivkraft	55
4.3 Datarommet	57

4.3.1	Manuskripter og tekster: integrasjon på tvers av dimensjoner	58
4.3.2	Nivåer og oppgradering: spilleren sin påvirkning på karakteren	61
4.3.3	Våpen og inventar: handlingsrommet utvides.....	64
4.4	<i>Det navigerbare rommet</i>	67
4.4.1	Transportsekvenser: spilleren sin deltakelse.....	67
4.4.2	Utforskning: kroppslighet møter fortelling	68
4.4.3	Kampsekvenser: spillmekanikker begrenser handlingsrommet	72
4.4.4	Problemløsning: karakterene som verktøy	74
4.5	<i>Dialogvalg og moralsystemer: den navigerbare fortellingen</i>	76
4.6	<i>Øyeblikksfortellinger og innlevelseselementer</i>	81
4.7	<i>Oppsummering</i>	84
5.	Refleksjoner og konklusjon	86
5.1	<i>Mot en helhetlig forståelse</i>	86
5.2	<i>Konklusjon og veier videre</i>	88
	Medieliste	92
	Litteraturliste	93

1. Innledning

1.1 Introduksjon av temaet

Spill er blitt milliardbedrift. Adaptasjoner av spillfortellinger er i vinden, og både filmadaptasjoner som *The Super Mario Bros. Movie* og tv-serien *The Last of Us* har blitt publikumssuksesser. Storbudsjettspill koster mye å lage, og spillselskapene setter sin lit til disse (Haider, 2022). Fortellingen vies ofte stor plass i storbudsjettspill. De har ofte fokus på gjenkjennelige hovedkarakterer og prøvelser. I mange moderne spill er det flere titalls timer med cutscenes og historiefortelling, der karakterene sin forhistorie, ambisjoner og mål presenteres.

Til tross for at fortellingen vies stor plass og mye ressurser, må ikke de spillerstyrte aspektene glemmes. Karakterene eksisterer, i en viss forstand, som seg selv, slik vi er vant med fra film og TV-serier. Samtidig fungerer de som en forlengelse av spilleren, og et sett med verktøy. Formålet med prosjektet er å undersøke samspillet og spenningene mellom disse to dimensjonene, og hvordan de spiller inn på rollen som spiller og karakter.

Spill består av komplekse systemer, og samspillet mellom systemene er ikke åpenbart ved første øyekast. For å utvide forståelsen av et slikt utgangspunkt, vil jeg undersøke konvensjoner i moderne actioneventyrspill. For å forstå hvordan konvensjonene legger til rette for samspill mellom fortelling og spillerpåvirkning, vil jeg ta utgangspunkt i tre av de mestselgende og kritikerroste spillene i nyere tid. På hvilken måte kombineres egentlig spilleren sitt handlingsrom med karakteriseringen som ligger til grunn?

1.2 Analytisk utvalg

Det analytiske utvalget består av *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) og *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018). Spillene er massive, og kan ved første øyekast virke uhåndterbare. Jeg vil derfor kort redegjøre for utvalget av spill. Kombinasjonen av spillsystemer, der spilleren kan velge tilnærming til de spillbare sekvensene, i samspill med de tre heltene sin rolle som maskuline beskyttere har inspirert utvalget av spillene. Dette, i sammenheng med den påkostede presentasjonen, og fokuset på grafikk og animasjoner, gjør de tre spillene til fremtredende eksempler på det jeg velger å kalle actioneventyrspill.

The Witcher 3: Wild Hunt finner sted i en verden som ligner middelalderen.

Samfunnsutviklingen og den teknologiske utviklingen tilsvarer omtrent 1200-tallet i «vår verden». Hovedkarakteren Geralt of Rivia må slåss mot mennesker og fantasivesener i jakt etter adoptivdatteren Ciri. Spilleren kontrollerer, og oppgraderer, Geralt under utforsking av en massiv åpen verden. I kampsekvensene kan spilleren bruke sverd eller magi for å håndtere fiender, både menneskelige og monstrøse. I noen lineære sekvenser kontrollerer spilleren Ciri. Spillet deler trekk med tradisjonelle rollespill, der nivåsystemer og oppgradering av karakteren står i fokus. Spillet legger også til rette for påvirkning av historien, gjennom dialogvalg.

Red Dead Redemption 2 er satt til slutten av 1800-tallet, der spilleren utforsker en fiksjonell del av Amerika. Arthur kan benytte seg av ulike typer skytevåpen. Arthur sitt arsenal består blant annet av rifler og revolvere. Historien i spillet bygger på hovedkarakteren Arthur Morgan, og forholdet med resten av gjengen han er en del av. Sammen må de håndtere en verden i endring, der samfunnet gjør det lovløse livet vanskeligere. Spilleren kontrollerer Arthur Morgan gjennom hele spillet, foruten i to epilogkapitler.

The Last of Us er, i motsetning til *The Witcher 3: Wild Hunt* og *Red Dead Redemption 2*, lineært. Spilleren følger hovedpersonen Joel Miller, og reisen han foretar sammen med den unge jenten Ellie. Spillet foregår i et postapokalyptisk USA, der et zombievirus har ført til at samfunnet har gått i oppløsning. Spilleren må håndtere zombier og mennesker på reisen, og kan bruke slag- og skytevåpen, i tillegg til noen snikeelementer. Spilleren spiller som Joel gjennom hele spillet, med unntak av et kapittel der spilleren kontrollerer Ellie.

Jeg har valgt å kalle de tre spillene for actioneventyr. Jeg vil senere redegjøre og forankre denne sjangerinndelingen tydeligere. Jeg vil likevel gi en kort historisk bakgrunn for de to bestanddelene. For å forstå actionspill kan man trekke linjene tilbake til spillmediet sin spede begynnelse, med spill som *Spacewar* (Russell, 1962) og *Pong* (Alcorn, 1972) (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020, ss. 71-72). For å forstå den historiske konteksten til moderne actionspill, som bygger på navigering gjennom rom og skyting av fiender, vil jeg likevel ta steget frem til *Doom* (id Software, 1993). Spillet revolusjonerte actionspill, og formidlet en fortelling gjennom lyd og grafikk på et annet nivå enn tidligere actionspill (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020, s. 95). Videre kan man argumentere for at spill som *Half-Life* (Valve,

1998) og *Half-Life 2* (Valve, 2004) hadde fokus på troverdige, fiksjonelle omgivelser og historiefortelling (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020, s. 204).

Eventyrspill kan knyttes til teksteventyr, og «MUD-spill». «MUD-spill» (multiuser dungeon) beskriver tekstlige systemer som legger til rette for virtuelt rollespill (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020, s. 65). Denne formen for interaktive opplevelser er knyttet til interaktive fortellinger (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020, s. 86), der spilleren sin deltakelse påvirker fortellingen. Eventyrspill kan også kobles til pek-og-klikk-spill. Grafiske forbedringer ledet til en utvidelse av begrepet, og eventyrspill beskriver i dag spill som *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) og andre åpen verden-spill.

Alle de tre spillene føyer seg i en rekke av massive, tredjepersons actioneventyr. Storselgere fra de siste årene, som *Horizon: Forbidden West* (2022), *Hogwarts Legacy* (2023), *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) og *Cyberpunk: 2077* (2020), er alle eksempler på denne typen spill. De ovennevnte spillene selger millioner av eksemplarer, og setter sitt preg på diskursen rundt spill.

Sammenkoblingen til actioneventyrspill er unik, da denne typen spill i stor grad bygger på samspillet mellom ulike dimensjoner. De har ofte fokus på fortelling, og en definert hovedkarakter. Samtidig legger denne typen spill til rette for spillerutfoldelse gjennom spillsystemer og spilleren sitt handlingsrom. En slik kombinasjon vil jeg argumentere for er kjennetegnet ved actioneventyr. Kombinasjonen av fortelling og handlingsrom har også inspirert prosjektet. Denne typen spill er analytisk interessante nettopp på grunn av de mange systemene de består av. Historiefortellingen kombineres med spillsystemer knyttet til navigering og kampsekvenser. Årsaken til utvalget av nettopp *Red Dead Redemption 2*, *The Last of Us* og *The Witcher 3: Wild Hunt* bygger på flere faktorer. De er alle blant de best anmeldte spillene i spillhistorien (Metacritic, u.d.), og har høstet lovord for fortellingene. De deler også klare likhetstrekk i historiefortelling og tilnærming til hovedkarakterene. Alle de tre protagonistene kan beskrives som middelaldrende hvite menn, og har alle familiære problemer.

For å begrense omfanget av prosjektet har jeg fokusert på utvalgte kapitler fra de tre spillene. Det er omfattende og vanskelig å analysere spill med dette omfanget. Handlingen tar flere titalls timer å gjennomføre, og mengden spillsystemer kan vanskeliggjøre arbeidet ytterligere.

Jeg mener likevel nettopp omfanget av spillene gjør de analytisk interessante. Massive actioneventyrspill med rollespillelementer blitt stadig vanligere, og flere spill inkorporerer nivåsystemer, samt åpne eller halvåpne spillverdener. De mange systemene, og samspillet på tvers av spillsystemer, gjør de tre spillene til gode analyseobjekter. Ved å fokusere på spesifikke kapitler, har jeg begrenset omfanget, og lar analysen fokusere på relevante systemer, med eksempler fra spillene. Ved å analysere tre spill, heller enn å fokusere på ett, vil jeg utvide forståelsen av hvordan samspillet representeres. Spillene har ulik tilnærming til de samme systemene, og ved å sammenligne likheter og forskjeller kan vi få en bredere forståelse for hvordan spilleren sin handlingskapasitet kan kobles mot karakteriseringen av karakterene.

Det var viktig for utvelgelsen av kapitlene at de foregikk på omtrentlig samme tid i fortellingen. Både *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt* begynner med en mindre opplæringsdel, henholdsvis «Grizzly Mountains» og «White Orchard». Jeg har valgt «Horseshoe Overlook» som analysemateriale for *Red Dead Redemption 2* og «Velen» for *The Witcher 3: Wild Hunt*. Disse fungerer begge som en naturlig oppfølger til de introduserende kapitlene. *The Last of Us* begynner med en introduserende del i Boston, Massachusetts. Det er her Joel får oppdraget med å frakte Ellie. De tre utvalgte kapitlene, «Bill's Town», «Pittsburgh» og «The Suburbs» følger like etter denne delen av spillet.

Det er i disse sekvensene, i alle tre spillene, at spilleren begynner å få tilgang til flere spillmekanikker. De aller fleste spillsystemene introduseres også i disse kapitlene. I tillegg legger spillet til rette for at spilleren møter de viktigste karakterene i historien, og blir bedre kjent med disse.

1.3 Problemstilling

Utgangspunktet for prosjektet er å utvide forståelsen av karakterisering i spill. På den ene siden gjennom å anerkjenne og beskrive karakteriseringsarbeidet som skjer i fortellingen, men på samme tid skildre hvordan spillmekanikker og -systemer kan danne et samspill mellom karakterfunksjoner og handlingsrom. Jeg velger å kalle disse gjennomgående spillsystemene og -mekanikkene for konvensjoner. Som et ledd i dette arbeidet vil jeg definere konsekvente begreper og dimensjoner, for å kunne sammenligne representasjonen av konvensjonene på

tvers av de tre spillene. Videre har jeg samlet de ulike spillsystemene og uttrykkene i et rammeverk.

Jeg er særlig opptatt av hvordan de tre spillene bygger på melodramatiske kjennetegn, og hvordan dette utgangspunktet påvirker karakteriseringen av de tre hovedkarakterene. Alle de tre spillene har et stort fokus på karakterene sine liv, der fortellingen er viktig for formidlingen av karaktertrekk. Ved å undersøke hvilke føringer karakteriseringen skaper, kan vi utvide forståelsen av tilretteleggingen for spilleren sitt handlingsrom i fortellingen. Jeg velger å bygge store deler av karakteriseringsperspektivene på paternalistiske melodrama (Banerjee & Schaff, 2022), der den mannlige helten sine erkjennelsesproblemer skaper action og fremdrift i fortellingen. Et slikt perspektiv er interessant, da de tre spillene bygger på åpenbare melodramatiske trekk, og fremstiller hovedkarakterene som maskuline beskyttere.

Ved å ta utgangspunkt i tre definerte dimensjoner, ønsker jeg å se hvordan disse ulike systemene legger til rette for karakterisering. Rammeverket gjør det lettere å undersøke samspill og spenninger på tvers av dimensjonene. Jeg vil bruke samspillet til å undersøke hvordan karakterene defineres i fortellingens rom, og knytte karakterutviklingen til paternalistiske melodrama. Videre vil jeg analysere hvordan disse ulike dimensjonene utvider spilleren sitt handlingsrom. På denne måten kan jeg undersøke hvordan spillmekanikker og -systemer integreres i fortellingskarakteren. Jeg vil undersøke hvilke systemer som legger til rette for at spilleren kan påvirke hovedkarakteren, og hvordan dimensjonene kommuniseres til spilleren. Denne dualiteten, der karakteren blir påvirket av spilleren sine handlinger, samtidig som spilleren sitt handlingsrom begrenses av fortellingen, er analytisk interessant.

Jeg ønsker å undersøke disse spørsmålene, og fokusere på spillene sin fremstilling av hovedkarakterene som mannlige beskyttere. Jeg har derfor definert problemstillingen for oppgaven slik:

Hvordan bygger tre utvalgte actioneventyrspill den mannlige beskytterrollen, med utgangspunkt i paternalistiske melodrama, og hvordan fungerer samspillet mellom karakteriseringen og spilleren sitt handlingsrom?

1.4 Signifikans

Spillforskning utviklet seg til et fagfelt rundt tusenårsskiftet (Juul, 2005, s. 11). På samme tid vokste det fram et skille, mellom spillforskere som så behovet for nye analytiske verktøy, og å fokusere på spill som interaktive. Andre spillforskere hadde et mer pragmatisk syn, og fokuserte på spill som et møte mellom fortelling og handlingsbaserte systemer. I senere tid har barrierene blitt gradvis brutt ned, og man har fokusert mer på både spillfortellingen og karakterisering. Spillforskning skiller seg fra annen medieforskning av flere grunner. For det første gir det oss en unik innsikt i en relativt moderne uttrykksform. Spill kombinerer komplekse systemer, både visuelle og tekstuelle, i tillegg til interaktive elementer. På samme måte finnes det ulike tilnærminger til «det spillbare», i spill. Spillforskningen fokuserer ofte på bestanddeler av spillmekanikker, eller på teoretiske og normative tilnærminger. På samme måte undersøkes de psykologiske eller sosiologiske aspektene ved spill, som hvordan spilleren mottar og fortolker spillene. Den bredere debatten rundt voldelige spill, og hvordan disse påvirker unges forhold til vold er også mye forsket på (Dahlback, 2021; Ferguson, et al., 2008; Velez, Greitemeyer, Whitaker, Ewoldsen, & Bushman, 2016).

Forskning på fortellinger i spill har fått økt oppmerksomhet på 2000-tallet, i takt med at fortellingene vies større plass i spillene. Karakterer i spill er nå på høyde med film- og litterære karakterer når det gjelder karakterisering og karaktermotivasjon, og mye av forskningen på karakterisering er overførbart mellom disse medieuttrykkene. Ved å skildre karaktereringen av voldelige menn i de tre spillene, fanger vi en utvikling innenfor sjangeren, der hovedpersoner i spill i større grad får en bredere karakterisering enn tidligere. Jeg vil utvide forståelsen av den bakenforliggende karaktereringen av protagonistene i *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Red Dead Redemption 2* og *The Last of Us*, ved å vise til eksempler fra historiefortellingen, og koble dette til det Koel Banerjee og Rachel Schaff kaller «paternal melodrama» (Banerjee & Schaff, 2022). En slik konkretisering vil øke forståelsen av hvordan karakterene fremstilles, og hvordan denne karaktereringen spiller på lag med spilleren sine muligheter. Spillenes omfang understreker behovet for en forståelse av hvordan disse systemene spiller inn på hverandre.

Analyse av historiefortelling og karakterisering i spill har tradisjonelt sett ikke vært ukontroversielt, og bevegelser innenfor spillforskningen har forfektet et syn på dette som akademisk uinteressant (Juul, 2001; Frasca, u.d.; Aarseth, 2006). Motstemmer til tross, så har

moderne spill ofte stort fokus på fortellingen, og fortjener derfor en kombinert analytisk tilnærming. Den allerede eksisterende forskningen fokuserer ofte på historiefortelling og avbrekk (Klevjer, 2002; Klevjer, 2014; Weise, 2003), men forholdsvis lite på karakterene i fortellingen. På samme måte tar disse ofte for seg eldre spill, eller fokuserer på spesifikke spillsystemer heller enn å undersøke samspill. Noen spillforskere undersøker imidlertid et slikt samspill, og argumenterer for at spillerens utforskning (Manovich, 2001) og handlinger spiller inn på karakterene (Lankoski, 2011).

Det mangler imidlertid en analyse av samspillet mellom karakteriseringen og spillerrollen, og hvordan disse mulighetene påvirker den allerede etablerte fortellingskarakteren. Det fortøner seg derfor et behov for en todelt analyse, og et rammeverk som kan støtte oppunder en slik inndeling. Prosjektet er interessant, nettopp fordi en slik helhetlig tilnærming og analyse ikke tidligere er blitt gjennomført. Ved å sette disse bestanddelene i et rammeverk, og aktivt bruke konkrete eksempler fra spill kan forståelsen av den underliggende samhandlingen, og forankringen, styrkes og forbedres.

1.5 Tidligere forskning

Det finnes bred og variert forskning på historiefortelling og karakterisering i spill. I tillegg til forskning rettet mot spill vil en del av teori- og analysekapittelet vies til karakterisering.

Karakteren har tradisjonelt blitt sett på som et verktøy eller kjøretøy for spilleren, der navigasjonsmulighetene er definerende. Allerede i 1995 argumenterte Mary Fuller og Henry Jenkins for at karakteren som navigeringsverktøy er viktigere enn fortellingskarakteren (Fuller & Jenkins, u.d.). På midten av 2000-tallet vokste det frem en forskningstradisjon der fokus på fortellingen ble ansett som et feilskjær (Juul, 2001; Frasca, u.d.; Aarseth, 2006). Argumentene gikk ut på at interaktiviteten, og ikke historiefortellingen burde definere spillforskningen. Andre synspunkter har imidlertid et mer pragmatisk synspunkt på samspillet. Henry Jenkins beskrev rundt den samme tiden et rammeverk han kaller narrativ arkitektur (Jenkins, 2002). Denne tilnærmingen bygger bro mellom navigering og historiefortelling.

Andre perspektiver har fokusert videre på en sammenheng mellom historieformidling og spill, og sett på hvordan spiller/karakter-forholdet kan bygges ut i praksis (Klevjer, 2002; Carr,

2002; Burn, 2014; Schröter og Thon, 2014). Disse har fokusert på ulike bestanddeler av et slikt forhold. Andrew Burn skildrer spillerens verktøy og subjektposisjon i fortellingen, og ser på karakteren som «han» og «jeg» samtidig (Burn, 2014). Diane Carr anser spillkarakterer som multimodale, og at spillmekanikkene er definerende for spilleren sitt forhold til karakteren (Carr, 2002). Felix Schröter og Jan-Noël Thon beskriver hvordan ulike karaktermoduser kan spille inn på hverandre, gjennom karaktermoduser (Schröter & Thon, 2014). Rune Klevjer fokuserer på det cinematisk aspektet ved historiefortelling gjennom cutscenes, og hvordan fortellingen skaper en dialog med spilleren (Klevjer, 2002).

Det finnes imidlertid begrenset med forskning på hvordan de spillbare verktøyene og mulighetene påvirker fortellingen. Et viktig perspektiv på dette finner man fra Lankoski, Heliö og Ekman (2003). Her defineres forhåndsbestemte karakterfunksjoner, og hvordan karakteren formes og kontrolleres av disse. Dette prosjektet vil forsøke å videre utforske samspillet mellom spill- og fortellingskarakter, gjennom å utforske både tilretteleggingen og begrensingene i spillene. Særlig viktig for den videre analysen blir karakterfunksjonene definert av Lankoski, og karaktermodusene hentet fra Schröter og Thon.

2. Teori

2.1 Sjanger

Alle de tre spillene er eksempler på storbudsjettspill, og er storsatsninger fra de respektive spillstudioene. Fortellingen deler klare likhetstrekk med film, og de låner kinematisk elementer i tilnærmingen sin til fortellingen. Samtidig bygger de på ulike spillsystemer som legger til rette for, og begrenser, spilleren sine muligheter i det spillbare. Jeg vil derfor redegjøre for en todeling. På den ene siden vil jeg ta utgangspunkt i fortellingene, og bygge sjangerbegrepet ut fra dette. På den andre siden vil jeg redegjøre for spillsjanger. Et slikt, «spillbart» sjangeruttrykk vil være et nyttig begrep for å samle og beskrive konvensjoner.

2.1.1 Paternalistisk melodrama

Melodrama er tradisjonelt sett på som en feministisk sjanger. Filmregissører som Douglas Sirk tilskrives ofte æren for denne sjangeren, som omhandler mellommenneskelige forhold og problemer i hjemmet. Melodramatiske filmer har ofte en kvinnelig hovedperson, og tar for seg familiære spørsmål (Mulvey, 1989, s. 40).

Tone Kolbjørnsen bygger på de historiske sjangerbåndene, men skisserer også melodrama i moderne media. Melodramatiske trekk behøver ikke være avgrenset til kvinnen. Moderne syn på melodrama gir også mannrollen en plass (Kolbjørnsen, 2008, s. 152). Slike medieuttrykk skildrer generasjonsforskjeller, og problemer knyttet til mannen sin rolle som elsker eller far (Kolbjørnsen, 2008, s. 152). Kolbjørnsen beskriver melodrama som «overdrivelsens estetikk», og knytter de overdrevne og voldsomme oppgjørene mellom helter og skurker i kontemporære actionfilmer til nettopp melodramaet (Kolbjørnsen, 2008, s. 154). John Mercer og Martin Shingler knytter melodramaets retoriske og narrative teknikker til actionfilm. Forfatterne eksemplifiserer dette gjennom *Die Hard* (1988), og skisserer hvordan filmen lar den mannlige hovedkarakteren forsterke maskuliniteten og patriark-posisjonen han besitter. *Die Hard* er melodramatisk, nettopp på grunn av action og spenning, der hovedkarakteren får en sjanse til å vise tapperheten og motet sitt (Mercer & Shingler, 2004, s. 100). I *Die Hard* har politimannen John McClane (Bruce Willis) problemer i hjemmet. Når en bygning blir tatt over av terrorister, der også konen hans befinner seg, får han sjansen til redde ekteskapet. Den eksterne konflikten mot terroristene ender også opp med å være løsningen på den interne familiekonflikten (Mercer & Shingler, 2004, s. 102). Også Anne Gjelsvik har fokus på

familieforholdet og farsfiguren, og skisserer hvordan han har blitt den standardiserte Hollywood-helten (Gjelsvik, 2013, s. 92). På 90-tallet begynte Hollywood å ta utgangspunkt i ustabile familieforhold, og skylden lå ofte hos farsfiguren (Gjelsvik, 2013, s. 96). En av byggesteinene i disse actionfilmene er mannen som lærer å bli far (Gjelsvik, 2013, s. 101). Helten er ikke lenger ekstraordinær, men en vanlig mann som utfører ekstraordinære handlinger i familiens navn (Gjelsvik, 2013, s. 105).

Koel Banerjee og Rachel Schaff tar også utgangspunkt i den dysfunksjonelle familien. De bruker dette utgangspunktet som byggestein for en ny type melodrama, med fokus på mannsrollen. De kaller denne sjangerutviklingen for paternalistiske melodrama. Paternalistiske melodrama er ikke begrenset til hjemmet. De private konfliktene eksterneres i offentlige kamper (Banerjee & Schaff, 2022, s. 378).

Forfatterne tar utgangspunkt i superheltefilmen *Logan* (2017), og bruker forholdet mellom hovedpersonene Logan og Laura til å beskrive sjangeren (Banerjee & Schaff, 2022, s. 369). Laura er, uvisst for dem begge en klonen av Logan, og Logan tar i løpet av filmen farsrollen ovenfor Laura. Innrømmelsen og erkjennelsen kommer imidlertid for sent, og Logan ender opp med å miste livet.

Dette er nettopp byggesteinen i paternalistiske melodrama (Banerjee & Schaff, 2022, s. 371). En slik «utsatt bekreftelse» er drivkraften i narrativet. Melodramaets heltinner søker ofte etter å reise tilbake i tid, for å gjenopprette noe svunnet. Maskuline beskyttere i paternalistiske melodrama søker på sin side etter noe de aldri har hatt, og aldri kan få (Banerjee & Schaff, 2022, ss. 379-380). Helten kan oppfylle plikten sin, men kan aldri få det han begjærer mest (Banerjee & Schaff, 2022, s. 381). Helten i det paternale melodramaet skiller seg fra actionfilmhelten gjennom en draging mellom to punkter. På den ene siden ligger ønsket om det han aldri kan få, en familie og et hjem, der han kan leve livet sammen med familien. På den andre siden ligger frykten for å gi arven sin videre. Den paternalistiske helten har ofte en (reell eller opplevd) skjebne de prøver å unngå (Banerjee & Schaff, 2022, s. 375). Denne dragingen kommer til uttrykk gjennom en reise mot det ikke-eksisterende hjemmet. «[T]he protagonist of the paternal melodrama traverses space in search of home, the ultimate locus of familial sentiment. Home is the idealized, sacralized space where paternal feelings reside» (Banerjee & Schaff, 2022, s. 368).

2.1.2 Evokative rom

Henry Jenkins skildrer hvordan spillverdener kan bygge på etablerte medieuttrykk for å formidle verdenen og fortellingen. Slike evokative rom (evocative spaces) bygger på etablerte troper, som eksisterende univers eller verdener. Spillet kan vekke innlevelse gjennom gjenkjennbare omgivelser, eller kontekstualisere verdenen gjennom historier spilleren kjenner fra før (Jenkins, 2002, s. 6). Ved å ta utgangspunkt i etablerte verdener, kan spillskaperne bygge på spilleren sin kjennskap til verdenen, og la spilleren utforske og oppdage nye og kjente elementer i verdenen. Det er altså muligheten til å utforske kjente miljøer, som er spillmediet sin styrke (Jenkins, 2002, ss. 6-7). Evokative rom plasserer spilleren i kjente omgivelser, med utgangspunkt i byggesteiner fra kjente medieuttrykk. Denne typen «sjangerlåning» kan fungere som snarveier for gjenkjennelse (Jenkins, 2002, s. 6).

2.1.3 Spillsjanger

Vi har til nå sett på sjanger som beskrivende for narrativet. Det interaktive aspektet ved spill må likevel ikke glemmes. Å klassifisere spill til en gitt sjanger kan være problematisk, da de fleste spill er multimodale (Cășvean, 2016, s. 58). Mange spill har trekk fra flere sjangre, og kombinerer kampsekvenser med problemløsning. På samme måte er sjanger sett i spill sammenheng et begrep som i lite grad omhandler setting eller handling. Spillsjanger, slik spillindustrien ser på begrepet, er i stedet en samling spillmekanikker og grensesnittstandarder (Cășvean, 2016, s. 61). Tulia-Maria Cășvean peker på uklare inndelinger og manglende samsvar mellom kategorier, og kaller spillsjanger for et underutviklet felt (Cășvean, 2016, ss. 62-63). Hun bygger likevel på et forslag fra boken *Understanding Video Games* (2020). Forfatterne Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith og Susana Pajares Tosca, foreslår en firedeling av spill. Disse er «Action, Adventure, Strategy, and Process oriented games» (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020, ss. 55-57). Her vil særlig «action» og «adventure» være relevant. Actionspill forutsetter motorikk og koordinasjon hos spilleren for suksess, og bygger på slåssing (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020, s. 55). «Adventure-spill» er bygget opp rundt problemløsning eller utforskning. Forfatterne inkluderer også rollespill innenfor adventure-sjangeren (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020, s. 56).

2.2 Det navigerbare rommet

Spill gir handlingsmuligheter, og lar spilleren interagere med spillverdenen. *Red Dead Redemption 2*, *The Witcher 3: Wild Hunt* og *The Last of Us* lar spilleren bevege seg i tredimensjonale rom, samhandle med objekter i spillverdenen og bruke spillmekanikker for å bekjempe fiendene i spillet.

Spillverden er, enkelt sagt, et uttrykk for verdenen spillet finner sted i. Kristine Jørgensen definerer «gameworld», eller spillverden, som både en del av spillsystemet, og konstruksjoner som skal minne om økosystemer (Jørgensen, 2013, s. 55). Spillverdener blir levende ved å eksistere et sted. Stedet er ikke det eneste definerende aspektet ved en spillverden.

Spillverdener er også strukturert for deltakelse (Klevjer sitert i Jørgensen, 2013, s. 56). Virkelighetens interaksjonsregler er ikke styrende for spillverdenen, men spillmekanikker (Jørgensen, 2013, s. 56).

Spillmekanikker defineres ytterligere av Miguel Sicart. Sicart mener dagligtalen om spillmekanikker er uklar, og deler inn i primær- og sekundærmekanikker (Sicart, 2008). Primærmekanikker er tilgjengelig gjennom hele spillet, og byggesteinene i spillopplevelsen. Eksempler kan være skyting og bilkjøring. Sekundærmekanikker gjør spillopplevelsen lettere, men er ikke nødvendige for å fullføre spillet (Sicart, 2008). Sicart eksemplifiserer sekundærmekanikker gjennom «cover mechanics», som lar spilleren søke dekning bak vegger og spillobjekter.

Lev Manovich skiller mellom «narrative actions» og «exploration». Under utforskning må spilleren selv gjøre handlinger for å bevege fortellingen fremover (Manovich, 2001, s. 247). Dersom spilleren ikke utfører noen handlinger, stopper spillet og fortellingen. Formålet med utforskning er altså todelt. På den ene siden er det nødvendig for fremgang i fortellingen. For det andre er selve utforskningen en belønning i seg selv (Manovich, 2001, s. 247). Manovich kobler utforskningen til 1800-talls romaner, og forfattere som Mark Twain og James Cooper (Manovich, 2001, s. 270). Karakterene i disse romanene defineres av deres møte med naturen og fiender. Karakterene i spill forbedres og skapes gjennom nye ferdigheter, og gjennom å «erobre» og avmystifisere spillverden. Mary Fuller og Henry Jenkins mener også at en slik erobring er viktig for spillopplevelsen (Fuller & Jenkins, u.d.). Karakterene blir et kjøretøy for spilleren, hvis formål er å bevege seg gjennom spillverdenene. For spilleren er ikke karakteren

sin indre reise det viktige, men å utforske verden og overleve til neste nivå (Fuller & Jenkins, u.d.). Fortellingen, og motivasjonen til å redde prinsesse Toadstool, er altså ikke definerende for spillopplevelsen (Fuller & Jenkins, u.d.). Spilleren sitt mål blir ikke å redde prinsessen, men å oppleve de ulike mulighetene og biomene spillet har å by på (Fuller & Jenkins, u.d.).

Spillverden eksisterer altså som steder, og defineres av mulighetene for utforsking og handling. For at spillverden skal få betydning må spilleren interagere med den. Spilleren fungerer som en oppdagelsesreisende, ifølge forfatterne, som i møte med utforskede områder erobrer spillverden (Fuller & Jenkins, u.d.).

2.3 Fortellingens rom

Fortellinger i spill skiller seg fra andre litterære uttrykk ved å kreve interaksjon (Nitsche, 2008, s. 50). Samtidig er historiefortellende elementer nødvendige for å unngå at spill går i oppløsning, og blir til usammenhengende interaksjoner (Nitsche, 2008, s. 65).

Sebastian Domsch forklarer skillet mellom fortellingen og «storyworld». Fortellingsverden bygger spillverden, men er ikke knyttet til fortellingen i spillet. Fortellerverden underbygger narrativet, forstått som noe annet enn den lineære fortellingen (Domsch, 2013, s. 36).

Spillmekanikker, som hvorfor spillkarakterer har «evig liv», kan kontekstualiseres og forklares gjennom fortellingsverden. Det er ikke en forutsetning at forklaringen er troverdig i den «virkelige verden», og mange spill bygger på fantastiske forklaringer (Domsch, 2013, s. 23). På samme måte kan spillet forklare tilstedeværelsen til (eller mangelen på) hjelpemidler som kart, menyer og markører gjennom spillverdenen (Domsch, 2013, s. 26).

2.3.1 Cinematisk tilnærming

«Cutscenes» kan defineres som «[...] any 'noninteractive' element in a video game that is used to either contribute to the unfolding of the story or, more generally, to flesh out the storyworld in which the game is situated» (Aarseth, 2012). «Cutscenes» presenteres tradisjonelt som videoklipp der spilleren sitt handlingsrom innskrenkes. Rune Klevjer beskriver hvordan «cutscenes» introduserer det filmiske aspektet til spillmediet, gjennom kameraet (Klevjer, 2014, s. 13). Karakterene i spillet får en autonomi, og får handle selvstendig og med intensjon (Klevjer, 2014, s. 9). Klevjer bruker begrepet «parallell space», og dette planet står i kontrast

til det vanlige rommet, der de spillbare sekvensene hører hjemme. Kombinasjonen av å spille og å se på er et uttrykk som er unikt for spillmediet (Klevjer, 2014, s. 9).

Matthew Weise deler Klevjer sitt syn på dualiteten mellom å spille og å se på. Spillmediet kan forsterke ideer ved å kombinere spillbare sekvenser med avbrekk, skriver Weise, og viser til en sekvens i *Final Fantasy VII* (Square, 1997) (Weise, 2003, s. 12). I denne sekvensen dør kjæresten til protagonisten Cloud. At kjæresten dør i en cutscene, der spilleren ikke har kontroll over karakteren, forsterker følelsen av maktesløshet (Weise, 2003, s. 12). Spilleren har frem til denne sekvensen hatt kontroll over karakteren. Her mister Cloud intensjonalitet, og spilleren kontroll. Spenningen mellom spilleren (og Cloud) sitt handlingsrom, og spillhistorien sin determinisme forsterkes gjennom denne sekvensen (Weise, 2003, s. 12). Forholdet mellom karakter og spiller blir et virkemiddel i historiefortellingen, gjennom å ta fra spilleren (den opplevde) kontrollen over spillkarakteren. Weise underbygger dette videre gjennom et eksempel fra *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001), der både spiller og karakter tvinges ned en spesifikk historietråd gjennom «cutscenes». Det viser seg at karakteren ikke har noen intensjonalitet. Han er blitt styrt av myndighetene gjennom hele spillet. Spilleren har ingen påvirkning på denne historien, og til tross for at vedkommende styrer karakteren, kan ikke vedkommende styre handlingen (Weise, 2003, s. 13).

De ikke-spillbare sekvensene fungerer dermed som et ledd i å ta fra spilleren kontroll. Samspillet mellom spill og avbrudd blir en kommunikasjonsform i seg selv, om vi skal tro Weise og Klevjer. Dette samspillet forsterker ikke bare historiefortellingen i spillet (som er den grunnleggende funksjonen), men muliggjør også en dialog, som bygger ut og legger opp til refleksjon rundt spilleren sine handlinger. «[M]y own actions speak to me in a voice which is not mine» (Klevjer, 2014, s. 10). Spilleren presenteres for fortellingskarakteren sitt indre liv, og vedkommende sine ønsker og visjoner. I fortellingen er altså karakteren «seg selv».

Også i de spillbare sekvensene møtes karakter og spiller, mener Klevjer. Denne formen for historiefortelling lar spilleren bli kjent med fortellingskarakteren «på førstehåndsbasis» (Klevjer, 2014, s. 13). Spilleren sitt strev i det spillbare, og fortellingskarakteren sin reise i spillhistorien, kan (og bør) forsterke hverandre. Dersom spillet lykkes med en slik tilnærming, vil det være en resonans mellom spilleren og karakteren sine opplevelser og drama. På denne måten knyttes spilleren og karakteren sin reise sammen, og et bånd dannes (Klevjer, 2014, s. 13).

2.3.2 Interaktiv fortelling

Både *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt* inneholder sekvenser der spilleren gjør valg, på vegne av fortellingskarakteren. Disse sekvensene deler likhetstrekk med interaktiv film, eller interaktive fortellinger. Bernard Perron skriver om interaktive spill og filmer i artikkelen «From Gamers to Players and Gameplayers» (Perron, 2003). Han skriver at interaktiviteten i interaktiv programvare er en illusjon (Perron, 2003, s. 239). Han siterer Thomas Elsaesser som skriver at interaktiv fortelling og «tradisjonelle fortellinger» ikke er ulike. «[Y]ou can go wherever you like, so long as I was there before you» (Elsaesser sitert i Perron, 2003, s. 239). Man kan altså ikke fortelle en historie og samtidig legge historiefortelleransvaret til tilskueren. Perron skriver om den interaktive filmen *Tender Loving Care* (1998). Filmen presenterer en lineær historie, som seeren kan påvirke gjennom tastetrykk. Dialogen kan forandre seg eller scener spilles ut på ulike måter (Perron, 2003, s. 244). Disse forskjellene bygger på en form for interaktivitet, valg gjort av seeren som påvirker (i stor eller liten grad) hvordan historien utvikler seg.

2.3.3 Narrativ arkitektur

I det betydningsfulle essayet «Game Design as Narrative Architecture» (Jenkins, 2002), beskriver Henry Jenkins hvordan spilldesignere ikke bare er fortellere, men narrative arkitekter. Jeg har allerede beskrevet evokative rom, og hvordan disse kan hjelpe spilleren ved å bygge på etablerte sjangertrekk. Jeg vil også redegjøre for det Jenkins kaller innebygget (embedded) og øyeblikkelig (emergent) historiefortelling (Jenkins, 2002, ss. 10-14).

Jenkins sammenligner innebygget historiefortelling med detektivfortellinger (Jenkins, 2002, s. 10). I tillegg til fortellingen, kan spillverden inneholde mikronarrativ som bygger på spilleren sin oppdagelse og navigering. Spilleren sin navigasjon gjennom fiendemøter og låste dører forteller en historie (Jenkins, 2002, s. 11). På samme måte kan spillskaperne plassere narrative elementer i spillverden. Spilleren sin samhandling med disse elementene, og «detektivjobben» vedkommende gjør for å koble sammen disse hintene, kan også skape denne formen for fortelling. «In the case of embedded narratives, the game space becomes a memory palace whose contents must be deciphered as the player tries to reconstruct the plot» (Jenkins, 2002, s. 14).

Øyeblikkelig historiefortelling bygger på en samhandling mellom spiller og spillskaperne. «Emergent narratives are not pre-structured or pre-programmed, taking shape through the game play, yet they are not as unstructured, chaotic, and frustrating as life itself» (Jenkins, 2002, s. 13). Jenkins bruker *The Sims*-spillene som eksempel. Spillserien legger, gjennom spillmekanikkene, til rette for at spilleren skal skape en person, og leve livet deres. Spillserien inneholder få forhåndsbestemte historietråder og lineære sekvenser spilleren må fullføre, men bygger i stedet på spilleren sin samhandling med spillsystemene.

2.4 Datarommet

Spill inneholder informasjon som ikke kommuniseres gjennom det navigerbare rommet. For å forstå hvordan spillene formidler slik informasjon vil jeg gå ut fra det jeg kaller datarommet. Brukergrensesnitt kommuniserer og representerer spillsystemer (Jørgensen, 2013, s. 106). Spill bruker ikoner og menyer for å presentere informasjon om spillsystemene, og grensesnittet er tett knyttet til spillmekanikkene (Jørgensen, 2013, ss. 109-110). Grensesnittet er uavhengig av både spillverden og spillerposisjonen, og kan representeres på tre måter, ifølge Jørgensen. Grensesnittet kan fungere som et overlegg, som ikke samhandler med spillverden. Videre kan grensesnittet være en del av spillverden, men samtidig understreke det spillbare ved grensesnittet. Til sist kan grensesnittet bygges inn i spillverden og underbygge en helhetlig fiksjonell verden (Jørgensen, 2013, ss. 138-139).

2.4.1 Nivåer og oppgradering

Alle de tre spillene lar spilleren oppgradere karakteren. Lev Manovich knytter utforskning og oppgradering tett sammen i rollespill. Han skriver at selvforbedring er formålet med narrativet i denne typen spill, og er knyttet til utforskning (Manovich, 2001, s. 248).

I tillegg til spilleren sitt engasjement og motivasjon i hovedpersonen, påvirker også oppgraderingsmuligheter karakteren (Lankoski, 2011, s. 302). Når karakteren lærer nye egenskaper og attributter, forandres også karakteren. Personligheten til spillkarakteren blir en sammenslåing av forhåndsdefinerte karaktertrekk og oppgraderingene karakteren opparbeider seg gjennom spillet (Lankoski, 2011, s. 302).

2.4.2 Dialogvalg og moralsystem

Flere spill inkorporerer dialogvalg som en metode for å la spilleren forme karakteruttrykket. Graham Oliver definerer tre forutsetninger for å kunne definere valg. Valget må skje i spillet, og ikke som del av en meny, valget må spille inn på historien og spilleren må gjøre et aktivt valg (Oliver, 2020, s. 81). Valg kan påvirke historien, eller spille inn på hvem karakteren er. Oliver trekker likevel frem ressurs- og spillutviklingshensyn. Det er ikke uten grunn at valg påvirker slutten på spillet, eller at flere dialogvalg gir samme svar (Oliver, 2020, s. 83). Det kreves store ressurser å gi spilleren vidtrekkende muligheter for påvirkning.

Oliver deler valg i tre bestanddeler. Den første kaller han estetiske valg. Estetiske valg kan ha permanente konsekvenser, som ødelagte bygninger, men har ingen videre innvirkning på narrativ eller karakteren sitt forhold med andre karakterer (Oliver, 2020, s. 83). Oliver definerer videre det han kaller «social choices», eller sosiale valg (Oliver, 2020, s. 84). Disse påvirker hovedkarakterene sitt forhold til andre karakterer i spillet, og fremstilles ofte som enten gode eller onde. Noen spill, som *Mass Effect* (BioWare, 2007) bruker binære pekepinner på hvorvidt et valg er godt (paragon) eller ondt (renegade) (Oliver, 2020, s. 84). Moralsystemet i *Mass Effect* fungerer som en minnebank, der datamaskinen lagrer spilleren sine valg. I *Mass Effect* sitt tilfelle vil spillervalgene direkte påvirke muligheter i senere interaksjoner. Den siste typen valg er refleksive valg. Refleksive valg kjennetegnes ved at valget i seg selv er i fokus (Oliver, 2020, s. 85). Spilleren kan bli minnet på valget, eller gjennom spillhistorien bli oppfordret til å ta et oppgjør med årsakene til valget.

2.5 Karakter

Vi har tidligere sett på hvordan Mary Fuller og Henry Jenkins fokuserer på karakteren som et verktøy for navigering og reise. Spilleren sitt fokus ligger i reisen, og ikke på fortellingen og karaktermotivasjonen (Fuller & Jenkins, u.d.). James Newman skriver om dette i boken *Video Games*. Nintendo-spillet *Super Mario Bros. 2* (Nintendo R&D4, 1988) introduserer flere spillbare figurer enn det første spillet, blant dem prinsesse Toadstool. Newman argumenterer for at spillerens valg av karakter ikke bygger på karakteren som del av fortellingen, eller et samsvar mellom karakteren og spilleren. Newman kritiserer antagelsen om at jenter velger Toadstool på grunn av kjønn (Newman, 2004, s. 129). Spillerens valg bygger istedenfor på spillmekanikkene, og verktøyene hver karakter har tilgjengelig (Newman, 2004, s. 129). Videre i kapittelet viser Newman hvordan spillkarakterer fungerer som kjøretøy. Selv Metal

Gear Solid-spillene, som har høstet lovord for spillhistorien, gir protagonisten Snake begrenset med karakterisering (Newman, 2004, s. 133).

Spillkarakterer har imidlertid endret seg siden *Super Mario Bros. 2*, og de tre spillene i analysen inneholder mer, og annerledes karakterisering enn det Fuller/Jenkins og Newman skisserer.

2.5.1 Karakterisering og fortellingskarakteren

Jens Eder skriver at det som skiller karakterer fra objekter er at de har tanker, motiver, følelser og oppfatninger (Eder, 2010, s. 17). Eder, som tar utgangspunkt i filmkarakterer, foreslår en definisjon. «[Karakterer er] identifiable fictional beings with an inner life that exist as communicatively constructed artifacts» (Eder, 2010, s. 18). Seeren bygger på visuelle virkemidler, kontekstuelle hint og implisitt kunnskap for å skape et bilde av karakteren (Eder, 2010, s. 20).

Forfatterne Felix Schröter og Jan-Noël Thon skriver at det er intensjonaliteten som definerer en karakter (Schröter & Thon, 2014, s. 43). Schröter og Thon skriver videre at handlingsrommet kompliserer det hele. De narrative elementene er til stede, som «cutscenes» og narrative, forhåndsprogrammerte hendelser. I tillegg kommer det forfatterne kaller «ludic events» (Schröter & Thon, 2014, s. 46). Disse hendelsene er et resultat av spillet sine regler, og er ikke satt på forhånd, men skapes i øyeblikket (Schröter & Thon, 2014, ss. 46-47).

Forfatterne tar blant annet utgangspunkt i *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), et tredjepersons, lineært skytespill. De spillbare sekvensene skaper «ludic events» (Schröter & Thon, 2014, ss. 51-63). Eksempler på dette er at skader hovedkarakteren får i ikke-spillbare sekvenser er tydelige i de spillbare sekvensene i *Spec Ops: The Line*, eller at «generisk kampdialog» endrer seg i takt med at holdningene og sinnstilstanden til karakteren forverres (Schröter & Thon, 2014, s. 57). Måten de ikke-spillbare karakterene forholder seg til karakteren, endres basert på hvilke faksjoner spilleren velger å alliere seg med (Schröter & Thon, 2014, ss. 60-61).

2.5.2 Motivasjoner og mål

Schröter og Thon skisserer tre moduser for samhandlingen mellom spiller og karakter. «Narrasjonsmodusen» brukes for å skildre karakterene som fiksjonelle, og lar spilleren tilskrive karakteren en spesifikk kroppslighet og mentalitet (Schröter & Thon, 2014, s. 48). «Simuleringsmodusen» beskriver det spillbare, og fokuserer på karakteren som en spillebrikke i kraft av dens ferdigheter (Schröter & Thon, 2014, s. 48). «Kommunikasjonsmodusen» beskriver selvrepresentasjonen, som lar karakteren fungere som representasjoner av spilleren i spillets sosiale arenaer (Schröter & Thon, 2014, s. 48). Disse tre modusene beskriver ulike presentasjonsformer, og skildrer hvilke funksjoner den spillbare karakteren har. En slik forståelse av karakteroppbygging kan forklare forskjellene i hvordan karakterer representeres på tvers av spill. Spillkarakteren vil vanligvis fungere som en kombinasjon av de tre modusene, og det er ikke hensiktsmessig å dele spill inn i enten interaktive eller narrative, skriver forfatterne (Schröter & Thon, 2014, ss. 47-48). Den spillbare karakteren i et spill bygges opp av motivasjoner og mål. Disse er forhåndsdefinerte, og avdekkes gradvis etter hvert som spillhistorien utvikler seg. Det kan derfor være fristende å se på spillkarakterer som statiske, i den forstand at karakterutviklingen bygger på forhåndsdefinerte byggeklosser, satt av spillskaperne.

2.6 Handlingsrom

Noen spillforskere ser derimot på påvirkningskraften spilleren har over karakteren som en essensiell del av spillforskning. Spilleren kan påvirke fortellingen i noen spill, og velge utseendet i andre. Likevel mener flere at også de spillbare sekvensene i det navigerbare rommet må være med på å underbygge karakteriseringen.

2.6.1 Begrensinger

Flere spillforskere argumenterer for at spilleren sin interaksjon med spillmekanikkene, også påvirker karakterene. Petri Lankoski, Satu Heliö og Inger Ekman viser hvordan spilleren sine handlinger påvirker hvem hovedkarakteren i spillet er (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003). For å sikre en konsekvent karakterfremstilling bør spillskaperne begrense spilleren sine muligheter (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003). Forfatterne skisserer fire ulike måter en slik begrensing kan forekomme. Karakterfunksjoner er de forhåndsdefinerte karaktertrekkene. Disse kommer til uttrykk gjennom «cutsscenes», dialog og animasjoner. Spillskaperne kan begrense spilleren

sine muligheter ved å ha en konsekvent tilnærming, og ikke gi spilleren dialogvalg som bryter med den etablerte karakteren (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003, s. 5). På samme måte kan andre karakterer sin dialog *om* hovedkarakteren etablere karaktertrekk. En slik innramming av karaktertrekk kan også virke begrensende. Spillkarakteren sine mål er en effektiv måte å skape rammer og grenser for spilleren (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003, s. 6). Det er viktig for en helhetlig karakteropplevelse at karakteren sine mål og spilleren sine oppfattelser av karakteren sine ambisjoner samsvarer. Spilleren sitt handlingsrom, de mulige (og umulige) handlingene er den tredje formen for begrenning i følge Lankoski, Heliö og Ekman. Spilleren sin oppfatning av karakteren bør samsvare med de mulighetene spillet gir til å leve ut denne fantasien. Forfatterne bruker *Thief II* (Eidos Interactive, 2000) som eksempel, og beskriver hvordan spilleren sin oppfatning av hovedkarakteren Garrett som tyv og snikmorder, samsvarer med mulighetene som lar spilleren snike seg til målet, og ta ut fiender på en diskret måte (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003, s. 7).

Murray Smith sin definerende bok *Engaging characters: Fiction, emotion, and the cinema* (1995) forteller oss hvordan mottakeren allierer og engasjerer seg i fiksjonelle karakterer. Smith deler karaktersympati i tre bestanddeler. «Recognition», «alignment» og «allegiance» (Smith, 1995, ss. 81-86). «Recognition», eller anerkjennelse, bygger på at mottakeren oppfatter karakteren som et «continuous wholes» (Smith, 1995, s. 83). «Alignment», eller samsvar, bygger på mottakeren sitt innblikk i karakteren sine følelser og handlinger (Smith, 1995, s. 83). «Allegiance», eller lojalitet, tar utgangspunkt i seeren sine moralske vurderinger av karakteren. Smith knytter begrepet til det som i dagligtalen kalles å identifisere seg med en karakter (Smith, 1995, s. 84).

Petri Lankoski låner begreper fra Murray Smith, og tilpasser disse til spillkarakterer. Han beskriver hvordan målene og ambisjonene til spillkarakteren ikke alltid samsvarer med spilleren sine. Lankoski skisserer systemene som legger til rette for at spilleren engasjerer seg i karakteren sine mål, selv i situasjoner der det er liten grad av samsvar i målsetning. Lankoski klargjør skillet mellom det han kaller «målorientert engasjement» (goal-related engagement) og «empatisk engasjement» (empathic engagement) (Lankoski, 2011, ss. 293-294). Målorientert engasjement bygger på en felles oppslutning mellom spiller og karakter om *målet*. Spillet sin overhengende målsetning, som for eksempel å beskytte karakteren Yorda i spillet *Ico* (Team Ico, 2001), gir spilleren mulighet til å utvikle sine egne undermål (Lankoski,

2011, s. 297). Slike undermål kan eksempelvis være å bekjempe et antall fiender. Målorientert engasjement bygger altså på en felles evaluering av resultat (Lankoski, 2011, s. 298).

2.6.2 Tilrettelegging

Empatisk engasjement bygger imidlertid på en annen forståelse av samspillet mellom spiller og karakter. Lankoski tilpasser engasjement-begrepet til spillforskning og spillkarakterer. (Lankoski, 2011, s. 299). I «Player Character Engagement in Computer Games» bygger forfatterne på de fire grensesettende funksjonene skissert i «Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design», og knytter disse til anerkjennelse (Lankoski, 2011, ss. 300-301). Spilleren kan være med å forme karakterene, mener Lankoski, gjennom oppgradering av attributter (Lankoski, 2011, ss. 301-302). Disse valgene, samt spilleren sine valg i spillbare sekvenser (som en voldelig eller ikke-voldelig tilnærming til fiender) spiller imidlertid ikke inn på karakterfunksjonene (Lankoski, 2011, s. 302).

Den andre forutsetningen til empatisk engasjement er knyttet til historiefortellingen i spill (Lankoski, 2011, s. 302). Lankoski låner videre samsvar-begrepet fra Murray Smith. Lankoski jobber med en todeling, og kaller disse tilnærmingene for detektiv- og melodramastrukturen (Lankoski, 2011, ss. 302-303). De fleste spill benytter detektivstrukturen, som begrenser spilleren sin kunnskap om spillverdenen til hovedkarakteren sin kunnskap. Spilleren får ikke innblikk i andre karakterer sine tanker og følelser. Tilgangen til hovedkarakteren sine tanker og følelser er heller ikke ubegrenset. Spillskaperne skaper altså samsvar gjennom å strukturere, og begrense, tilgangen på informasjon om karakterene. Spillskaperne kan gi spilleren tilgang til, eller begrense tankene og følelsene til spillkarakteren (Lankoski, 2011, s. 302).

Lojalitetsbegrepet bygger imidlertid på andre faktorer. For at mottakeren skal bli alliert med karakteren, må karaktertrekkene anses som moralske og gode. Eventuelt kan karakteren vurderes som bedre enn andre karakterer (Smith, 1995, s. 188). Karakterene kan altså være forkastelige sett utenfra. Dersom karakteren er moralsk og god i forhold til andre i fiksjonsuniverset kan lojalitet fortsatt oppstå (Smith, 1995, s. 194).

2.6.3 Subjektposisjon

I artikkelen «Playing Roles» beskriver forfatter Andrew Burn hvordan spillkarakteren og spilleren sin identifikasjon bygger på flere faktorer, inkludert spilleren sin direkte kontroll (Burn, 2014). Burn skisserer hvordan spillkarakteren både er protagonisten i historien, og

spilleren sin avatar. Burn bruker Cloud, hovedkarakteren i *Final Fantasy VII*, som analyseobjekt for å forstå denne dualiteten. Cloud er helten i fortellingen, han rømmer og han redder verden (Burn, 2014, s. 76). Det som skiller disse spillbare karakterene fra annen litteratur er at Cloud (og andre hovedkarakterer) også er jeg (Burn, 2014, s. 76). I de spillbare sekvensene er ikke Cloud bare seg selv. Han er også et sett med muligheter – verktøyene spilleren har. Cloud har begrenset med angrep og helsepoeng, og han kan velge blant et utvalg handlinger (Burn, 2014, s. 81). Denne dualiteten bygger på rollen spilleren inntar. I sekvenser der spilleren tar aktiv del i spillverdenen, ved å benytte seg av Cloud sin verktøykasse, er det jeg som er Cloud. Når spilleren ser historien utfolde seg, og ikke selv tar del gjennom direkte påvirkning, er Cloud igjen blitt til han.

I artikkelen «Playing with Lara» skriver forfatter Diane Carr om denne dualiteten. Carr beskriver hvordan dataspillheltinnen Lara Croft ikke er en spillheltinne, men en avatar, kontrollert av spilleren (Carr, 2002, s. 171). Lara er på den ene siden subjektet i spillene sin historie, det er henne vi følger på oppdagelsesferder verden rundt. Dette er bare en bit av det store bildet, og skal vi tro Carr, den minst viktige. På den andre siden er nemlig Lara Croft et objekt, helt og holdent styrt av spilleren (Carr, 2002, s. 179). Lara agerer på spilleren sine voldelige tendenser, og stopper aldri for å vurdere hvorvidt det hun gjør er noe hun selv ville gjort.

Daniel Vella skriver om spilleren sin adferd i det navigerbare rommet, og hvordan denne kan knyttes til både spilleren som jeg og til spillkarakteren. Gjennom «ludic self», «[...] a self that is disclosed through the self-ascription of the actions she takes in the gameworld, emerging as the ‘who’ uniting all of the player’s actions» (Vella, 2017, s. 10). I de spillbare sekvensene inntar spilleren en subjektposisjon. «Dersom jeg gjør dette, vil denne handlingen føre til dette». Vurderinger som hvilken fremgangsmåte som er den mest effektive, bygger direkte på spilleren som karakteren (Vella, 2017). Til tross for at spilleren sine handlinger bygger på de mulighetene og verktøyene Garrett gir spilleren, tilskriver spilleren handlingene til seg selv (Vella, 2017, s. 7). Spilleren sine handlinger er direkte knyttet til selvet, skriver Vella, og eksemplifiserer dette gjennom setningen «jeg er en som ikke dreper» (Vella, 2017, s. 8). Samtidig presiserer Vella at spilleren sin subjektposisjon bygger på spillkarakteren, og de etablerte fysiske og personlighetsmessige karaktertrekkene. Disse karaktertrekkene tilrettelegger nettopp for at spilleren skal innta posisjonen som spillkarakteren (Vella, 2017, ss. 8-9).

En spillhelt kan på denne måten vanskelig sies å være helt og holdent seg selv. De er, gjennom store deler av spillet avhengige av spillerens input. Likevel handler ikke karakterer alltid slik spilleren ønsker, de har egne mål og metoder. I spill der spilleren velger dialogvalg, kan man heller ikke agere fritt og som man vil. Både Vella, Carr og Burn skisserer spillhelter som multimodale, de er på samme tid både subjekt og objekt. På den ene siden er både Cloud og Lara definert som karakterer, de har mål og forsøker å oppnå dette målet. På den andre siden er de helt og holdent avhengige av spillerdeltakelse for å eksistere.

2.7 Oppsummering

Ved å introdusere ulike perspektiver på historiefortelling, navigasjon og karakterisering i spill har jeg lagt grunnlaget for et helhetlig analytisk rammeverk. Melodrama, og mer spesifikt det Banerjee og Schaff kaller paternalistiske melodrama vil være nyttige sjangerbegreper for å forstå fortellingen i de tre spillene. Samtidig vil jeg bygge på forståelsen av actioneventyr, og knytte dette til navigasjonen og reisen i de tre spillene.

Perspektivene i teorikapittelet har vist hvordan det navigerbare rommet er mer enn bare verdenen spillet finner sted i. Begrepet inneholder også de mulighetene, verktøyene og begrensingene spillet legger til rette for spilleren. Denne typen perspektiver har jeg eksemplifisert gjennom Lev Manovich, samt Fuller og Jenkins diskuterer reisen som definerende for spillopplevelsen.

Deretter har jeg, gjennom å skildre noen måter spill kan fortelle historien sin på, etablert et skille mellom fortelling og navigasjon. Klevjer og Weise gir perspektiver på hvordan fortellingen påvirker spillkarakterene, og Perron gir oss et spillerperspektiv på den samme karakteriseringen. Videre skildrer Schröter og Thon nettopp hvordan spillbare sekvenser og fortelling samhandler, og påvirker hverandre. Diane Carr og Andrew Burn gir oss perspektiver på hvordan karakterene er både subjekt og objekt, og hvordan karakterene går inn og ut av disse rollene. Til sist har jeg etablert et mer radikalt syn på karakterisering, der Daniel Vella og Petri Lankoski hjelper oss å se på spillestil som karakterpåvirkende.

3. Rammeverk og metodisk tilnærming

Jeg vil videre i redegjøre for den metodiske tilnærmingen. Jeg vil forklare gjennomspillingene, og deretter drøfte spilleren som forsker. Deretter vil jeg introdusere og forklare det teoretiske rammeverket for prosjektet.

3.1 Metode

Formålet med prosjektet er å undersøke samspillet og motsetningene mellom fremstillingen av karakterer, og spilleren sitt handlingsrom. Konvensjoner er et nøkkelbegrep for arbeidet, og actioneventyrspill inneholder en rekke slike gjentakende sjangertrekk. Eksempler som oppgraderingsvalg, navigasjon gjennom spillverden og kampsekvenser er til stede i de aller fleste actioneventyrspill. En utfyllende oversikt over alle mulighetene som finnes i hvert av spillene ville ikke vært hensiktsmessig innenfor oppgavene sine rammer. Jeg har derfor valgt å undersøke de ulike konvensjonene slik de knytter seg til karakteriseringen av hovedpersonene. På denne måten vil jeg vise variasjoner i de tre spillene sin tilnærming.

For å systematisk kunne definere de ulike konvensjonene, har jeg valgt å definere et analytisk rammeverk for prosjektet. Overordnet består rammeverket av tre bestanddeler, fortellingens rom, det navigerbare rommet og datarommet. Gjennom inndelingen har jeg forsøkt å samle og kategorisere de komplekse systemene moderne storbudsjettspill består av. En konsekvent inndeling av kategorier er nødvendig for å undersøke tvisttilfeller på tvers av de tre rommene.

Før jeg beskriver det analytiske rammeverket vil jeg redegjøre for min egen rolle i prosjektet.

3.1.1 Gjennomspillingene av de tre spillene

Den metodiske tilnærmingen, og en stor del av arbeidet med dette prosjektet, har vært viet det analytiske rammeverket. Jeg innledet imidlertid arbeidet med gjennomspillingene av de tre spillene. Tilnærmingen til gjennomspillingene valgte jeg å dele i to faser. Først spilte jeg gjennom hovedhistorien i de tre spillene, hvor jeg fokuserte på den overordnede fortellingen og de generelle mekanikkene i spillet. Jeg brukte omtrent 50 timer på både *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt*, og omtrent 12 timer på *The Last of Us*. Jeg har spilt gjennom alle spillene tidligere, men en oppfrisking av handling og spillmekanikker var nødvendig for det videre arbeidet.

Espen Aarseth filosoferer over et rammeverk for analyse av spill i «Playing Research: Methodological approaches to game analysis» (Aarseth, 2003). For en forståelse av spillet, og en tilstrekkelig analyse er det beste å ha spilt spillet selv, samt å være oppmerksom på rollen som spiller (Aarseth, 2003). Spill med åpne verdener, som *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt*, tillater utforskning og historietilnærming slik spilleren selv ønsker. Det kan derfor være vanskelig å definere en «felles» gjennomspilling, eller opplevelser som alle spillere har hatt. Aarseth skisserer at forskerrollen ikke skiller seg fra andre spillere sin tilnærming, Eksperimentering med spillmekanikker og læring er viktig for forskere, men i spill er dette opplevelser alle spillere har (Aarseth, 2003, s. 5). Spillforskning kan ikke bare være en kritisk/teoretisk øvelse, for dette er noe spillere gjør hele tiden (Aarseth, 2003, s. 5). I motsetning til andre medieuttrykk krever en vanlig spilløkt analyse, og spilleren får umiddelbar vurdering på egen opptreden. For forskeren sin gjennomspilling er det viktigste at innsatsen lagt i gjennomspillingen står i stil med resultatene en henter ut. Ved å gjennomføre en overordnet gjennomspilling, i tillegg til en «nærspilling» av de aktuelle kapitlene har jeg skaffet meg et bredt inntrykk av de tre spillene.

Mengden innhold i de tre spillene inspirerte til utvalget av kapitler. Ved å velge ut spesifikke kapitler fikk jeg mulighet til å utforske variasjoner i fortellingen, ta ulike valg i *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt* samt teste ulike spillbare tilnærminger. Under gjennomspillingen av kapitlene tok jeg notater for relevante poenger som jeg deretter har brukt i analysen av kapitlene. Jeg opplevde at en slik todelt gjennomspilling ga meg tilstrekkelig kunnskap og datamateriale til å kunne analysere møtene mellom spillbarhet og fortelling.

3.1.2 Spilleren sin rolle

Flere faktorer kan spille inn på en spiller sitt møte med et spill. Faktorer som kompetansenivå, motoriske evner og innsatsvilje er alle aspekter som styrer spillerinnsatsen. På samme måte vil vanskelighetsgrad og engasjement i spillmekanikkene påvirke spillerprestasjonen. Jeg valgte å spille spillet på «normal» i *The Last of Us* og «Story and Sword!» i *The Witcher 3: Wild Hunt*. «normal» og «Story and Sword!» ligger midt mellom de enkleste og vanskeligste vanskelighetsgradene i spillene. *Red Dead Redemption 2* gir ikke mulighet for valg av

vanskelighetsgrad. Jeg har kjennskap til både skytespill og fantasy-rollespill, og har spilt flere actioneventyrspill tidligere.

Jeg har fokusert på en analytisk-deskriptiv tilnærming. Jeg gjør få antagelser om spilleren, og bygger i stedet på beskrivelser av mulighetene spillet gir. Likevel vil jeg, i deler det er relevant, gått ut fra at «spilleren» har kjennskap til lignende spill og har en forventning om å fullføre spillet. «Spilleren» benytter seg av spillmekanikkene i spillet, og engasjerer seg i historien og karakterene.

3.1.3 Analytisk rammeverk som metode

Det vil være vanskelig å si noe om hvordan spillene legger til rette for og påvirker spillere basert på egne opplevelser. Min tilnærming til spillene er annerledes enn en annen spiller, og tilnærmingen vil heller ikke være lik fra gjennomspilling til gjennomspilling. Å utvikle en «modellspiller», eller standardspiller, vil derfor ikke si oss noe mer enn å ta utgangspunkt i en tilfeldig spiller.

Med disse forutsetningene til grunn kan det synes vanskelig å forsvare en videre utforsking av problemstillingen i prosjektet. For å undersøke problemstillingen har jeg derfor valgt å fokusere på muligheter og begrensinger. Disse to begrepene kan si oss noe om hvordan spillet legger til rette for, og begrenser, spilleren sin utfoldelse.

I arbeidet med en slik forståelse gjorde det seg tydelig at et helhetlig rammeverk ville være nødvendig for å kunne analysere. Spilleren sitt handlingsrom bygger på de forhåndsdefinerte karaktertrekkene, og er på denne måten styrt av karakteriseringen. Spillerrollen påvirkes imidlertid også av spilleren sine handlinger. Ved å knytte karakterene sin rolle i fortellingen til de øvrige dimensjonene, vil jeg vise samspillet og spenningene mellom karakteriseringen og handlingsrommet. Konsekvente begreper på tvers av systemer og spill gjør det lettere å vise sammenhengen mellom disse, spesielt i tilfeller der hverdagslige uttrykk knyttet til spillopplevelser ikke er presise nok. Jeg har valgt å bygge rammeverket på de teoretiske perspektivene beskrevet i forrige kapittel. Disse perspektivene beskriver systemer som ligger til grunn for spillopplevelsen, og hvordan disse kan representeres i spill. Jeg har derfor valgt å samle de ulike teoretiske perspektivene i dimensjonene i rammeverket. På denne måten vil jeg skildre hvordan de ulike teoretiske perspektivene samhandler, og påvirker hverandre.

Perspektivene beskriver ulike bestanddeler av hvordan karakteriseringen, og handlingsrommet, skapes. Det helhetlige rammeverket gis forklaring gjennom de teoretiske perspektivene. Samtidig vil konsekvente begreper i rammeverket utvide forståelsen og fortolkningen av de samme perspektivene. For å forklare konvensjonene må vi ha ulike teoretiske perspektiver, og for å kunne bruke disse perspektivene aktivt er det nødvendig med et konsekvent rammeverk.

Det første analytiske hjelpemiddelet er det navigerbare rommet, der spilleren kontrollerer de spillbare karakterenes. Det navigerbare rommet bygger på perspektiver på spill som reiser, der spilleren sin utforsking skaper mening og fortolkning, slik Lev Manovich samt Mary Fuller og Henry Jenkins skisserer.

Fortellingens rom kan kalles spillfortellingen sin arena, og er et samlebegrep for sekvenser der fortellingen i spillene foregår, og spilleren fratas navigeringsmuligheter. Perspektiver på spillfortellinger (Klevjer, 2002) og samspillet mellom interaktiv fortelling (Perron, 2003) og narrativ arkitektur (Jenkins, 2002) er viktig for en slik forståelse.

Den siste dimensjonen er datarommet, forstått som de ikke-navigerbare bestanddelene av spill. Disse bestanddelene er en del av fiksjonen og det narrative universet, og rommer også oppgraderinger og dialogvalg/moralsystem.

Det analytiske rammeverket vil være nyttig for analyse også av andre spill, og andre sjangerformer. Rammeverket i dette prosjektet kan øke forståelsen av karakterbegrepet, også i spill som ikke har like definerte hovedkarakterer som *The Witcher 3: Wild Hunt*, *The Last of Us* og *Red Dead Redemption 2*. Et eksempel på en forståelse av karakterisering i utvidet forstand kan være *Civilization*-serien, der spilleren kontrollerer en historisk person, og må navigere gjennom et tåkelagt kart. Jeg kan se for meg at en analyse av spilleren sitt handlingsrom og karakteriseringen av den spillbare karakteren i strategispill kunne blitt utført med rammeverket fra dette prosjektet.

3.2 Sjangerplassering

For å forstå hvordan karakteriseringen av de tre hovedkarakterene fremstilles, vil det være nødvendig med en redegjørelse og plassering av de tre spillene. Jeg vil knytte

fortellingsverdenene til det Henry Jenkins kaller evokative rom. Videre vil jeg redegjøre for hvordan spillsjanger påvirker fremstillingen.

3.2.1 Fiksjonssjangrene: fantasy, western og zombiefortelling

Gjennom evokative rom kan vi forstå hvordan spillene etablerer verdenen og karakterene gjennom «snarveier» som bygger på etablerte sjangertrekk. Jenkins skisserer hvordan «[...] spatial design can either enhance our sense of immersion within a familiar world or communicate a fresh perspective on that story through the altering of established details» (Jenkins, 2002, s. 14). Ved å bygge på velkjente trekk økes forståelsen av spill- og fortellingsverdenen, og fortellingen rammes inn. Fortellingsverdenene (Domsch, 2013, s. 36) bygger i stor grad på fiksjonssjangrene, og spillene plasserer seg i en fortellingstradisjon gjennom sjangertrekk og sjangertroper. Etersom spillene låner sjangertrekk fra etablerte medieuttrykk, vil det være nyttig å finne direkte ekvivalenser fra andre medieformer, og knytte spillene til disse.

Historiefortellingen i *The Last of Us* deler likhetstrekk med tegneserien og TV-serien *The Walking Dead*. Skaperen av *The Walking Dead*, Robert Kirkman har selv sagt at serien handler om mennesker, og ikke zombier (Vigna, 2015). Zombieapokalypsen i *The Last of Us* fungerer som en måte å undersøke menneskers psyke, og spillet låner klart fra kontemporære zombiefortellinger. Den største faren i spillet er ikke zombiene, men andre mennesker som blir drevet til grusomme handlinger av desperasjon. Fokuset på det mellommenneskelige dramaet, møtet med tyranniske og diktatoriske grupperinger og reisen etter et oppholdssted, er noen av likhetene mellom moderne zombiefortellinger som *The Walking Dead* og *The Last of Us*. Det postapokalyptiske Amerika, der bygninger og infrastruktur er overgrodd av planter og trær, gir en ny vri på velkjente omgivelser fra virkeligheten.

The Witcher 3: Wild Hunt er basert på en bokserie, skrevet av Andrzej Sapkowski. Trilogien er satt etter hendelsene i bokserien, og er ifølge forfatteren ikke offisielle oppfølgere (Tyler, 2021). Både bokserien og spillene bygger på etablerte fantasy-troper, og særlig en ny vri på kjente eventyr og fabler. Kjente fantasyraser som alver og dverger finnes også i Witcher-universet. Spillet er også sterkt inspirert av slavisk mytologi. Monstrene i spillet bygger på mytologiske vesener og folkeeventyr (Maher, 2020).

Red Dead Redemption 2 skisserer sivilisasjonen sitt inntog, og «det ville vesten» sitt fall. Spillet føyer seg inn med «moderne» perspektiver på det ville vesten, og westernfortellinger som *Unforgiven* (Eastwood, 1992). I både *Red Dead Redemption 2*, og filmer som *Unforgiven*, ligger fokuset på at cowboytiden er forbi. Togforbindelse og telegram har hatt sin ankomst, og de lovløse sine herjinger slås sterkt ned på av myndighetene. *Red Dead Redemption 2* kombinerer volden vi kjenner fra spagettwesternfilmer med en mer klassisk fremstilling av Amerika.

3.2.2 Paternalistisk melodrama

De evokative rommene forteller oss om hvordan spillene plasserer fiksjonsuniverset det befinner seg i. For å forstå karakteriseringen og de forhåndsdefinerte karaktertrekkene vil jeg fokusere på paternalistiske melodrama (Banerjee & Schaff, 2022). Ved å ramme inn fortellingen gjennom familietilknytning og den mannlige helten, plasserer spillene seg i en tradisjon med spor tilbake til 90-tallet (Gjelsvik, 2013). Mannen sin rolle som beskytter forklarer egenskaper og motivasjoner, og karakterene sine mål forklares gjennom forholdet til familien deres. Geralt jakter på Ciri, Joel beskytter Ellie og Arthur må ta ansvar for hele den utvidede familien sin. I bunn for denne sjangerforståelsen ligger det usagte, og karakterenes erkjennelsesproblemer (Banerjee & Schaff, 2022, ss. 379-380). Karakterene sine erkjennelsesproblemer står i fokus, og de er ikke i stand til å uttrykke følelsene sine. Dette fører videre til at følelsene eksternaliseres i vold (Banerjee & Schaff, 2022, s. 378).

3.2.3 Spillsjanger: action, adventure og rollespill

De tre spillene forteller imidlertid ikke bare en historie, de er også spillbare. Spill er sammensatte uttrykk, og de tre spillene består av komplekse systemer som jobber sammen. Jeg har allerede beskrevet hvordan spillene deler likhetstrekk med andre storselgere fra de siste årene, som *Horizon: Forbidden West*, *Hogwarts Legacy*, *Assassin's Creed: Valhalla* og *Cyberpunk: 2077*. Jeg vil derfor kort redegjøre for det jeg har valgt å kalle actioneventyr, et paraplybegrep for konvensjoner knyttet til spillmekanikker og muligheter. Sjangerbegrepet sammenfatter en gruppe spill som i stor grad bygger på de samme konvensjonene. Jeg velger derfor å bygge på firedelingen skissert i *Understanding Video Games* (2020).

Jeg har valgt å kombinere «action» og «adventure», og kategorisere de tre spillene som actioneventyrspill. De spillbare sekvensene i de tre spillene deler klare likhetstrekk med det

Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca kaller actionspill. De tre spillene krever alle motorikk for å navigere seg gjennom miljøene, og progresjonen avhenger av spilleren sin evne til å slåss seg gjennom utfordringer og kampsekvenser. De legger til rette for vold, og lar spilleren velge mellom et utvalg våpen som alle har fordeler og ulemper.

På samme tid er reisen en viktig bestanddel av de tre spillene, både gjennom utforskningen av spillområdene, men også som byggestein i historien. Navigasjonen av verdenene i spillet bygger på spillerfrihet, der tilgang til bedre våpen og utstyr og flere sideoppdrag er direkte knyttet til spilleren sin utforsking. Spilleren kan i tillegg påvirke mulighetene i spillet, gjennom ulike oppgraderinger som forbedrer karakteren. Disse mulighetene er ikke like utfyllende som i rollespill, og lar ikke spilleren velge mellom ulike roller, men legger til rette for bedre statistiske fordeler. På samme tid har denne typen spill fokus på innhenting av ressurser, som brukes til å skape ulike gjenstander som gjør de spillbare sekvensene lettere.

Actioneventyrspill kombinerer åpne verdener med en definert historie, og helhetlige karakterfremstillinger. *The Last of Us* har ikke en åpen verden på samme måte som *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt*. Spillet lar imidlertid spilleren utforske områder gjennom spillet, og legger til rette for at spilleren belønnes for å utforske. Actioneventyrspill legger altså til rette for utforsking og oppdagelse. Spilleren kan velge mellom ulike tilnærminger, og kan oppgradere våpen eller karakter og få fordeler i det spillbare. Samtidig er historiefortellingen en viktig del av actioneventyrspill. Hovedkarakteren er personifisert og karakterisert, og spilleren kan ikke lage sin egen karakter eller velge klasse. Kombinasjonen av en definert fortelling og karakter, og et utvidet handlingsrom for spilleren er altså definerende for actioneventyrspill.

3.2.4 Samspill mellom sjangerformer

Spillsjangeren og sjangeren i fortellingen oppfyller ulike formål. Fiksjonssjangeren plasserer spillet som en del av en større ramme, som hjelper tolkningen og forståelsen av verden gjennom å bygge på kjente sjangertrekk. Det paternalistiske melodramaet rammer inn karakterene i fortellingen, og gir handlingene deres mening. For å forstå hvordan spillet kombinerer mulighetene for vold, og ønsket samtidig underbygger en lojalitet ovenfor fortellingskarakteren, er det essensielt å forstå hvordan paternalistiske melodrama rammer inn heltene sine. Heltene som del av paternalistiske melodrama spiller direkte inn på mulighetene

og mekanikkene i spillsjangeren. Spillsjangeren forklarer de spillbare mulighetene, og kobler sammen de spillbare elementene i de tre spillene.

3.3 Karakterformer i fortelling og navigasjon

Hvem handler når vi spiller? Er det spilleren som slåss eller er det den spillbare karakteren? Hvilken grad av innflytelse har jeg som spiller over karakterene jeg styrer? For å klargjøre skillet mellom de ulike fasettene av spiller/karakter vil jeg benytte meg av en tredeling.

«*Spilleren*» er den som spiller, og kontrollerer bevegelsene til karakterene. Vedkommende er prisgitt de mulighetene spillskaperne gir til å påvirke og navigere gjennom spillverdenen. Spilleren er «jeg», og eksisterer ikke i spillverden. Som nevnt tidligere går jeg ut fra at spilleren har kjennskap til spillet, og engasjerer seg i fortelling og spillmekanikker. Spilleren er et analytisk begrep, og bygger ikke på mine egne opplevelser under gjennomspillingene.

Fortellingskarakteren er ikke definert gjennom sin kroppslighet, men personifisert og karakterisert. Det er fortellingskarakteren spilleren følger gjennom spillhistorien, og som opptrer i «cutsscenes». Fortellingskarakteren tar egne valg, eller handler ut ifra dialogvalg. Fortellingskarakteren klare likhetstrekk med narrasjonsmodusen (Schröter & Thon, 2014, s. 48), og bygger i så måte på spillkarakteren i «cutsscenes», slik Rune Klevjer beskriver dem (Klevjer, 2014, s. 9). Fortellingskarakteren har altså autonomi, og handler selvstendig.

Den spillbare karakteren skiller seg fra fortellingskarakteren, og er et uttrykk for Arthur, Joel og Geralt når spilleren har kontrollen. Den spillbare karakteren kan defineres gjennom sin kroppslighet. Jeg har valgt å bygge på Carr og Burn for å definere den spillbare karakteren. Den spillbare karakteren agerer på spilleren sine handlinger, og gjør ikke moralske vurderinger. Spilleren kan bevege den spillbare karakteren i tredimensjonale rom, slåss mot fiender og løse oppgaver basert på verktøyene spilleren har tilgjengelig, likt som simuleringsmodusen (Schröter & Thon, 2014, s. 48). Den spillbare karakteren er imidlertid ikke synonymt med frihet fra begrensinger. Spillet kan begrense mulighetene spilleren har til å interagere med omverden, og kan også frata spilleren verktøy i deler av spillet. Den spillbare karakteren har begrenset med karakterisering, og fungerer på mange måter som et kjøretøy slik både Fuller og Jenkins samt Newman skisserer. Den spillbare karakteren er definert

gjennom spillmekanikker og muligheter. Våpen og bekledning, samt muligheter for navigasjon er definerende for den spillbare karakteren.

I tillegg vil jeg kort redegjøre for ulike former av ikke-spillbare karakterer. Karakterer som ikke er spillerstyrte, kalles NPC-er (Non-Playable Characters). Det finnes ulike typer NPC-er, og forfatterne av boken *Understanding Video Games* skisserer en inndeling mellom de ulike typene (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020, s. 211). Jeg vil videre kalle karakterer som utfyller en funksjon relatert til historien for «rollekarakterer».

3.4 Spillmekanikker, verktøy og spillsystemer

Spillmekanikker er i denne sammenhengen et samlebegrep for de mulighetene og hjelpemidlene spilleren har i et spill. Karakterene i de tre spillene kan bevege seg i tredimensjonale rom, manipulere spillverden ved å plukke opp objekter, og bekjempe fiender gjennom sverd eller skytevåpen. Alle disse mekanikkene er eksempler på primærmekanikker (Sicart, 2008). I tillegg legger sekundærmekanikkene til rette for å bruke objekter i spillverden, for eksempel ved å forsvare seg ved å ta dekning bak ulike objekter.

Navigasjonen bygger dermed på spillmekanikkene, slik Sicart forstår begrepet. Jeg velger imidlertid å introdusere et videre analysebegrep i verktøy. I alle de tre spillene har man et stort utvalg verktøy for å skade og drepe fiendene, som eksempelvis skyte-, slag- og kastevåpen. Verktøyene bygger på samhandling mellom spiller og spillmekanikkene. Spilleren må velge verktøy etter egen preferanse, samt hvilke typer utstyr som er tilpasset de ulike spillbare situasjonene.

I tillegg til spillmekanikkene, og i forlengelse verktøyene spilleren har til rådighet, finnes det muligheter Sicart ikke definerer i artikkelen. Jeg velger å kalle dette spillsystemer.

Spillsystemene er mekanikker som lar spilleren samhandle med spillverden, men som ikke bygger på måloppnåelse. Det er viktig å understreke skillet mellom spillmekanikker, verktøy og spillsystemer på den ene siden, og spilleren sin samhandling med de samme verktøyene på den andre siden. Mekanikker, verktøy og systemer er forhåndsdefinerte, og mulighetene er like for alle spillere. «Gameplay», eller spillestil, er et uttrykk for spilleren sin samhandling. Spillestilen bygger på spillmekanikker, men krever samhandling fra spilleren. Spillestil fungerer dermed som et uttrykk på hvordan spilleren benytter seg av de mulighetene spillet gir.

3.5 Narrativ arkitektur: øyeblikksfortellingen som samspill

Henry Jenkins skisserer hvordan «emergent narratives» bygger på spillmekanikkene (Jenkins, 2002, s. 13). Likevel er de ikke fullstendig forhåndsprogrammerte av spillskaperne.

Øyeblikksfortellinger bygger på spilleren sin samhandling med spillmekanikkene. Spillserier som *The Sims* bygger i stor grad på denne typen historiefortelling (Jenkins, 2002, s. 13), men øyeblikksfortellinger er ikke begrenset til utelukkende denne spillserien. Samspillet mellom de komplekse spillsystemene legger til rette for hendelser i øyeblikket, og spilleren sin reaksjon på disse mulighetene ligger til grunn for øyeblikksfortellinger. Øyeblikksfortellinger bygger altså på samspillet mellom spilleren sitt handlingsrom, og de ulike måtene spilleren benytter seg av dette handlingsrommet. Ved at spilleren sine handlinger får ikke-tilsiktete resultater i de spillbare sekvensene, skapes øyeblikksfortellingen.

3.6 Det navigerbare rommet: reisen som målsetning

Det navigerbare rommet beskriver spillverden, slik Kristine Jørgensen beskriver det (Jørgensen, 2013, s. 55). Spilleren kontrollerer karakteren i det navigerbare rommet, og benytter de ulike navigasjonsverktøyene for å traversere spillverden. Det navigerbare rommet inneholder kampsekvenser, navigering gjennom den åpne verdenen og problemløsning. Det navigerbare rommet skiller seg imidlertid fra spillverden, ved å også være et uttrykk for mekanikkene i spill, samt spilleren sine muligheter til å benytte mekanikkene som en del av navigasjonen.

Actioneventyrspill bygger på utforsking av spillverden, og spilleren velger selv om vedkommende vil gå fra oppdrag til oppdrag, eller utforske og jakte på oppgraderinger. Spilleren kan, gjennom utforskingen av spillverden, spilleren snuble over fiendtlige bosetninger eller kjøpmenn å handle varer med. I bunn ligger en tanke om å gjøre spillverden levende, gjennom spilleren sin navigasjon. Spillkarakteren inntar simuleringsmodusen (Schröter & Thon, 2014, s. 48), der spillmekanikkene og verktøyene definerer samspillet mellom karakter og spiller.

Jeg velger å bygge på Manovich, samt Fuller og Jenkins for dette perspektivet. Spilleren sin belønning er direkte knyttet til innsatsen i det navigerbare rommet, og spilleren må benytte

verktøyene vedkommende har tilgjengelig for å navigere gjennom områdene. Spilleren kontrollerer den spillbare karakteren i det navigerbare rommet, og karakteren defineres av kroppsligheten og spilleren sine muligheter i disse sekvensene (Fuller & Jenkins, u.d.). I kampsekvensene kan dette være å bruke riktig type våpen, og utenom slåssingen kan det dreie seg om å navigere gjennom sett med utfordringer. Handlungsrommet definerer de mulige og umulige handlingene i spillet, som videre blir definerende for det navigerbare rommet (Jørgensen, 2013, s. 56).

3.7 Fortellingens rom: møte mellom fortelling og spiller

Fortellingens rom skildrer arenaene for spillfortellingen, gjennom narrasjon. Fellesnevneren for de ulike elementene i fortellingens rom er narrasjonsmodusen. Narrasjonsmodusen har fokus på karakteren som fiksjonell (Schröter & Thon, 2014, s. 48), men presentasjonen av fortellingen skjer på ulike måter.

Den mest åpenbare er «cutscenes», gjennom forhåndsgenererte videoklipp. Disse har ofte et filmisk tilsnitt (Klevjer, 2014, s. 13). Kameraføringene og storslagenheten låner formspråk fra Hollywood-film, og sekvensene kommer ofte som «belønning» for suksess i det spillbare rommet. «Cutscenes» forteller historien og gir karakterene autonomi (Klevjer, 2014, s. 9), men kan også speile og forsterke spilleren sine handlinger i det navigerbare rommet.

Autonomien definerer og former karakteren, men fortellingens rom tilrettelegger også for spillerpåvirkning. Det fremste eksempelet på spillerpåvirkning er dialogvalg. Dialogvalg lar spilleren handle på fortellingen, gjennom å bestemme hva karakterene skal si og svare. Dialogvalgene plasserer spilleren i en form for interaktivt fortellerrom, der kroppsligheten og navigasjonsmulighetene ikke lenger definerer karakteren. Istedenfor bygger spilleren sitt handlingsrom på interaktive spill. Spilleren kan velge innenfor forhåndsdefinerte og begrensede valgmuligheter (Perron, 2003). Valgene lar spilleren påvirke fremgangen i fortellingen. Dialogvalg lar spilleren påvirke karakterfremstillingen, gjennom holdningene til karakteren sin omverden. Disse sekvensene skiller seg altså fra det Klevjer kaller autonomien og det parallelle rommet, ved at spilleren kan påvirke karakteren (Klevjer, 2014, s. 9).

Det er imidlertid viktig å understreke at fortellingens rom ikke bare rommer «cutscenes». Fortellingen kan integreres i navigasjonen, gjennom at spilleren beholder den kroppslige

kontrollen og navigerer karakteren samtidig som dialog og fortelling formidles. Flere spill benytter denne formen for historiefortelling, der karakterer snakker sammen under navigasjonssekvenser. En samlebetegnelse for denne formen for historiefortelling, der spilleren fortsatt beholder handlingsrommet samtidig som karakterene snakker sammen, kan kalles lydspor. Lydspor skiller seg fra «cutsscenes» ved å kombinere simuleringsmodusen og narrasjonsmodusen. Spilleren kontrollerer altså karakterene sin kroppslighet, samtidig som lydsporet bygger på karakterene sine personlige trekk og mentalitet.

Fortellingens rom inneholder også tekstkilder, som eksempelvis leksikon i spill, manuskripter eller brev. Disse tekstene kan gi kontekst til spilleren sine handlinger, fortelle om karakterer eller vesener i fortellingen og gi rammer for å forstå spillverden. Disse tekstene bygger i stor grad ut fortellingsverden (Domsch, 2013, s. 91). Tekstene kan enten låses opp i menyer etter hvert som spilleren utfører oppdrag, eller bygge på spilleren sin utforskning. I sistnevnte eksempel bidrar de tekstlige kildene til å utvide den innebyggede historiefortellingen.

Fortellingens rom skiller seg altså fra det man kunne ha kalt «det cinematisk rommet» ved å ikke utelukkende handle om fortelling gjennom «cutsscenes». Narrasjonen skjer gjennom ulike arenaer, og i ulike dimensjoner.

3.8 Datarommet: integrering på tvers av dimensjoner

Vi har til nå sett på en todeling. På den ene siden har vi fortellingens rom, der fortellertekniske virkemidler er i førersetet. Her opplever spilleren fortellingskarakteren, og vedkommende sine holdninger til verdenen rundt seg. På den andre siden finner vi det navigerbare rommet, et uttrykk for spilleren sin autonomi. Her styrer spilleren den spillbare karakteren, og bestemmer hvor han skal gå og hvordan han skal slåss.

De tre spillene inneholder i tillegg en rekke spillsystemer og mekanikker som ikke knytter seg direkte til historiefortelling eller navigasjon. For å forstå denne dimensjonen vil ta utgangspunkt i brukergrensesnitt, og redegjøre for en tredje analytisk bestanddel jeg kaller datarommet. Ved å undersøke hvordan spillene presenterer datarommet, og om datarommet integreres i det navigerbare rommet, kan vi bygge ut forståelsen av hvordan datarommet representeres. Datarommet legger til rette for oppgraderinger, som videre former karakteren

(Lankoski, 2011, s. 302). På samme tid formidler datarommet informasjon om fortellingsverden, og kan knytte spillmekanikker til spilluniverset.

Alle de tre spillene gir spilleren mulighet til å tilpasse karakterene de styrer. Dette kan være gjennom oppdateringer av ferdigheter, nyere og bedre våpen, eller bedre beskyttelse i form av klær eller rustning. Oppgraderinger og moralsystemer er også underlagt datarommet. Menyene kan formidle spillinformasjon eller bygge ut fortellingsverden. Noen spill presenterer datarommet som databaser, og spill har ulike tilnærminger til integrasjonen mellom spillverden og datarommet (Jørgensen, 2013, s. 138). Spilleren har ikke lenger kroppslig kontroll over fortellingskarakteren, men kontrollerer i stedet noe annet, og udefinert. Handlungsrommet i datarommet minner om databaser, og spilleren er begrenset til menyer.

3.9 Oppsummering

Det teoretiske rammeverket skaper grenser og rammer for analysen av karakteriseringen, og samspillet mellom karakterfunksjonene og spilleren sine muligheter i de tre spillene. Sjangerplasseringen og fortellingens rom skaper en forståelse av karakterene som fiksjonelle, med ambisjoner og mål. Gjennom å uttrykke de ulike måtene spill kan fortelle historien og karakteriseringen på, skapes en bredere forståelse for de forhåndsdefinerte karakterfunksjonene. Det navigerbare rommet skaper en bro mellom spilleren og karakteren. Spillmekanikkene bygger direkte inn på det navigerbare rommet, og integrasjonen mellom disse forklarer mulighetene spilleren har til å påvirke og styre spillopplevelsen. Datarommet fanger opp brytningspunkter, og forklarer hvordan oppgraderinger og valg av utstyr fungerer som en del av spillopplevelsen. Ved å definere rammeverket kan vi lettere undersøke brytningspunkter på tvers av konvensjoner, og undersøke hvordan de ulike dimensjonene integreres og skaper spillopplevelsen i actioneventyr.

4. Analyse

4.1 Handling, karakter og analytisk utvalg

Jeg vil kort redegjøre for handlingen i de tre spillene, og gå nærmere inn på historieprogresjonen i de utvalgte kapitlene.

4.1.1 Handling i *The Last of Us*

The Last of Us forteller historien om Joel, og forholdet hans til Ellie. Spillet finner sted i et postapokalyptisk USA, der et virus gjør mennesker til zombier. Joel er en smugler, som ved virusutbruddet mistet datteren sin under tragiske omstendigheter. 20 år senere har han sunket dypt i alkoholisme og depresjon. Joel preges av tapet av datteren, og drives av voldelige tendenser. Uten andre mål i livet tar Joel på seg et oppdrag om å frakte 14 år gamle Ellie til et feltsykehus på andre siden av Amerika. Årsaken til oppdraget er uvisst, men det viser seg at Ellie er den eneste kjente immune mot viruset. Til slutt tar han motvillig oppdraget med å frakte henne. Joel ser på Ellie som transportlast, og nekter å bli kjent med henne. Ettersom historien skrider frem, utvikler det seg et vennskap mellom disse to. Vennskapet, og betydningen de to har for hverandre, blir ikke satt ord på av Joel.

Jeg har valgt å fokusere på tre kapitler fra *The Last of Us*. «Bill's Town» er fjerde kapittel i spillet, og handler om Joel og Ellie sitt møte med Bill. «Pittsburgh» og «The Suburbs» følger like etter «Bill's Town», og skildrer Joel og Ellie sin flukt fra Pittsburgh.

I «Bill's Town» møter Joel og Ellie på Bill. Bill er en «prepper» og bekjent av Joel, som har rigget hele byen med eksplosiver og feller. Kapittelet er Joel og Ellie sitt første møte med en alliert. Det sitter langt inne for Joel å be Bill om hjelp, og Bill er motvillig til å hjelpe Joel og Ellie. Bill har mistet partneren Frank en tid før Joel og Ellie ankommer, og det hentydes til at Bill og Frank har hatt et kjæresteforhold. Bill har blitt kald og distansert, akkurat som Joel har vært etter datteren sin død. I kapittelet må Joel, Ellie og Bill navigere gjennom forstaden, i jakt etter en fungerende bil. Sammen klarer de å få i gang en bil som Joel og Ellie bruker videre på reisen. På reisen mot Pittsburgh står det en enslig mann i veibanen og roper etter hjelp, og Ellie ber Joel om å stoppe. Han nekter, og kjører rett mot den overlevende, som trekker en pistol. Flere andre hopper frem for å angripe bilen. Det viser seg at den skadde mannen var en avledning for å rane overlevende. Fiendegruppen Joel og Ellie møter her, er

antagonistene i de neste kapitlene. «Hunters» er en løst sammensatt gruppe med overlevende, som jakter på alle som oppholder seg i territoriet deres. De benytter seg av ekstreme metoder for å jakte på og ekspedere fiender. Joel og Ellie må navigere seg gjennom Pittsburgh, og gjemme seg fra jegerne. I byen møter Joel og Ellie også på Sam og Henry. De er brødre, og de eneste overlevende i familien sin. Henry er 25 år, og har tatt på seg ansvaret for sin 13-år gamle bror. Joel er forsiktig når det kommer til å stole på andre, og vil ikke jobbe med Sam og Henry. Etter hvert som de gjennomgår prøvelser, lager de likevel en plan for å komme seg unna byen sammen. Dette vennskapet skal ikke vare lenge. Sam blir bitt av en zombie, akkurat i det de to familiene har unnsuppet jegerne. Henry, som ikke klarer tanken på et liv uten broren, ender opp med å ta sitt eget liv etter å ha skutt Sam.

4.1.2 Handling i *The Witcher 3: Wild Hunt*

The Witcher 3: Wild Hunt skildrer Geralt of Rivia sin jakt etter adoptivdatteren Ciri. På oppdrag fra Ciri sin biologiske far må Geralt finne henne, før fiendene som vil henne vondt gjør det. Jakten leder Geralt gjennom et krigsherjet kontinent. I Velen møter Geralt på «The Bloody Baron», som skal bli beskrevet senere. I den frie byen Novigrad må Geralt hjelpe flere gamle venner å overleve, mens han på Skellige må håndtere ulike klaner som alle kjemper om makten over øygruppene. Hele livet deres har Geralt ønsket å gi Ciri en barndom, men på grunn av hennes familiebakgrunn og magiske krefter har de måttet leve et liv på rømmen. Dette endrer seg når Geralt, som i mange år har trodd at Ciri har vært borte for godt, får vite om hennes tilbakekomst.

Velen-kapittelet er den naturlige fortsettelsen fra spillet sin prolog, der Geralt er sendt på jakt etter adoptivdatteren sin Ciri. Omstendighetene fører han til Crows Perch, en lovløs bosetning i midten av det krigsherjede Velen. Crows Perch blir styrt med jernhånd av «The Bloody Baron», eller Philip Strenger som han egentlig heter. Innbyggerne i Velen snakker om en blodtørst og utnyttende sjef, som krever inn store skatter. Baronens introduksjon som sosial og humørfyllt, en sterk kontrast til det spilleren har hørt fra andre karakterer. Geralt viser i utgangspunktet lite sympati, og forholdet deres blir enda mer anstrengt når Geralt oppdager volden som baronen har utsatt familien sin for. Geralt finner ut at konen og datteren ikke er forsvunnet, men har stukket av, og at baronen visste om dette da han hyrte inn Geralt. Gjennom flere oppdrag nøster han opp i hendelsene som førte til forsvinningen. Baronens sine voldelige tendenser er grunnen til at datteren og konen har rømt og søkt lykken andre steder.

Geralt finner datteren til baronen i en nærliggende by, Oxenfurt, der hun har blitt med i en religiøs gruppering kalt «The Church of the Eternal Fire». Konen til baronen har på sin side blitt gravid med et uønsket barn, og inngått en pakt med mektige vesener for å bli kvitt dette barnet. Disse mektige vesenene er «the Crones». Konen mister barnet som avtalt, men kroppen hennes tåler ikke påkjenningen, og den svekkede psyken gjør henne til et skall av sitt tidligere jeg. Den mentale forfatningen hennes har ført til at hun har glemt hvem både hun selv og familien er. Uten egen vilje har hun blitt satt til å passe barn som er satt ut i skogen for å dø. Baronens sliter med å innse hvor dypt de psykologiske skadene han har påført familien sitter. Han ønsker å returnere til gamle dager, der hele familien bodde under samme tak.

De tre heksene krever Geralt sin hjelp i bytte for informasjon om Ciri. En eldgammel ånd er fanget i et tre, og heksene gir denne ånden skylden for de dårlige tidene Velen har opplevd. Spilleren kan velge om Geralt skal gjøre som heksene sier, og drepe ånden i treet. Dette oppdraget får konsekvenser for omverdenen. Dersom ånden i treet slippes fri, lover den Geralt å slippe fri barna fra barnehjemmet, som ellers ville blitt ofret av heksene. Dette valget kan føre til at en nærliggende landsby blir lagt i ruiner, og at innbyggerne der må bøte med livet. Om spilleren velger å drepe ånden, blir ikke landsbyen og innbyggerne der drept. Ved dette valget forsvinner barna fra barnehjemmet, og det impliseres at heksene har drept dem i et ritual. Spilleren får altså mulighet til å påvirke både historien sin progresjon, samt den åpne verdenen spilleren utforsker. Dersom treet slippes fri forsvinner kjøpmennene derfra, og spilleren kan ikke lenger bruke denne landsbyen til å handle. På samme måte spiller dette valget direkte inn på historien om baronen og konen hans. Dersom spilleren har sluppet fri ånden, blir baronen sin kone forvandlet til et monster. Ved å fjerne forbannelsen, tappes hun for livskraft og ender opp med å miste livet. Konen sin død fører baronen dypere ned i sorgen, og spilleren får vite at han endte opp med å ta sitt eget liv etter disse hendelsene. Dersom spilleren har gjort som heksene sier, og drept ånden i treet, kan konen reddes. Baronens lover å ta henne med til den beste doktoren han kan finne, for å redde sinnet og psyken hennes.

4.1.3 Handling i *Red Dead Redemption 2*

Red Dead Redemption 2 forteller historien om Arthur Morgan, og resten av van der Lindegjengen. Arthur har vokst opp i gjengen, og ser på lederen Dutch van der Linde som mentor og farsfigur. Da spillet starter har gjengen akkurat rømt fra et stort ran som gikk skeis. Gjennom fortellingen forsøker gjengen å tjene nok penger til å rømme fra Amerika, og starte

på nytt. Spillet er delt opp i seks kapitler og to epiloger, og hvert kapittel starter med at gjengen flytter til en ny bosetning.

Arthur Morgan er strukket mellom det livet han kjenner til og er oppvokst med, og en verden i stadig forandring. Fra barnsben har han vokst opp med gjenglivet, og den eneste levemåten han kjenner er å stjele, rane og drepe for å overleve. Likevel er han blant de eneste i gjengen som innser at verden er i ferd med å løpe fra dem. Samfunnet utvikler seg, og det blir vanskeligere å komme unna med kriminalitet. Den amerikanske regjeringen slår hardere ned på gjengkriminaliteten de representerer. Arthur har, i motsetning til Joel og Geralt, ingen klar far/datter-forhold. Likevel trekkes han mellom de familiære båndene han er vokst opp med, og ønsket om et roligere liv uten kriminalitet. Han har en farsfigur i form av Dutch Van Der Linde. Arthur ble i ung alder adoptert inn i gjengen, og tatt vare på av Dutch. Når spillet starter er han Dutch sin høyre hånd, og mest trofaste tilhenger. Etter hvert som spillet skrider frem viser det seg at verden de lever i er i stadig endring, og at de lovløses tid er forbi. Arthur forsøker å overbevise Dutch og de andre om dette, men får ikke gehør.

Jeg har valgt å fokusere på det andre kapittelet i *Red Dead Redemption 2*, «Horseshoe Overlook». Dette kapittelet tar opp tråden der kapittel 1 og introduksjonen slutter. Arthur og gjengen har kommet seg unna fjellet de gjemte seg fra politiagentene på, og funnet et nytt tilholdssted i «The Heartlands». Gjengen har fått en ny giv, og Dutch van Der Linde er på jakt etter en ny plan. Kapittelet følger Arthur som hjelper med å sette bosetningen i stand, og å forberede planen. Allerede i et av de første oppdragene drar Arthur og flere andre til Valentine for å svindle til seg informasjon og penger. Oppdraget slutter med at Arthur, etter et for høyt alkoholinntak, havner i slåsskamp med en innbygger i Valentine. Gjennom kapittelet møter gjengen på rivaliserende gjenger, og behovet etter penger fører Arthur på et oppdrag for å drive inn gjeld fra en bonde i området. Arthur overfaller bonden mens han jobber i åkeren, og banker han i jakten etter pengene, mens bonden trygler og ber for livet sitt. Dette tilsynelatende tilfeldige oppdraget skal likevel ha stor innvirkning på Arthur, og det hentydes til at blodet til bonden er ansvarlig for at Arthur senere får tuberkulose. Mot slutten av kapittelet tar Arthur med seg gjengen sitt yngste medlem, Jack, på fisketur. Fisketuren blir brått avbrutt av en agent for Pinkerton-byrået, et privat vakt- og politibyrå. Arthur finner ut at han har en dusør på 5000 dollar, og er ettersøkt i hele Amerika. Arthur får bekreftelse på det han har fryktet. De fredløses tid er forbi, og sivilisasjonen har gjort sitt inntog. Resten av gjengen nekter likevel å innse dette, der Dutch og planene hans holder gjengen samlet.

4.2 Fortellingens rom

Det kan være fristende å definere fortellingens rom som ikke-påvirkbare sekvenser i spill. «Cutscenes» og dialogen i spillbare sekvenser er verktøy som lar spillskaperne fortelle historien i spillet til spilleren. *Red Dead Redemption 2*, *The Witcher 3: Wild Hunt* og *The Last of Us* forteller alle en historie, med påkostede effekter og kinematisk sekvenser. Jeg vil redegjøre for hvordan fortellingen fortelles, og hvordan fortellingen skaper karakterene og deres motivasjoner. Ved å ta utgangspunkt i paternalistiske melodrama, vil jeg skildre hvordan karakterene etableres gjennom karakterfunksjonene.

Karakteriseringen av hovedkarakterene skjer i stor grad i fortellingens rom. Nesten alle oppdrag i både *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt* rammes inn av «cutscenes», som kontekstualiserer og forklarer oppdraget. På samme tid blir spilleren kjent med Geralt og Joel, og verdsettene deres, i disse sekvensene. Karakterfunksjonene (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003) defineres i disse sekvensene, og vi skal senere se på spilleren sine dialogvalg i fortellingen. Ambisjonene defineres også i disse sekvensene. Geralt skal finne Ciri, Joel vil levere Ellie der hun skal, og Arthur vil bryte ut av voldssyklusen og få et bedre liv. Disse målsetningene skaper en konsekvent karakterisering gjennom hele fortellingen, og bygger i så måte oppunder karakterfunksjonene.

4.2.1 Narrasjonen i praksis

Spilleren kan velge mellom et utvalg oppdrag i hvert kapittel i både *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt*. Flere av oppdragene er tilgjengelig samtidig, og spilleren velger selv rekkefølgen blant disse. Disse oppdragene bryter ofte med mulighetene som er definert i det navigerbare rommet. De spillbare sekvensene i oppdragene er lineære, og lar ikke spilleren utforske alternative måter å gjennomføre oppgavene på. Oppdraget avbrytes eller starter på nytt, dersom spilleren skulle ri en annen vei enn oppdragsmarkøren viser. I *The Last of Us* fremstilles det en glidende overgang mellom fortelling og navigasjon, og fremgangen i fortellingen er fastsatt. Rekkefølgen på områdene Joel og Ellie besøker kan heller ikke påvirkes av spilleren.

Alle de tre spillene inneholder «cutscenes», der karakterene har autonomi (Klevjer, 2014, s. 9). Det er gjennom «cutscenes» at karakteriseringen skjer. Likevel er samspillet mellom

spilleren sitt handlingsrom og den forhåndsskapt fortellingen en bestanddel. Dette skaper en dialog mellom spilleren og karakterene, slik Weise og Klevjer skisserer. De tre spillene kombinerer dette samspillet på flere måter. På den ene siden spiller fortellingen og «cutscene»-ene tilbake på spilleren sine handlinger. Karakterene reagerer på spilleren sine handlinger, og på hendelsene i de ikke-spillbare sekvensene. Samtidig har ikke spilleren kontroll over karakterene, og ved å følge Weise kan vi argumentere for at motsetningen forsterkes (Weise, 2003, s. 12).

Eksempler på denne motsetningen kan vi finne i *Red Dead Redemption 2*. Jeg vil vise til et eksempel fra barslagsmålet beskrevet tidligere. Spilleren har ingen kontroll over Arthur i denne scenen, og kan ikke unngå slåsskampen. Likevel er det spilleren som må slåss for Arthur i bataljen. I *The Last of Us* blir Arthur og Ellie overfalt i det de ankommer Pittsburgh. Spilleren har normalt kontrollen over kampsekvensene i spillet, men i dette tilfellet har ikke spilleren handlingsrom. Joel taper kampen mot fienden, og holder på å bli druknet. Like etter redder Ellie ham ved å skyte overmannen. Dette samspillet, der spilleren fratras kampmuligheter vedkommende vanligvis har, styrker spillhistorien sin determinisme (Weise, 2003, s. 12), og understreker at karakterene ikke er fullstendig underlagt spilleren sin kontroll. I sekvenser som dette skapes karakterfunksjonene (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003). Rollekarakterene sin dialog om fortellingskarakteren sine handlinger skaper rammer for handlingsrommet til spilleren (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003, ss. 5-6).

I de aller fleste «cutscenes» kombineres action og dialog. Fortellingskarakteren og rollekarakterene møter utfordringer i fortellingens rom, og agerer på disse utfordringene, uavhengig av spilleren. I tillegg karakteriseres fortellingskarakteren gjennom dialog og «cutscenes». Samtalene mellom Geralt og baronen eksemplifiserer dette. Gjennom dialogene lærer spilleren om både baronen og Geralt sin fortid. Baronen sine ekstreme handlinger speiler Geralt sitt yrke som monsterjeger. Samtalene presenteres gjennom «cutscenes», der fokuset ligger på nettopp karakterene. Frem og tilbake-kameraføringen preger det filmatiske aspektet. Animasjonene og reaksjonene til karakterene formidler hva de synes og føles om samtalene.

Fortellingens rom inneholder imidlertid andre sekvenser enn bare cutscenes.

I *The Last of Us* skjer store deler av narrasjonen som en del av det navigerbare rommet. Mye av historiefortellingen i *Red Dead Redemption 2* og *The Last of Us*, og også i noen tilfeller i *The Witcher 3: Wild Hunt*, skjer nettopp gjennom lydspor. I disse sekvensene kontrollerer spilleren den spillbare karakteren, samtidig som fortelling og karakterisering skjer gjennom dialog mellom karakterer. Et viktig eksempel på denne typen lydspor har jeg valgt å kalle transportsekvenser. I disse sekvensene forflytter karakterene seg mellom oppdragsmarkører, samtidig som fortellingen og karaktertrekkene bygges ut.

Fortellingens rom inneholder også skriftlige kilder. I alle de tre spillene kan spilleren finne manuskripter og brev. Jeg vil senere i analysen vise hvordan disse skriftlige kildene er eksempler på hvordan dimensjoner integreres i hverandre. Denne typen tekster har ikke alltid fokus på karakteriseringen av hovedpersonen. Elementene kan også bygge ut fortellingsverden, eller gi oppdragene kontekst.

4.2.2 Karakterskildringer: lojalitet og beskytterrollen

Geralt, Joel og Arthur skildres som «hele» og «fulle» karakterer. De har målsetninger, drømmer og et bredt følelsesregister. Karakterene preges av kompliserte familiesituasjoner, og en stor del av fortellingen og karakteriseringen dreier seg om hovedkarakterene sine problemer med å eksternalisere disse følelsene.

Gjennom *The Witcher 3: Wild Hunt* fremstiller Geralt seg som kald og distansert. Denne selvfremstillingen er en fasade, og Geralt har empati for de svakeste i samfunnet. Slik legger spillet til rette for at spilleren skal «alliere» seg med han. En slik lojalitet kan bygges nettopp gjennom karakteren sin omtanke ovenfor marginaliserte grupper (Smith, 1995, s. 190), og ved å fremstille Geralt som omtenksum ovenfor de undertrykte, kan spilleren evaluere han positivt.

Geralt sitt møte med The Bloody Baron handler i stor grad om farskap og farskapsfølelser. De aller fleste oppdragene i kapitlet starter og slutter med dialoger. I disse samtalene mellom Geralt og The Bloody Baron, blir forholdet mellom baronen og familien utforsket.

Disse samtalene fungerer også som en måte for Geralt å kommunisere egne følelser for Ciri.

Denne delen av spillet starter ved at Geralt har fått et tips om at baronen kan kjenne til Ciri sine bevegelser. Baronen krever på sin side en tjeneste for en tjeneste, og vil at Geralt skal finne ut av hvor det har blitt av familien. Det som først ser ut som en forsvinning, viser seg etter hvert å være familien som har rømt fra den alkoholisererte og voldelige baronen. Både baronen og Geralt er fedre som har mistet de de elsker høyest, og som er villig til å gjøre alt for familien (Kelly, 2020).

Geralt sitt forhold til Ciri er på mange måter motsatt av baronen og familien. Geralt preges av at han aldri fikk gitt Ciri den barndommen hun fortjener. Der baronen har hatt sjanse etter sjanse til å rette opp i feilene sine, slutte å drikke, og behandle familien uten vold og trakassering, har ikke Geralt hatt disse mulighetene. Denne motsetningen vil jeg påstå spiller inn på både karakteriseringen av Geralt i *The Witcher 3: Wild Hunt*, men ikke minst på måten han reagerer på baronen sin adferd og handlinger. For Geralt er baronen et middel til et mål, han trenger informasjon og må derfor hjelpe han. Han har i utgangspunktet liten emosjonell tilknytning til de involverte, utenom å ville finne Ciri så fort som mulig.

Joel er nedbrutt og deprimert etter datteren sin død, og har sunket dypt ned i alkoholismen. Selv etter 20 år har han enda ikke kommet over tapet av datteren. Han tar stadig større sjanser og risiko, og bryr seg ikke om han lever eller dør.

Joel har gjennom lang fartstid som smugler tilegnet seg særegne våpen- og overlevelsesegenskaper. Disse egenskapene gjør Joel i stand til å beskytte både seg selv og Ellie. De negative spiralene er et gjennomgående tema i *The Last of Us*, og er definerende for fortellingskarakteren Joel. Mennesker som i desperasjon blir tvunget til å forkaste nestekjærlighet og omfavne overlevelsesinstinktene beskriver flere karakterer i *The Last of Us*. Verdenen de lever i er korrumpert, drevet av individets overlevelsesinstinkter, og der felleskapet ikke lenger eksisterer. I motsetning til Geralt, viser Joel liten omtanke for de rundt ham. Menneskene Joel og Ellie møter på reisen er middel til et mål. Forklaringen for denne kynismen ligger i Joel sin sorg over datteren sin død. Spillet forsøker å etablere en form for sympati, eller forståelse, for hvorfor Joel har havnet ned stien han har havnet. Sympati er en byggestein for lojalitet (Smith, 1995, s. 188). Ved å følge Smith er ikke spilleren nødt til å identifisere seg med alle karaktertrekkene (Smith, 1995, s. 188). Spillet legger til rette for spilleren sin identifikasjon ved Joel. Både gjennom den tragiske forhistorien, og som vi skal se på senere, beskytterrollen han inntar ovenfor Ellie.

Arthur Morgan, og gjengen han tilhører, har ingen skrupler når det kommer til voldsbruk. Trusler og vold er blant de første, og mest effektive, virkemidlene de benytter seg av. Arthur har få problemer med å stjele eller rane for å tjene til livets opphold. Arthur har siden fødselen vært en del av gjengen til Dutch van Der Linde, og er oppvokst som lovløs. Verken han, eller de andre i gjengen, problematiserer volden. Ønsket om penger og et trygt liv står høyt, og får medlemmene til å utføre volds- og hevnhandlinger. Arthur og gjengen legger ikke skjul på at de er kriminelle.

Arthur, har som Joel, ingen ambisjoner om å gjøre gode handlinger. Likevel menneskeligjøres Arthur, der han (ofte motvillig) gjør gode gjerninger for resten av gjengen. Igjen kan vi se hvordan lojaliteten underbygges ved å fremstille hovedkarakteren som bedre enn de andre rollekarakterene. Jeg vil vise tilbake til hvordan farsrollen til Geralt settes opp mot baronen sin rolle. Som Geralt, kommer også Arthur positivt ut av en sammenligning med de rundt seg. Han er smartere, mer kompetent og mer godhjertet enn de andre i gjengen, og lojaliteten underbygges på denne måten. Til tross for dette viser ikke Arthur disse godhjertede karaktertrekkene i starten av kapittelet. Han viser omtanke ovenfor de andre i gjengen, men omtanken går ut over «uskyldige» fremmede. Utover i kapittelet endres imidlertid karakterskildringen. Etersom flere planer går i vasken, og Arthur blir smittet av tuberkulose, begynner han å bli desillusjonert av gjenglivet. En slik endring i karakteriseringen sår frø for Arthur sin titulære forsoning.

4.2.3 Paternalistiske holdninger

En viktig del av karakterfremstillingen i de tre spillene er karakterene sitt forhold til familien. Handlingene deres kontekstualiseres og forklares gjennom en slik ramme. *The Last of Us* handler nettopp om hvordan foreldreløse Ellie, og Joel som har mistet datteren sin, kan fylle tomrommet for hverandre. Karakterene sliter med en slik innrømmelse. Den paternalistiske holdningen, der undertrykte følelser og «det usagte» i fokus er med på å forklare disse karakterene sitt forhold til vold. Etter datteren sin død har denne volden blitt en måte for Joel å håndtere innestengte følelser på. Han har et lemfeldig forhold til sitt eget liv, og spillet presenterer Joel som selvdestruktiv. Joel sine problemer med å erkjenne egne følelser står i sentrum for både karakteriseringen, og narrativet som en helhet. Joel mistet datteren sin ved utbruddet av zombieapokalypsen, og har sunket dypere ned i depresjonen siden den gang.

Ellie har mistet begge foreldrene sine, og kjenner ingen annen barndom enn den hun lever i, der farer lurert rundt ethvert hjørne.

Joel har, etter at datteren døde, manglet en grunn til å kjempe videre i livet. Joel setter ikke ord på disse følelsene, og som i melodrama forblir det usagte nettopp usagt. Forholdet mellom Joel og Ellie deler klare likhetstrekk med forholdet mellom Logan og Laura i *Logan* (2017). Både Joel og Logan inntar en farsrolle, slik Banerjee og Schaff skisserer. Joel tar et oppgjør med egne følelser på en maskulin måte, ved å eksternalisere det usagte, i likhet med det Banerjee og Schaff kaller «cathartic action sequences» (Banerjee & Schaff, 2022).

Jeg vil kort redegjøre for slutten av spillet, da denne er nødvendig for å forstå karakterutviklingen til Joel. I denne sekvensen er Ellie blitt fanget og gjøres klar til operasjonsbordet. Immuniteten hennes kan føre til en vaksine som kan redde menneskeheten fra zombieviruset. Operasjonen vil imidlertid føre til at Ellie må bøte med livet. Når Joel får vite dette, velger han å ta saken i egne hender, og kjempe seg gjennom leger og vakter for å redde Ellie. Joel sine innestengte følelser kommer til utløp gjennom nettopp denne allmenne kampsekvenser. Utbruddet underbygger den mannlige beskytteren i paternalistiske melodrama (Banerjee & Schaff, 2022, s. 178). Joel sin erkjennelse integreres i det spillbare. Der fokuset i kampsekvensene tidligere har vært å unngå konflikt, tvinges spilleren nå til å agere proaktivt og offensivt. Joel har endelig erkjent hvilken betydning Ellie har for ham, og spilleren må agere på denne erkjennelsen i det navigerbare rommet.

Denne eksternaliseringen fungerer på to plan. For det første underbygger den det paternalistiske melodramaet. I denne sjangeren er erkjennelsesutfordringer og den private konflikten i fokus. Samtidig skjer det en integrasjon på tvers av spillsystemer og dimensjoner. Følelsesutløpet speiles i det navigerbare rommet, ved at spilleren kontrollerer Joel mens han skyter ansatte på sykehuset. Denne spillbare sekvensen speiler den indre konflikten som formidles i fortellingens rom, og konflikten skildres dermed på begge planene samtidig. På den ene siden får spilleren, gjennom fortellingen, se Joel slite med å håndtere følelsene sine, på den andre siden får vedkommende spille disse følelsene.

Spillet slutter med en samtale mellom Joel og Ellie, der de for første gang åpner opp om følelsene sine. Joel forteller om Sarah sin død, og Ellie forteller om hvordan kjæresten Riley døde etter å ha blitt bitt. Joel forsøker å trøste Ellie, og begynner på en setning der det synes

som han skal innrømme hvilken betydning hun har for ham, som han ikke får fullført. Denne sekvensen står i sterk kontrast til «Bill's Town», «Pittsburgh» og «The Suburbs». Joel presenteres som noe annet enn den stoiske karakteren fra starten av spillet. I denne sekvensen er Joel drevet av desperasjon, og frykten for Ellie sitt liv. Det er også er det første gangen Joel åpner seg opp, ovenfor Ellie. Spilleren har aldri hørt Joel snakke om det som skjedde i åpningssekvensen, og Joel har undertrykt disse følelsene. Til tross for at verken Joel eller Ellie eksplisitt uttaler det, fremstilles det som at denne eksternaliseringen har fungert som en katarsis for farsrollen.

I *The Witcher 3: Wild Hunt* er forholdet mellom Geralt og Ciri i fokus. Skjebnene deres har vært knyttet sammen siden før Ciri ble født. Etter at Geralt reddet livet til Ciri sin far, påkaller han «the law of surprise». Denne skikken sier at hvis en person redder en annen, skal vedkommende tilby redningspersonen en gave eller en tjeneste hvis art er ukjent. I dette tilfellet er gaven nettopp Ciri, som faren ikke vet om. Forholdet mellom Geralt og Ciri kompliseres ved at Ciri har «elder blood», som gir henne evner og egenskaper ingen andre i universet har. Kompliserte familiære forhold er en viktig bestanddel i mannlige melodrama (Gjelsvik, 2013; Mercer & Shingler, 2004). Som i paternalistiske melodrama må verden, og familien reddes. *The Witcher 3: Wild Hunt* skiller seg imidlertid ut med at verden må reddes fra familien. Ciri er nøkkelen til en invasjon av fremmede makter, og Geralt må nå frem til henne før fiendene gjør det. Som en ekstrem form for paternalistisk melodrama må derfor Geralt redde Ciri fra seg selv. I motsetning til Joel og Ellie, der Ellie er en potensiell redningsperson, vil «the elder blood» føre til katastrofe om Ciri blir fanget. Samspillet mellom Ciri som subjekt og objekt i fortellingen, understreker den evige og nytteløse jakten. Geralt og Ciri kan aldri leve sammen som en familie, så lenge hun har magiske krefter. Akkurat som i paternalistiske melodrama (Banerjee & Schaff, 2022, ss. 379-380), jakter Geralt etter noe han aldri har hatt, og heller aldri kan få. Problemstillingen står usagt, men også i sentrum av disse melodramatiske undertonene i spillet.

Der Geralt har Ciri, og Joel har Ellie, finner man ikke et klart far/datter forhold i *Red Dead Redemption 2*. Fokuset i historien ligger istedenfor på Arthur sitt forhold til de andre i gjengen. Samlingspunktet er deres hengivne forhold til Dutch Van Der Linde, lederen av gjengen. Dette forholdet er den narrative drivkraften gjennom spillet, der Arthur innser at de stadig villere planene til Dutch er et desperat forsøk på å holde igjen en svunnen tid. Arthur innser at de lovløses tid er forbi, og at samfunnet har gjort sitt inntog. De andre nekter derimot

å innta samme posisjon, og tviholder på bankran og småkriminalitet. Dutch finner stadig på villere og mer urealistiske planer til hvordan de skal leve et liv i rikdom.

Arthur sliter med forholdet sitt til Dutch, der Dutch nekter å innser at forandring må til. På samme måte ser de andre i gjengen opp til Arthur, og de trenger stadig hjelpen hans til ulike gjøremål. Arthur er både avhengig av farsfiguren han ser opp til i Dutch Van Der Line, og essensiell for at gjengen skal holde sammen. De aller fleste oppdragene i historien til *Red Dead Redemption 2* bygger nettopp på at Arthur må hjelpe med problemer som beboerne i gjengen har, eller planlegge for det neste lovbruddet de skal gjennomføre. I løpet av historien klarer Arthur gradvis å bryte med denne behovssirkelen, og forsøker å overbevise de andre om at forandring må til. Heller enn å lykkes med dette målet, fører Arthur sine handlinger til at Dutch blir enda mer irrasjonell og paranoid. Jeg vil likevel argumentere for at nettopp karakteriseringen av Arthur Morgan knytter spillet til paternalistiske melodrama, og Banerjee og Schaff sine forutsetninger. Arthur og gjengen er en familie, og båndene deres er sterkt knyttet sammen gjennom utfordringene de har måttet håndtere. Lojaliteten, og den maskuline beskytterrollen, skapes gjennom kontrast med andre. Arthur må stadig stille opp for de andre, redde dagen og minimere skadene. På denne måten fremstår Arthur sympatisk, og bedre enn de andre i gjengen. I motsetning til de andre gjengmedlemmene er ikke Arthur ute etter egen ære, og hjelper de fleste andre i gjengen ved behov. Omtanken hans for andre er mange ganger større enn de aller fleste i gjengen.

Felles for de tre karakterene er en reise, og en slik reise er en av byggesteinene i paternalistiske melodrama (Banerjee & Schaff, 2022, s. 368). Denne reisen kan sies å foregå på to plan.

For det første har man den indre reisen de tre hovedkarakterene går gjennom. Gjennom *The Last of Us* lærer Joel sakte, men sikkert, å stole på Ellie. Han gir henne mer ansvar, og til slutt et våpen for å beskytte dem med. Joel utvikler seg fra å være alkoholisert og sorgtung, til en mann som synes å ha funnet mening i livet. Den avsluttende sekvensen der Joel ofrer alt for å redde Ellie er et godt eksempel på denne indre reisen. Arthur Morgan får et nytt syn på livet han har levd etter å ha blitt smittet med tuberkulose. Sykdommen gjør at han innser hvor mye skade og ondskap gjengen har forvoldt, og hvor skadelig den negative spiralen Dutch van der Linde drar gjengen med seg i, er. Han forsøker å redde de som reddes kan, samtidig som han søker tilgivelse gjennom gode handlinger. Geralt har en mindre grad av indre reise enn Joel

og Arthur. Likevel innser han gjennom spillet at storpolitikken og samfunnsutviklingen begynner å ta igjen monsterjegeryrket. Det finnes færre monstre å jakte, og stadige kriger gjør folk fattigere og mindre tillitsfulle.

På den andre siden av denne indre reisen har vi den fysiske reisen de tre karakterene går gjennom. Geralt traverserer landområder i jakten etter Ciri, og må navigere gjennom forrædersk natur og farlige mennesker. Joel og Ellie reiser flere tusen kilometer gjennom Amerika, og møter på zombier og fiender uansett hvor de befinner seg. Arthur og gjengen er på rømmen, men også på jakt etter bedre tider. Denne katt og mus-leken fører dem gjennom store deler av USA. Karakterene kan takle egne følelser gjennom eksterne prøvelser, slik også Banerjee og Schaff skisserer. Heller enn å måtte erkjenne problemene de sliter med, blir strabasene, gjennom reisene de begir seg ut på, en substitutt. Denne reisen er, i motsetning til karakterene sin indre reise, spillbare. Karakterene forflytter seg geografisk gjennom spillverden, mellom ulike miljøer og biomer. Denne reisen fører videre til nye og varierte utfordringer for spilleren, og i flere områder introduseres det nye fiender.

Den ytre reisen er enda et eksempel på hvordan karakterene sine indre liv eksternaliseres, og integreres i det navigerbare rommet. Actioneventyrspill har begrenset med mekanikker som tilrettelegger for at spilleren kan spille disse indre konfliktene Banerjee og Schaff skisserer. Spillet kan formidle disse erkjennelsesproblemene gjennom fortellingen, men lar i liten grad spilleren spille dem.

4.2.4 Vold som drivkraft

De tre karakterene har flere negative karaktertrekk. De besitter voldelige tendenser, en vilje til å beskytte sine egne uansett hva og vanskeligheter med å sette ord på egne følelser. Likevel rettfærdiggjøres en del av volden de begår. Forklaringen på de voldelige handlingene deres finner vi i det paternalistiske melodramaet. Karakterene gjør handlinger som ikke er akseptert av samfunnet, men handlingene er drevet av rollen som fedre som vil ofre alt for familien. Familien kommer først, uansett hva, og de som står i veien for dem fortjener det som kommer deres vei. På samme tid kan verken Joel eller Geralt drepe uskyldige uten konsekvenser, og tilfeldige mord i *Red Dead Redemption 2* straffes med negativ karma og dusør. De menneskelige fiendene i de tre spillene består av lovløse og banditter, som ikke skyr noen midler. Spillet legger dermed opp til at spilleren skal vurdere Geralt, Joel og Arthur som mer

egnet for lojalitet. Til tross for karakterene sin tilsynelatende rufsete moral, bygger spillet opp en lojalitet ovenfor disse hovedpersonene gjennom deres forhold til andre.

Arthur Morgan ser på vold som et nødvendig verktøy. I *Red Dead Redemption 2* slåss man i hovedsak mot rivaliserende gjenger, politiagenter og grupperinger på kanten av loven. De rivaliserende gjengene står bak minst like forferdelige handlinger som Arthur og gjengen, og Arthur sine møter med disse gjengene er fiendtlige.

I *Red Dead Redemption 2* settes spilleren i en forbryter sine sko. Hevn er en legitim rettferdiggjøring av vold for Van der Linde-gjengen. I et oppdrag i «Horseshoe Overlook» skal Arthur redde et medlem av gjengen som er arrestert for mord. Da Arthur og Micah møtes, forteller Arthur at han vurderer å la Micah få dødsdommen sin. Arthur sin begrunnelse er ikke mordet Micah har gjort, og en tanke om at rettferdigheten og loven må seire. Arthur har istedenfor et uvennskap med Micah, bygget på aversjon ovenfor hverandre. Volden forklares ikke gjennom rettferdighet, eller som et svar på «objektiv» urett. Arthur dreper, slåss og stjeler riktignok fra både rike og fattige, men innerst inne er han villig til å hjelpe mennesker i nød. Det synes så også å ligge et visst ønske om moral i bunn for gjengen.

I et annet oppdrag skal Arthur, med flere, rane et tog. Like før de går inn i toget uttaler et av medlemmene «remember these are innocent folks», og oppfordrer de andre til å ikke drepe. Det ender likevel med at Arthur banker opp flere av passasjerene som nekter å gi fra seg verdisakene sine, og da røveriet blir avslørt og forsterkninger sendes inn, må spilleren skyte seg gjennom flere titalls fiender. Spillet trekker ingen oppmerksomhet til dette masse mordet. Arthur får i flere tilfeller som oppdrag å kreve inn gjeld fra «uskyldige» bønder og handelsmenn. I disse sekvensene får volden et annet tilsnitt. Heller enn mengder av fiender, må Arthur håndtere enkeltpersoner. På samme måte blir volden presentert som mer personlig i disse sekvensene. Fiendene roper om hjelp og ynker seg. Spillet fordømmer ikke Arthur sin voldsbruk direkte i disse sekvensene, men det henger likevel en mer alvorlig tone over disse oppdragene og sekvensene.

I starten av spillet bruker Joel vold som utløp for de innestengte følelsene sine, og banker opp fiendtlige smuglere uten hemninger. Tilbøyeligheten til vold forsvinner ikke etter hvert som Joel og Ellie danner et far/datter-forhold, men Joel sin tilnærming til volden endres. For det første tar Joel mindre risiko, både for eget og Ellie sitt liv. For det andre fokuseres volden

utover. Joel kan «forklare» volden, som har samme intensitet som volden før Joel møtte Ellie. Joel sin intensjon bak volden kan forklares som et ledd i å hjelpe Ellie, heller enn å måtte håndtere egne følelser. Joel endrer altså tilnærmingen til volden, og bruker den som en reaksjon.

Fortellingskarakteren Geralt presenteres sjelden som pådriver for volden i *The Witcher 3: Wild Hunt*. Spillet er satt til krigsherjede områder, der banditter og desertører råder og undertrykker befolkningen. Denne typen grupperinger danner størsteparten av fiendene Geralt møter i spillet. Dette underbygger at voldsomme fortjener volden som møter dem, og at Geralt gjør resten av verden en tjeneste ved å håndtere dem. Sverd- og kampegenskapene til Geralt er samtidig et karakterdefinerende trekk. Fra barnsben har Geralt blitt oppfostret som en monsterjeger. Dette, kombinert med mutasjoner han måtte gjennomgå i ung alder, har gjort han til en effektiv drapsmaskin. Monsterjegere som Geralt er sett ned på av samfunnet, og er fryktet på grunn av kampegenskapene deres. Geralt møter desertørgrupperinger på reisen. Disse grupperingene angriper når de får øye på han, og spilleren har få påvirkningsmuligheter bortsett fra å drepe slike desertører. I historiesekvensene kommer volden oftest som et resultat av rasisme eller diskriminering, der det er den andre parten som tar initiativet til volden. Geralt fremstilles på denne måten som lite skyldig i egen voldsbruk, der volden er en reaksjon, og ikke et initiativ. Likevel tjener Geralt på volden. Dersom spilleren dreper alle desertørene på en bosetning, kan spilleren stjele fra kister og skap, og ta med seg våpen og materialer. Vold og trusler er ofte også den mest effektive veien til målet i spillet sine oppdrag, der Geralt kan slippe å betale eller gjøre tjenester som et resultat av voldsstrusselen. Volden kontekstualiseres altså som en reaksjon, der Geralt tar de svakes side. Skapninger med bevissthet, hekser og trollmenn undertrykkes av styresmaktene i Velen, og Geralt beskytter disse minoritetene mot utnyttelse og undertrykkelse. Dersom Geralt står opp mot overmakten er resultat ofte vold. Geralt bruker altså ikke volden uprovosert. På denne måten forklares Geralt sin voldsbruk som et verktøy for å støtte de svakes kamp. Ved å ramme inn volden som selvforsvar, eller som et edelt forsøk på å rette opp i krenkelser, kan dette fungere som en måte for spillet å kommunisere ovenfor spilleren at volden er berettiget.

4.3 Datarommet

Menyer er en naturlig del av moderne spill. I alle de tre spillene må spilleren samhandle med menyvalg for å endre utstyr eller oppgradere karakteren. Dette fordrer et avbrudd fra den

«vanlige spillingen». Datarommet minner, i flere spill, mer om databaser enn de tredimensjonale rommene spilleren kan utforske. Jeg vil vise til flere eksempler på at datarommet integreres i det navigerbare rommet. Integrasjonen leder videre til at avstanden mellom spiller og karakteren minskes, og at samspillet mellom spilleren sitt handlingsrom og karakteriseringen forsterkes.

4.3.1 Manuskripter og tekster: integrasjon på tvers av dimensjoner

Innebygget historiefortelling er en viktig del av narrativ arkitektur (Jenkins, 2002, s. 10). Tilnærmingen til den innebyggede historiefortellingen er ulik i de tre spillene. Elementer som i de fleste spill krever interaksjon med menyer, gjøres til en del av det navigerbare rommet. Ikke bare eksisterer elementene i spillverden, de representerer også den spillbare karakteren sin interaksjon med verdenen. Spilleren kan finne brev, manuskripter og gjenstander i spillverdenen, i alle de tre spillene. Utforsking av spillverden, og påfølgende interaksjon med denne typen manuskripter og brev, kan også bygge ut de forhåndsdefinerte karakterfunksjonene. Karakterene i alle de tre spillene kommenterer og snakker om brev og manuskripter, og gir spilleren innblikk i deres forhold til verden de lever i. Geralt kommenterer på skjebnen til menneskene som omtales i brevene, og Arthur skriver og tegner om tankene i notatboken.

Datarommet i *The Witcher 3: Wild Hunt* inneholder ikke bare mulighet for oppgradering. I tillegg til oppgradering av egenskapene til den spillbare karakteren, kan spilleren få oversikt og informasjon om oppdrag og monstre i spillet. De forklarer fremdriften i oppdragene, og gir mer utfyllende informasjon om oppdragene. Tekstene innhentes på to måter. Karakterbeskrivelser, bestiarum og oppdragsbeskrivelser dukker opp automatisk etter hvert som oppdragene skrider frem. Manuskripter og brev krever utforsking fra spilleren. På samme måte som spilleren kan slå opp i bestiarumet og karakteroversikten i *The Witcher 3: Wild Hunt*, er det gjennom notatboken at spilleren lærer om verdenen i *Red Dead Redemption 2*. Arthur noterer små og store hendelser i journalen sin, som bygger ut fortellingsverden, og forklarer forholdet hans til de andre i gjengen. I notatboken kan spilleren lese om oppdrag, dyr og planter eller de andre karakterene i gjengen. Utdraget under forklarer hendelsene i et av kapittele sine første oppdrag.

«Headed into Valentine with Uncle and the girls. Girls went scouting out work while uncle and I had a few drinks and he explained more of his theories on existence and bare faced lies about his past. Things took a strange turn - some fella seemed to recognize me, or us from Blackwater. Guess we had been holed up there too long while Hosea & I scouted the job that never was. I chased the bastard.»¹

Utdraget oppsummerer hendelsene i oppdraget. Samtidig gir det innsikt i Arthur sitt forhold til gjengen, samt forholdet hans til omverden. På denne måten bygges fortellingskarakteren. Vi kan fra denne korte teksten se hvordan Arthur er praktisk anlagt. I tillegg får vi inntrykk av forholdet hans til Uncle, en av de andre medlemmene i gjengen. Til sist ser vi hvordan Arthur ikke skyr vold for å beskytte familien sin.

I *The Witcher 3: Wild Hunt* kan spilleren også lese gjennom et bestiarium. Bestiarumet er en oversikt over monstrene i spillet og deres styrker og svakheter. Denne informasjonen knytter seg direkte til det navigerbare rommet, og forteller hvilken type magi og hvilke gjenstander monstrene har en svakhet for. I tillegg til informasjonen om spillmekanikker, kan spilleren lese om mytologien i spillet. Mytologien presenteres gjennom historier om innbyggerne i verden, og deres møter med de ulike monstrene. Et eksempel på denne typen historiefortelling finner man i utdraget under, hentet fra bestiarium-oppslaget om de tre heksene i Crookback Bog.

«The isolated corners of our world harbor creatures older than humans, older than academies and mages, older even than elves and dwarves. The Crones of Crookback Bog are such creatures. No one knows their true names, nor what breed of monstrosity they in fact are»²

Som utdraget viser, presenteres det informasjon om spillverden. Informasjonen er imidlertid tilgjengelig som en del av datarommet. Heller enn å bygge ut fortellingen i spillet, fokuserer de på fortellingsverden. Både fortellings- og spillverden kontekstualiseres, og fiender sine styrker og svakheter gis forklaring. På den ene siden gir disse oversiktene informasjon om spillmekanikker og verktøy, som hvilken type magi og bomber som er effektive. På den andre

¹ Hentet fra Arthur sin dagbok i spillet, teksten er tilgjengelig etter oppdraget «Polite Society, Valentine Style» er fullført.

² Hentet fra «bestiary» fanen i pausemenyen, tilgjengelig etter at Geralt får høre om heksene første gangen.

siden bygger de ut fortellingsverden, og informasjonen i dem presenteres etter hvert som historien skrider frem. Spilleren kan ikke lese tekstene i det navigerbare rommet, disse tekstene må leses gjennom menyer.

The Last of Us inneholder flere typer gjenstander som spilleren kan samle på. Dette kan være gjenstander, tegneserier og brev. Gjenstandene ligger i spillverden, og spilleren må interagere med dem for å plukke disse opp. De er ikke påkrevde for historieprogresjon. Brevene forteller om karakterer i spillverdenen, og hvordan disse håndterte den plutselige apokalypsen. Spilleren kan umiddelbart lese og se på disse gjenstandene i det Joel plukker dem opp. Noen av dokumentene i *The Last of Us* vil lede til samtaler mellom Joel og Ellie. I disse samtalene forteller Joel om livet før apokalypsen. Spilleren sin adferd og navigasjon fører til ytterligere dialog og karakterisering.

Spilleren får store deler av «datainformasjonen» gjennom kartet i *Red Dead Redemption 2*. Kartet er en stilisert versjon av verdenen spilleren kan utforske, og på kartet er det markert ulike interessepunkter, som hvilke dyr som befinner seg i de ulike områdene. Kartet ser tidsriktig ut visuelt, og bygger ut fortellingsverden gjennom tegninger av dyr og jaktmarker. På kartet er det også markert hvilke oppdrag Arthur har tilgjengelig, og hvor spilleren må navigere for å finne disse.

Notatboken til Arthur eksisterer i spillverden, og som Joel, plukker Arthur opp notatboken fra lommen. Disse tekstene bygger på fortellingskarakteren Arthur, og gir spilleren førstehåndsinformasjon om hva han tenker og føler om verdenen rundt dem. Arthur viser en mer human og følsom side gjennom disse notatene. Notatene, som fortellingen om Valentine, humaniserer Arthur. Vitsen om Uncle sine fortellinger, koblet opp mot den saklige tonen han bruker for å forklare hvordan han banket opp mannen som gjenkjente dem, gir innsikt i Arthur som person. Elementer som notater, kart og manuskripter forteller om karakterene. De gis en forhistorie og motivasjoner, og mellommenneskelige forhold bygges ut. Arthur sin omsorg for de andre i gjengen stilles opp mot det nonsjaluante forholdet han har til å utøve vold.

Både *Red Dead Redemption 2* og *The Last of Us* gjør denne typen informasjon til en del av det navigerbare rommet. Det er karakterene som blar i notatboken eller plukker opp dokumentene, og manuskriptene og notatene fungerer på to plan.

Fortellingsverden bygges ut gjennom datarommet. De gir bakgrunnsinformasjon som ikke er direkte knyttet til fortellingen i spillet, og integrerer fortellingens rom inn i datarommet. I *The Last of Us* og *Red Dead Redemption 2* integreres også datarommet som en del av det navigerbare rommet, der spilleren samhandler med notatene gjennom handlingsrommet.

Samtidig utvider notatene karakterfunksjonene, og skaper rammer for spilleren. Arthur viser en annen side av seg selv gjennom dagboken sin. Gjennom objektene spilleren kan finne i spillverden, bygges forholdet mellom Joel og Ellie ut. Geralt sine kommentarer på brevene og manuskriptene viser en omtenkstom side av han. Datarommet gir spillskaperne mulighet til å vise tankene og følelsene til spilleren.

4.3.2 Nivåer og oppgradering: spilleren sin påvirkning på karakteren

Alle de tre spillene lar spilleren oppgradere hovedkarakteren. I *The Last of Us* finner spilleren oppgraderingsmateriale i løpet av reisen, som brukes for å gi Joel statistiske oppgraderinger. I *Red Dead Redemption 2* bygger oppgraderingene direkte på spilleren sine handlinger. Arthur sine attributter øker, basert på spilleren sin bruk av dem. For å få flere helsepoeng må spilleren slåss, for å øke utholdenheten må spilleren løpe mye til fots. Oppgraderingene i *The Witcher 3: Wild Hunt* ligner på tradisjonelle rollespill. Her har spilleren et oppgraderingsnett med ulike attributter. Spilleren får erfaringspoeng ved å utføre oppdrag, og disse kan byttes i både aktive og passive oppgraderinger. Oppgraderingene er ifølge Lankoski, Heliö og Ekman en del av karakteren, som bygges opp gjennom en kombinasjon av de forhåndsdefinerte karaktertrekkene og oppgraderinger (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003).

Grensesnittet i *The Witcher 3: Wild Hunt* samhandler i liten grad med omverdenen, og spilleren presenteres for statiske menyer, som ligner mer på databaser enn den middelalderinspirerte spillverdenen. *The Witcher 3: Wild Hunt* benytter et nivåsystem, der den spillbare karakteren Geralt får ferdighetspoeng som brukes til å oppgradere ulike aspekter. Disse ferdighetspoengene spiller også inn på karakternivået til Geralt. I starten av spillet er dette nivået 1, og gjennom utforskning og oppdrag, kan dette økes til nivå 70. Oppdragene struktureres også etter denne nivåinndelingen, oppdrag som er flere nivåer høyere enn Geralt er utfordrende, og i noen tilfeller umulig, å gjennomføre. Forbedringen av nivå gir tilgang til flere oppdrag, og vanskeligere områder å utforske. Spilleren kan velge å investere nivåpoengene i fire kategorier: «combat», «signs», «alchemy» og «general». Til sammen kan

spilleren investere i 80 ulike attributter, og flere av disse har flere nivåer. Spilleren kan dermed ikke oppgradere Geralt fullt i alle attributter, men tvinges til å velge en form for spesialisering. Spilleren får velge styrkene til Geralt, og skaper på sett og vis sitt eget handlingsrom. Noen av attributtene gir prosentvis mer skade eller beskyttelse, og er i så måte indirekte oppgraderinger. Andre gir Geralt en utvidet verktøykasse, med flere typer angrepsmuligheter. I tillegg til de spillerstyrte oppgraderingene, får den spillbare karakteren Geralt flere helsepoeng og utholdenhetspoeng, gjennom passive oppgraderinger. Oppgraderingsmulighetene presenteres utenfor spillverdenen, og spilleren må bevege seg inn i datarommet for å kunne oppgradere.

Jeg vil argumentere for at oppgraderingen av attributter forsterker «jag-et» i det navigerbare rommet. Daniel Vella argumenterer for at spilleren tilskriver spillbare valg til seg selv (Vella, 2017, s. 7). Videre former denne tilskrivelsen forholdet mellom spilleren og karakteren. «Spilleren-som-karakteren» (Vella, 2017, s. 8) kan forklare hvordan oppgraderingsvalg gir mening. I *The Witcher 3: Wild Hunt* kan spilleren selv forme karaktertrekkene gjennom de ulike attributtene. Karaktertrekkene tilrettelegger for at spilleren skal innta posisjonen som spillkarakteren, men spillet lar også spilleren velge hvilken posisjon spillkarakteren har. Disse valgene lar spilleren forme Geralt. Ved å investere i magi, kan Geralt ekspedere fiender på lengre avstand og med mindre bruk av sverd. På samme måte kan det å oppgradere de ulike medisinerne i spillet gi klare fordeler. Oppgraderingene av Geralt spiller inn på kampsekvensene, og målet blir å oppgradere Geralt og finne synergier mellom ulike oppgraderinger. Denne klassiske rollespilltilnærmingen til oppgraderinger lar spilleren i større grad forme spilleren sitt handlingsrom.

Red Dead Redemption 2 og *The Last of Us* har ikke et definert nivåsystem, og lar heller ikke spilleren låse opp nye animasjoner og kampferdigheter. Oppgraderingene i disse to spillene baserer seg på statistiske forbedringer, som flere helsepoeng og bedre utholdenhet. Oppgraderingene, og veien til dem, er mer strømlinjeformet i *Red Dead Redemption 2* og *The Last of Us*, enn i *The Witcher 3*.

I *The Last of Us* er Joel sårbar under oppgraderingen. I *The Last of Us* kan både zombier og mennesker angripe, selv om spilleren samhandler med oppgraderinger gjennom en meny. Datarommet blir gjort til en del av verdenen Joel lever i. Det er en direkte korrelasjon mellom spilleren sine handlinger, og måten Joel utfører disse på. Slik forsterkes samhandlingen

mellom spiller og karakter, og det skapes et «vi». Oppgraderingene i *Red Dead Redemption 2* skjer uten avbrudd eller menyer overhodet. Etter at spilleren har oppfylt kravene for å oppgradere, blinker det en melding på skjermen som forteller at oppgraderingen har skjedd. Spilleren-som-karakteren får en selvforsterkende effekt. Dersom vi også her bygger på Vella, ser vi hvordan «jeg er en som løper» blir til «jeg er en som løper, derfor får jeg bedre kondisjon og kan løpe bedre». Ved å bygge på Kristine Jørgensen kan vi se hvordan grensesnittet gjøres til en del av den fiksjonelle verdenen (Jørgensen, 2013, s. 138). Likevel underbygges det spillbare ved grensesnittet gjennom å bygge direkte på spilleren sitt handlingsrom.

De tre spillene har ulik tilnærming til oppgraderinger, og har ulik grad av «databasepreg» over oppgraderingene. *The Witcher 3: Wild Hunt* presenterer en «klassisk» form for oppgraderinger, der spilleren må navigere gjennom en meny for å oppgradere. *The Last of Us* kombinerer databasen og det spillbare ved å tvinge spilleren til å være oppmerksom på omstendighetene rundt for ikke å ta skade. *Red Dead Redemption 2* lar oppgraderingene være en direkte del av det navigerbare rommet, og bygger på at spilleren sine handlinger direkte former Arthur, uten å måtte navigere gjennom menyer. Det er spilleren som velger oppgraderinger, men karakteren som utfører handlingen. Når det er karakterene forbedrer våpen og utstyr, minskes avstanden mellom karakteren, spilleren og oppgraderingene.

Det er ingen praktisk forskjell på hvorvidt oppgraderingene skjer i datarommet, eller integreres i det navigerbare rommet. Selve oppgraderingen skjer uansett. Oppgraderingene som en del av det navigerbare rommet har likevel et formål. Spilleren bør ikke oppgradere og forbedre Joel til enhver tid. Ettersom oppgraderingene ikke skjer i menyer, men som en del av det navigerbare rommet, er spilleren avhengig av at Joel og Ellie er trygge, uten fiender rundt seg. Det taktiske tilsnittet, der de tilhørende animasjonene gjør oppgraderingen til en bevisst vurdering av spilleren, er altså viktig. I *Red Dead Redemption 2* er det en direkte korrelasjon mellom spilleren sine handlinger og oppgraderingene. Spilleren i *The Witcher 3: Wild Hunt* kan selv velge «retning», og låse opp nye måter å interagere med systemene på gjennom attributter og nye animasjoner. Spilleren sin direkte innflytelse på karakteren sine verktøy og dermed sitt eget handlingsrom forsterker samspillet mellom disse bestanddelene. Dette samspillet bygger på de forhåndsdefinerte karaktertrekkene, men lar samtidig spilleren ha direkte innflytelse. På denne måten minskes avstanden mellom spilleren sine valg og karakteren sine handlinger.

4.3.3 Våpen og inventar: handlingsrommet utvides

Oppgradering og forbedring av våpen og rustning er en viktig del av *The Witcher 3: Wild Hunt*. For å oppgradere eller lage denne typen utstyr må spilleren samhandle med smeder. Disse kan lage nye våpen, eller oppgradere våpen Geralt allerede har funnet. Spilleren velger våpenet som skal oppgraderes fra en nedtrekksmeny, og oppgraderingen skjer i den samme menyen. Ved å plassere ulike runesteiner på våpnene endres både de statistiske attributtene til våpenet, men også det fysiske utseendet. Oppgraderingene av våpnene er altså synlige også i spillverdenen. Oppgraderingen av våpnene i datarommet fungerer ikke utelukkende for å få bedre attributter, men også som en måte å personalisere våpnene på.

Geralt kan til enhver tid ha to sverd på ryggen. Et stålsverd for menneskelige fiender, og et sølvsverd for monstre. Ulike sverd har høyere skadepotensiale, og andre statistiske fordeler. For å lege helsepoengene, er man avhengig av å spise mat, eller innta ulike eliksirer. Virkningen av de ulike eliksirene skjer umiddelbart under kampsekvensene. Det finnes heller ingen animasjoner for bytte av rustning. Igjen er det et klart skille mellom det navigerbare rommet og datarommet i *The Witcher 3: Wild Hunt*. De to rommene påvirker hverandre, blant annet ved at spillerens handlinger i datarommet endrer utseende på våpen og rustning. Likevel integreres ikke disse to bestanddelene sammen, slik vi skal se at de gjør i *Red Dead Redemption 2* og *The Last of Us*.

For å kjøpe og oppgradere klær, utstyr og våpen i *Red Dead Redemption 2* må spilleren også interagere med kjøpmenn. Menyene for dette er magasiner i spillverden. Spilleren blar gjennom magasinet for å se på og oppgradere de ulike våpnene. Våpnene får også synlige forandringer etter hvert som spilleren oppgraderer disse. På samme måte presenteres kleskjøp i *Red Dead Redemption 2* gjennom et prøverom, der man ser klærne på Arthur. Disse er i hovedsak visuelle, der spilleren kan velge utseendet på Arthur. Integrasjonen mellom disse to rommene forsterker «vi-følelsen». Gjennom å samkjøre spilleren sine handlinger med en synlig forandring i sanntid, vil jeg argumentere for at valgene rammes inn som et samspill. Det er ikke lenger bare spilleren som oppgraderer karakteren, men på samme tid karakteren som tar det aktive valget å endre på klesvalg eller våpen.

Også *The Last of Us* integrerer de to rommene. Spillet skiller seg fra *The Witcher 3: Wild Hunt* og *Red Dead Redemption 2* ved at tilgangen på nytt våpen og utstyr er lineær. I alle de tre kapitlene finner og åpner spilleren opp nye våpen. I «Bill's Town» kan spilleren finne en bue, og får en pumpehagle av Bill. I «The Suburbs» kan spilleren finne en avsagd hagle. For å plukke opp disse nye våpnene må spilleren interagere med dem i verdenen. Etter dette vil Joel plukke opp våpenet, inspisere det, og plassere det i ryggsekken sin. For å oppgradere våpen må spilleren samhandle med arbeidsbenker som er tilgjengelige i verdenen. Når spilleren samhandler med en slik benk, tar Joel ut verktøy fra ryggsekken. Når spilleren bytter mellom de ulike våpnene og de ulike oppgraderingsmulighetene, ser man Joel legge det ene våpenet til side, og plukke opp et annet. Oppgraderingene skjer dermed ikke utelukkende i datarommet, og Joel agerer på spilleren sine handlinger. Det må likevel understrekes at disse oppgraderingene åpenbart ikke er direkte overført fra det virkelige liv. En av animasjonene for oppgradering viser at Joel tørker over skjeftet med en klut. Det hersker imidlertid liten tvil om at tilnærmingen til oppgraderingene skal bygge på en kombinasjon av spillverden og datarommet, og vise at oppgraderingene er fysiske og ikke bare statistiske. I motsetning til oppgraderingen av våpen i *Red Dead Redemption 2* eksisterer likevel ikke menyen i det navigerbare rommet. Joel sine handlinger skjer i det navigerbare rommet, men samhandlingen foregår i menyer som ikke gis forklaring i det navigerbare rommet. Vi ser her en annen form for samhandling der den statistiske informasjonen om våpnene sine attributter blandes med spillverden. Spilleren-som-Joel struktureres, og gis valgmuligheter, i datarommet gjennom menyer. Samtidig får handlingene håndgripelige sanntidsanimasjoner i det navigerbare rommet. Mulighetene og verktøyene underbygger samtidig de forhåndsdefinerte karaktertrekkene. Geralt bruker i hovedsak sverd. Spilleren kan også bruke en mini-armbrøst, men denne gjør lite skade i forhold til sverdene. Ekspertisen og adferden til Geralt i fortellingsverden, underbygger ferdighetene med nettopp sverd, i kraft av å være monsterjeger. Arthur benytter tidsriktige skytevåpen. Joel sine våpen er lappet sammen, og understreker mangelen på ressurser i den postapokalyptiske verdenen.

Integrasjonen skjer også i utforskingen av verdenen. Dersom spilleren skal bytte våpen i de spillbare sekvensene, må Joel ta av seg ryggsekken, feste på det gamle våpenet og trekke frem det nye. Fokuset på slike elementer i de spillbare sekvensene i *The Last of Us* forsterker elementene sin tilknytning til spillverdenen, men skaper også en ekstra dimensjon i de spillbare sekvensene. For det første formidler animasjonene at ryggsekken, og innholdet i den, eksisterer i spillverdenen. For det andre gjør denne typen animasjoner at det kreves

planlegging og tilpasning i kampsekvensene. Spilleren kan ikke hurtig bytte fra et våpen til et annet dersom situasjonen skulle kreve det. På denne måten forsterkes det taktiske tilsnittet i kampsekvensene i *The Last of Us*.

Datarommet integreres som en del av det navigerbare rommet. Dette gjøres på to måter. For det første blir karakterene sårbare når de interagerer med datarommet. Joel og Arthur tar skade om fiender angriper, og animasjonene gir spilleren sin interaksjon med inventaret et taktisk tilsnitt. For det andre er selve interaksjonen en del av det navigerbare rommet. Magasinene Arthur blar i, og arbeidsbenkene Joel jobber ved, er begge en del av den navigerbare verdenen i de to spillene. På samme måte som når spilleren beveger karakterene i det tredimensjonale rommet, er det et samsvar mellom spilleren sin handling (gå til neste våpen) og karakteren sin handling (bla til neste side i magasinet). En slik samhandling er ikke til stede i *The Witcher 3: Wild Hunt*, der spillverdenen stopper opp, og handlingen ikke har en direkte tilknytning til Geralt sin handling.

Denne typen representasjon underbygger en form for realisme. Realisme betyr i denne sammenhengen at flere deler, som vanligvis er en del av datarommet, gis animasjoner og funksjoner i det navigerbare rommet. Datarommet gis animasjoner, og formidles som om de er en del av den spillbare karakteren sitt handlingssett. Det er ingen praktisk forskjell om man bytter klær gjennom en pausemeny, slik som i *The Witcher 3: Wild Hunt*, eller som en del av det spillbare rommet i *Red Dead Redemption 2*. Våpen forbedres og de statistiske fordelene øker. Likevel blir spillinformasjon som tekst og statistiske oppgraderinger gjort spillbare i både *Red Dead Redemption 2* og *The Last of Us*. Integrasjon av spillsystemer virker å være en ledestjerne i *Red Dead Redemption 2* og *The Last of Us*, og synes å bygge på en form for realisme.

På den ene siden gjøres spillmekanikker som tradisjonelt har blitt formidlet gjennom menyer håndgripelige. Denne håndgripeligheten gjør avstanden kortere mellom spiller og karakter. Gjennom å gjøre elementer fra datarommet navigerbart, blir utforskingen av dette rommet et felles mål for spilleren og karakteren. Mote- og stilvalg lar spilleren sitt handlingsrom påvirke karakterpresentasjonen slik Vella forstår det som et «ludic self». Spilleren må kunne bygge dette selvet gjennom utstyr og oppgraderinger. Dersom «jeg» er en som bruker langdistansevåpen, må adferden i datarommet (oppgraderinger og forbedringer) også være en del av de samme vurderingene. Avstanden til det navigerbare rommet minskes. Dette, vil jeg

argumentere for, minsker i sin tur avstanden mellom spiller og karakter. Dannelsen av selvet legges til rette for i datarommet. Ved å vise håndgripelige endringer (og ikke minst handlinger) i det navigerbare rommet blir handlingene og oppdagelsene både mine og karakteren sine.

4.4 Det navigerbare rommet

Vi har sett hvordan karakteriseringen av de tre hovedkarakterene foregår, og etablert et møte mellom datarommet og navigasjonsmuligheter. Denne neste delen vil fokusere på spilleren sitt handlingsrom. Ved å dele det navigerbare rommet inn i utforskning, kampsekvenser og problemløsning ønsker jeg å tydeliggjøre hvordan dimensjonene minsker avstanden mellom spilleren og karakteren.

4.4.1 Transportsekvenser: spilleren sin deltakelse

Som et brytningspunkt mellom fortelling og navigasjon ligger det jeg kaller transportsekvenser. Transportsekvensene fungerer, som navnet tilsier, som en overgang i oppdrag. Dersom oppdraget finner sted en annen plass enn starten på oppdraget, må spilleren bevege seg gjennom spillverden for å nå destinasjonen. Når spilleren navigerer gjennom spillverdenen i oppdrag, skjer dette ofte akkompagnert av andre karakterer i spillet. I flere transportsekvenser fungerer hovedkarakteren også som beskytter, dersom karakterene angripes.

Gjennom samtalene mellom karakterene får spilleren vite mer om forholdet deres, og om verdenen de lever i. Det er ikke alltid action i slike sekvenser, og de er gjort spillbare i den forstand at spilleren ikke fratras alle navigasjonsverktøyene. Transportsekvenser kombinerer historiefortelling og spillerkontroll. Karakterene beveger seg gjennom spillverdenen mens de snakker sammen. Muligheten for å interagere med omverdenen er begrenset, og dersom spilleren avviker fra den tiltenkte stien starter oppdraget som oftest på nytt.

Transportsekvensene bidrar til at oppdragene forklares, og karakterene utvikles. Samtidig formidles ofte bakgrunnen og motivasjonene til sidekarakterene, og forholdet mellom hovedkarakterene og de andre karakterene bygges ut. Gjennom lydsporet kombineres handlingsrom og fortelling. Spilleren kan utforske det navigerbare rommet, samtidig som fortellingskarakterene formidler karaktertrekk og fortelling. Gjennom å koble spilleren sin navigasjon, og dialogen mellom karakterene, minskes avstanden mellom simuleringsmodusen

og narrasjonsmodusen. Karakterene eksisterer på samme tid som verktøy for spilleren sin utforskning, og som karakterer med intensjonalitet og et indre liv.

Red Dead Redemption 2 benytter seg i stor grad av denne fortellingsformen. De fleste oppdragene i *Red Dead Redemption 2* starter med at Arthur oppsøker oppdragsgiveren, markert på kartet. Deretter må de sammen ri til stedet der selve oppdraget finner sted. Spilleren kontrollerer Arthur langs den forhåndsbestemte ruten. Kontrollen er imidlertid begrenset til å følge den forhåndsbestemte ruten. Spilleren blir bedre kjent med Arthur og de andre medlemmene i gjengen. Denne typen sekvenser er altså viktig for karakterfunksjonene. Også i *The Witcher 3: Wild Hunt* må spilleren forflytte seg sammen med andre rollekarakterer. Noen oppdrag krever at Geralt, sammen med andre rollekarakterer, utforsker eller etterforsker områder. *The Last of Us* kan ved første øyekast synes som en eneste lang transportsekvens. Jeg vil senere redegjøre for dialogen i utforsningssekvenser. Likevel faller visse sekvenser utvilsomt innunder transportsekvenser. I «Bills's Town» tilbringer Joel og Ellie store deler av kapittelet sammen med Bill. Her lærer spilleren, og Ellie, mer om hvem Joel har vært tidligere. I «Pittsburgh» og «The Suburbs» er det Sam og Henry som akkompagnerer karakterene. Dialogen mellom karakterene, mens de forflytter seg, bygger ut protagonisten som fortellingskarakter.

Jeg vil argumentere for at transportsekvensene gjør beskytterrollen bokstavelig. Transportsekvensene understreker hovedkarakterene sin kompetanse, samt deres vilje til å innta rollen som maskuline beskyttere. Samtidig lærer spilleren om hovedkarakteren av andre gjennom transportsekvensene. På den ene siden har vi anekdoter og fortellinger som både bygger ut fortellingsverden, og skaper et tidligere liv for karakterene. På den andre siden gir disse samtaler hovedkarakterene anledning til å kommentere på hendelser i spillhistorien. Transportsekvensene bygger dermed ut spillhistorien, og gir pusterom og anledning til refleksjon for hovedkarakterene. Gjennom karakterene sine samtaler med venner og allierte, bygges karakterfunksjonene, og denne narrasjonen integreres som en del av det navigerbare rommet gjennom spilleren sitt handlingsrom.

4.4.2 Utforskning: kroppslighet møter fortelling

Strukturen i *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt* skaper et skille mellom oppdrag og utforskning, og lar det være opp til spilleren å velge om vedkommende vil

utforske verden eller spille gjennom historien. Spilleren må oppsøke oppdragsgiveren for å starte oppdragene, og spilleren kan selv bestemme farten og frekvensen i historieførløpet. Utenfor oppdragene kan spilleren jakte på oppgraderinger, handle med forbruksvarer i spillet og slåss mot monstre.

Mengden og retningen på utforsking er opp til spilleren. Nysgjerrige spillere som utforsker mye, belønnes på flere måter. Spillere som utforsker spillverden belønnes med nytt utstyr i alle de tre spillene. I *The Witcher 3: Wild Hunt* kan man finne nye våpen og rustninger, som gir statistiske fordeler og gjør Geralt bedre rustet til vanskeligere oppdrag. I *Red Dead Redemption 2* finner spilleren i hovedsak penger gjennom utforsking. Pengene kan i sin tid kjøpe nye våpen og bekledning hos kjøpmenn. I *The Last of Us* belønnes utforskingen med oppgraderingsmateriale.

Både *The Witcher 3: Wild Hunt* og *Red Dead Redemption 2* inneholder tilfeldige møter med karakterer som ikke står markert på kartet. Disse oppdragene kan være korte, som å hjelpe en NPC med et problem, eller lengre og mer utfyllende. Et eksempel på dette finner vi i *Red Dead Redemption 2*, der spilleren hjelper en bonde med å bygge et nytt hus.

Spillere som utforsker og slåss mot fiender vil også få flere karakterpoeng i *The Witcher 3: Wild Hunt*. Disse kan, som vist, brukes til å oppgradere Geralt. Det navigerbare rommet blir derfor en selvforsterkende mekanikk. Utnytting og utforskning av det navigerbare rommet gir spilleren flere og bedre steder å oppdage.

Motivasjonen for denne utforskingen kan forklares gjennom målorientert engasjement (Lankoski, 2011, s. 298). Karakterene sitt ønske om penger forklares gjennom de forhåndsdefinerte karakterfunksjonene. Geralt er en monsterjeger og på stadig reise. Arthur er avhengig av å bidra til gjengen. Penger, utstyr og jaktbytte kan doneres. Joel er en smugler, og mangelen på ressurser gjør at han er vant til å leve fra hånd til munn. Utforskningsbehovet gis dermed forklaring gjennom karakterfunksjonene. Målene for spilleren, å opparbeide seg nok penger til oppgraderinger og nytt utstyr, gis forklaring i fortellingsverden, og spilleren og karakteren sine mål overlapper. Samsvar mellom karakterene sine ambisjoner, og de målene spilleren må oppnå i spillet skaper engasjement (Lankoski, 2011, ss. 297-298).

Disse hovedmålene reguleres i sin tid av undermål (Lankoski, 2011, s. 297). Spillene legger til rette for slike undermål gjennom ulike måter å tjene penger og erfaringspoeng. Spilleren velger tilnærming, som å utforske fritt, eller systematisk gå gjennom tilgjengelige oppdrag. Valget av tilnærming skaper altså undermål.

Karakterene har tilgang på ulike våpen og utstyr. Spilleren sin bruk av disse gir muligheter eller utfordringer i det navigerbare rommet. Joel kan bruke skyte- og slagvåpen til å bekjempe fiender og zombier. I tillegg kan han snike seg innpå fiender og ta dem ut stille ved å bruke dolker. Gjennom spillet plukker spilleren opp oppgraderingsmaterialer til Joel og våpnene hans. Geralt benytter sverd, bomber og magi for å drepe både mennesker og monstre. Av de tre spillene er *The Witcher 3: Wild Hunt* det mest utpregede rollespillet. Spilleren har mulighet til å forme ferdighetene til Geralt, der både sverdegenskaper, «medisinforskning» og magiegenskaper kan oppgraderes. Arthur benytter seg i hovedsak av kniver, kastevåpen, revolvere og rifler. Mulighetene for å forbedre karakteren i *Red Dead Redemption 2* ligger et sted mellom *The Witcher 3: Wild Hunt* og *The Last of Us*. Man kan kjøpe, lage, eller finne ulike «tonics» som gir Arthur kortvarige fordeler. Arthur sine helsepoeng, utholdenheten hans og treffsikkerheten oppgraderes basert på hvor mye spilleren bruker hver av disse attributtene. En spiller som løper mye vil raskere oppgradere utholdenheten til Arthur, enn en spiller som rir mye på hest. På samme måte er det også fokus på å finne eller kjøpe bedre våpen gjennom spillet. Fordelene disse gir kan være mer skade eller hurtigere skuddfrekvens.

The Last of Us har et mindre klart skille mellom fortelling og utforskning enn både *The Witcher 3: Wild Hunt* og *Red Dead Redemption 2*. Spillet er lineært, men innad i de lineære sekvensene kan spilleren utforske krik og krok. Utforskingen skaper atmosfære, og utforskning av slike områder kan også føre til unike dialoger mellom Joel og Ellie. Utforskingen av disse bygningene er frivillig, og spilleren velger selv om vedkommende vil granske hver krik og krok eller løpe gjennom bygningene. Slik skapes det innebygget historiefortelling, der områdene som utforskes forteller historier om overlevelse og død. Denne formen for narrativ arkitektur finner man også i *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt*, der spilleren kan snuble over områder som ikke har oppdrag direkte knyttet til seg, men som likevel formidler en hendelse eller historie gjennom omgivelsene. Øyeblikksfortellinger kan også integreres i datarommet, for eksempel gjennom brev og manuskripter som forteller om hva som har skjedd et sted. Denne typen miljøfortellinger må ofte «settes sammen» av spilleren, der kontekstuelle hint til sammen forteller hele historien.

Belønningen for å utforske, er altså todelt. På den ene siden belønnes spilleren med informasjon om fortellingsverden, og på den andre siden blir den spillbare karakteren bedre og mer oppgradert. Lineariteten gjør overgangen mellom de to rommene glidende, og skriptede sekvenser i den ene dimensjonen, leder til utvikling i den andre. Gjennom *The Last of Us* forekommer flere «ludic events», der hendelser fra fortellingens rom spiller inn på samhandlingen og samarbeidet mellom Joel og Ellie. Jo mer de lærer å stole på hverandre, jo mer vil Ellie bidra i de spillbare sekvensene. Etter at Joel blir overfalt av «Hunters» i en «cutscene», og reddet av Ellie, gir han henne en revolver. I senere spillbare sekvenser vil Ellie hjelpe til, og ekspedere fiender uten spillerpåvirkning. Som tidligere vist presenterer *The Last of Us* sømløse overganger mellom fortelling og navigering. Det navigerbare rommet, utenfor kampsekvensene, fungerer som et verktøy for fortellingen. Forholdet mellom Joel og Ellie utforskes gjennom fortellingen og «cutscene»-ene i spillet. På samme tid er de spillbare sekvensene et annet, viktig aspekt av fortellingen. Handlingsrommet i *The Last of Us* utvides, og bygger på nettopp relasjonen mellom Joel og Ellie. Ellie hjelper til i de spillbare sekvensene, etter at Joel har gitt henne et våpen i en «cutscene». Etter denne sekvensen kan Ellie hjelpe til med å skyte fiender, avlede dem eller drepe dem på kort avstand. Historiefortellingen «blør ut» i det spillbare, og tilliten Joel viser Ellie i fortellingens rom, via «cutscenes» og lydspor, gir spilleren flere muligheter i det navigerbare rommet. Også i *Red Dead Redemption 2* finner man denne typen samspill. I «Horseshoe Overlook»-kappetelet blir Arthur smittet av tuberkulose. Sykdommen blir gradvis verre underveis i spillet, og Arthur vil hoste og vise tegn på sykdom også når spilleren utforsker det navigerbare rommet.

Spilleren sine handlinger, og karakteren sin adferd kobles direkte sammen. Spilleren sin utforsking gir flere muligheter, og dette samspillet fungerer selvforsterkende. Utforskingmulighetene bygger på karakterfunksjonene og verktøyene deres. Schröter og Thon kaller dette «simuleringsmodusen» (Schröter & Thon, 2014, s. 48).

En stor del av spillene er altså å navigere, enten i åpne verdener eller gjennom lineære områder. For fortellingskarakterene er dette en reise fra A til B, men for spilleren er det en mulighet for utvikling, utforsking og forbedring. Reisen hovedkarakterene foretar gjennom fortellingen, blir «gjort spillbar». Spilleren tar del i den bokstavelig reisen, som understreker reisen fortellingskarakterene foretar. Samtidig gjør dette spillverden levende. Gjennom utforsking av kriker og kroker erobrer karakterene verden de utforsker (Fuller & Jenkins,

u.d.). I tillegg til belønningen utforskningen i seg selv gir (som eksempelvis ulike biomer og spektakulære syn), belønnes nysgjerrige spillere også med oppgraderingsmaterialer og «fortellingsverden-innhold».

4.4.3 Kampsekvenser: spillmekanikker begrenser handlingsrommet

Den spillbare karakteren Arthur kan til enhver tid ha tre skytevåpen på seg. Et håndvåpen og to langdistansevåpen. Alle andre våpen er plassert på hesten, og må interageres med for å kunne byttes ut. Disse begrensingene tvinger spilleren til å planlegge tilnærmingen til de ulike oppdragene. Skytespillserier som *Doom* og *Half-Life* legger ikke føringer på hvor mange våpen man kan ha på seg til enhver tid. Det gjennomgående realismeaspektet vi også har sett tidligere, forsterkes. Enhver handling har en tilhørende animasjon, og spilleren kan ikke bære på flere våpen enn et «vanlig menneske» kan. Spillmekanikkene bygger på den virkelige verden sine «lover» og «regler», der karakterene bare kan bære på et visst antall våpen.

På samme tid er en viktig del av det spillbare i *Red Dead Redemption 2* er å forberede seg på ulike muligheter og situasjoner. Her kombineres en tenkt realisme (en virkelig person kan ikke bære på flere titalls våpen) med utfordringer i det spillbare (det taktiske tilsnittet ville forsvunnet om man kunne holde alle våpnene på en gang). Spillet er imidlertid ikke helt tro til dette realismeaspektet. Selv om Arthur ikke kan bære på mer enn tre våpen, kan han holde på 24 unike gjenstander. Disse gjenstandene kan være små, som sigarettpakker, eller store som bokser med hermetisert frukt eller kjøtt. Disse gjenstandene kan «stables», og i realiteten er det maksimale antallet gjenstander Arthur kan bære langt høyere enn en «vanlig person» kunne hatt på seg. Om spilleren vil ha mer helse eller utholdenthetspoeng, må Arthur finne gjenstanden fra vesken sin, åpne varen og innta den. Helbredelse skjer ikke umiddelbart, og spilleren må finne dekke og bruke avbrekk i skytingen til å innta legemidler.

I *The Witcher 3: Wild Hunt* kan spilleren kombinere nærkamp med sverd og magibruk for å ekspedere mennesker og monstre. Ulike fiender har forskjellige styrker og svakheter, men disse taktiske tilnærmingene er ikke nødvendige for å fullføre spillet. Gjennom yrket som monsterjeger har fortellingskarakteren Geralt spisskompetanse på nettopp nærkamp, og disse egenskapene gjør seg gjeldende også i det navigerbare rommet. Geralt kan innta ulike magiske drikker og medisiner som forsterker egenskaper, eller gir mer helsepoeng. Spilleren

står dermed fritt til å velge tilnærming til kamper, og bygge videre på oppgraderingene vedkommende har valgt i datarommet.

Lineariteten i *The Last of Us* skaper en tettere sammenknytning mellom fortelling og navigasjon. Karakteriseringen av Joel og Ellie skjer i stor grad i det navigerbare rommet. Kampsekvensene foregår i avgrensede områder, der mennesker eller zombier må håndteres for framgang. Spilleren kontrollerer Joel, og kan dra nytte av de oppgraderingene og våpnene vedkommende har samlet inn gjennom spillet. Det er i kampsekvensene at spilleren sine evner settes på prøve. I noen av disse sekvensene er det en spesiell fiende som må ekspederes, eller så leder omstendighetene til føringer, som begrenser mulighetene. Mot slutten av «Bill's Town» må Joel, Ellie og Bill håndtere en «bloater», en av spillet sine farligste zombietyper. Dette er spilleren sitt første møte med denne typen fiende, og krever at spilleren omstiller tilnærmingen til zombier. «Bloaters» beveger seg saktere enn «clickers» (spillet sin vanligste fiendetype), men slår hardere og er vanskeligere å håndtere. «Bloateren» krever altså omstilling fra den vanlige tilnærmingen. utfordringer introduseres altså i det navigerbare rommet, gjennom fortellingen. I Pittsburgh møter Joel og Ellie på en pansret bil med mitraljøse på taket, som gjør at dekke og bevegelse mellom gjemmesteder viktig. Det skapes progresjon i de spillbare sekvensene, som setter spilleren sine ferdigheter og tilpasningsevner på prøve. Det finnes begrenset med kuler og ammunisjon i spillet, og de spillbare sekvensene får et taktisk tilsnitt.

Samtidig er det fokus på spillbarhet og underholdning. Animasjonene er detaljerte, der hoder og kroppsdeler flyr av, og blodet spruter. Noen av mulighetene for vold innebærer blant annet å skyte en fiende i foten, for deretter å drepe vedkommende med kniv eller andre stikkvåpen mens vedkommende trygler for livet. På samme måte kan man ta gisler, og bruke disse til å tvinge andre fiender til å legge ned våpnene sine. Man kan gjennom spillet finne materialer som lar spilleren oppgradere ulike attributter ved Joel. Spilleren kan oppgradere rekylen på våpnene, muligheten til nærkamp mot zombier og helsepoengene til Joel. Koblingen mellom navigasjon og fortelling fører imidlertid også til spenninger. Karakterene sitt forhold til vold i fortellingens rom, står ikke i stil med antallet ofre spilleren må ekspedere i det navigerbare rommet. Volden i det navigerbare rommet bygger på å drepe hundrevis av menneskelige fiender. Det blir ikke tatt et oppgjør med det manglende samsvaret, og motsetningen blir kanskje ekstra tydelig grunnet de mange andre systemene, med fokus på samsvar.

De ulike mulighetene er karakterdefinerende (Lankoski, 2011), og spiller inn på simuleringsmodusen (Schröter & Thon, 2014). Volden i de spillbare sekvensene fungerer som en forlengelse av karakterene sitt forhold til vold, slik Lankoski, Heliö, og Ekman definerer. Gjennom paternalistiske melodrama eksternaliseres de indre følelsene, og gjennom kampsekvensene integreres disse følelsene i det navigerbare rommet. Til tross for at volden kontekstualiseres gjennom fortellingens rom, må spilleren sin rolle i volden understrekes. Karakterene har et komplisert forhold til vold, men fortellingskarakterene presenteres ikke som i stand til å drepe mange titalls mennesker, slik den spillbare karakteren gjør i kampsekvensene. Dersom vi tar utgangspunkt i Andrew Burn og Diane Carr er det ikke karakteren som handler i disse spillbare kampsekvensene, men spilleren. Karakteren blir et verktøy, definert av de mulighetene spillet gir til effektiv nedslakting. Likevel lar spillet spilleren velge fremgangsmåte og hvilke våpen vedkommende vil bruke. Karakteren kan være forsiktig, og reaktiv på fiendenes adferd, eller proaktiv og «storme i angrep». Denne typen muligheter, og ikke minst spilleren sin vurdering av disse, forsterker det Vella kaller «ludic self». På samme tid introduserer disse mulighetene et annet aspekt, knyttet sterkere til karakteren enn Vella gjør.

4.4.4 Problemløsning: karakterene som verktøy

Joel og Ellie må håndtere ødelagt infrastruktur under reisen gjennom Amerika. I sekvensene der Joel og Ellie forflytter seg, møter de også på flere hindringer som står mellom dem og målet deres. Verdenen rundt dem er ødelagt og dermed vanskelig å traversere, og traverseringen av slike områder er blant de viktigste mekanikkene i spillet. Bokser med hjul, flytende paller og stiger må plasseres riktig slik at Joel og Ellie kan bevege seg videre i verdenen. Disse sekvensene dreier seg i stor grad om å flytte elementer i spillverdenen på riktig sted, og spilleren har sjelden tidspress. Utfordringene er heller ikke vanskelige i den forstand at de bygger på ekstraordinære kognitive eller motoriske evner. Snarere tvert imot. Dersom spilleren ikke skulle klare utfordringen, vil Joel eller Ellie forklare hvordan utfordringen skal løses. På samme måte er elementene som kan interageres med klart definert. Boksene, stigene og pallene er like, uansett hvor i spillverden Joel og Ellie finner dem. Spilleren vil vanskelig feile i disse sekvensene, og har ubegrenset med tid og sjanser på å løse utfordringen. I disse sekvensene, der problemløsning er i fokus, bygges forholdet mellom Joel og Ellie. Gjennom eksposisjon og karakterbygning utforskes Joel og Ellie sin forhistorie i disse sekvensene. Sekvensene er spillbare, spilleren kontrollerer Joel, og vedkommende sine

tastetrykk er nødvendig for progresjon. Samtidig har disse sekvensene fokus på historiefortelling, og utfordringsaspektet ved problemløsingen settes til side. Dersom spilleren ikke finner ut av løsningen, eller forsøker å løse utfordringen på en måte som ikke er tiltenkt, vil Joel eller Ellie forklare hvordan oppgaven skal løses. Spilleren kan ikke dra nytte av oppgraderinger eller forbedringer vedkommende har gitt Joel, disse sekvensene gjør seg utelukkende gjeldende i kampsekvensene i spillet.

Oppdragene i både *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt* inneholder utfordringer og problemer som må løses. Et sideoppdrag i «Horseshoe Overlook»-kapittelet i *Red Dead Redemption 2* lar spilleren hjelpe en nybygger å sette opp huset sitt. Spillet fremstiller byggingen på en «realistisk» måte. Planker og materiale må plasseres på riktig sted, og i riktig rekkefølge. På samme måte krever flere av hovedoppdragene at Arthur får tak i spesielle gjenstander. Det er opp til spilleren selv å få tak i disse, og vedkommende kan benytte alle verktøyene som er tilgjengelige. I oppdraget «Pouring Forth Oil II» får Arthur i oppdrag å skaffe en kjerre til et ran gjengen skal gjennomføre. Karakterene gir hint til hvor en slik kjerre kan være, men spilleren kan selv velge å få tak i en kjerre på andre måter i spillverden. Spillere som utforsker mye kan støte på kjerrer i den åpne verden, eller finne mindre bevoktede områder med kjerrer tilgjengelig. Også i *The Witcher 3: Wild Hunt* bygger både utforsking og oppdrag på spilleren sine problemløsningsevner. For eksempel må knapper og objekter interageres med i riktig rekkefølge for å bryte forbannelser.

Utfordringene ved reisen understrekes. Progresjonen krever manøvrering gjennom det navigerbare rommet. Kroppsligheten definerer karakterene under problemløsingen (Schröter & Thon, 2014), og ikke karakteriseringen. Til tross for dette inkorporerer spillene dialog og karakterutvikling i navigasjon og problemløsning. Karakterene blir dermed presentert både gjennom funksjonen som fortellingskarakterer i narrasjonsmodusen, og samtidig i simuleringsmodusen, der kroppsligheten definerer dem. I utforskingen av det navigerbare rommet, og i problemløsningsdelene er karakterene definert, både av handlingsrommet og som karakterer. Samtidig som spilleren må løse romlige problemer, og benytte seg av navigeringsverktøyene en har tilgjengelig, skjer det karakterisering gjennom dialog. Fortellingen integreres i det navigerbare rommet, der spillene kombinerer fortelling gjennom lydspor med enkle problemløsningssekvenser. Også i denne typen sekvenser minskes avstanden mellom spiller og karakter. Spilleren kontrollerer de kroppslige aspektene, samtidig som karakteren beholder autonomien over tankene og stemmen.

Gjennom store deler av *The Last of Us* er Joel akkompagnert av Ellie, og samtalene deres skjer gjennom problemløsingen. På samme måte blir også Geralt og Arthur fulgt av ulike karakterer under problemløsning. Igjen kan vi altså knytte navigering og karakterisering sammen. Karakterene er et sett med verktøy som hjelper i navigeringen. Spilleren benytter seg av handlingsrommet og verktøyene til karakterene. Samtidig er de også fortellingskarakterer, som gjennom dialog med andre karakterer bygger ut personligheten og karakteriseringen. Denne tosidigheten minsker avstanden mellom spiller og karakter, ved at karakteren sin dialog skjer samtidig som utforskningen foregår. Karakterene beholder selvstendigheten og intensjonen gjennom lydsporet. Likevel er karakteren på samme tid underlagt spilleren, og fungerer som et «navigerbart kjøretøy».

4.5 Dialogvalg og moralsystemer: den navigerbare fortellingen

Spillervalg kombinerer fortelling og spillbarhet. Historieforløpet påvirkes av spilleren sine valg i *The Witcher 3: Wild Hunt*. Disse valgene er programmert av spillskaperne. Valgene lar spilleren selv forme karakterene slik vedkommende selv ønsker, innenfor definerte rammer. De fleste valgene har liten innvirkning på den overordnede historien i spillet. I stedet bygger de ut karakterskildringen av Geralt, og former reaksjonene hans til møtene med andre. Disse valgene har varierende grad av innflytelse på verdenen og fortellingsverden. I disse sekvensene stoppes tiden, og spillverdenen stopper opp. I dialogvalgene minskes spilleren sitt handlingsrom, og de motoriske mulighetene og verktøyene fratras spilleren. Jeg vil likevel bygge forståelsen på interaktiv fortelling slik Bernard Perron skisserer disse, og vise hvordan disse sekvensene er interaktive. Fortellingen formidles gjennom sekvenser der spillet tar kontrollen fra spilleren. Likevel kan spilleren altså «delta» i fortellingen. Spilleren kan ikke fysisk styre eller kontrollere fortellingskarakteren, og heller ikke påvirke kameraføringen i særlig grad. Likevel kombineres fortellingen og det navigerbare ved at spilleren overtar kontrollen over fortellingskarakteren sitt «indre liv». Heller enn kontroll over karakterene sine kroppslige egenskaper, kan spilleren kontrollere karakterene sine holdninger og innstilling.

Interaktiviteten kan være en årsak til at en så stor del av dialogen formidles gjennom «frem-og-tilbake»-kameraføring. De fleste valgene i *The Witcher 3: Wild Hunt* presenteres gjennom en slik presentasjonsform. Som Oliver skisserer, så spiller også kostnadsaspektet ved håndlagde animasjoner og «cutsscenes» nok inn på en slik tilnærming (Oliver, 2020, s. 83).

Likevel oppfyller kameraføringen i disse sekvensene et annet formål, og man får se nærbilder av reaksjonene til begge parter i samtalen. Valgene gir spilleren direkte innflytelse, og valgene presenteres på høyre side av skjermen. Valgene kan på sin side deles inn i tre kategorier. Flere av spillet sine ikke-spillbare karakterer har utfyllende tilleggsinformasjon om verdenen, som spilleren selv kan velge å interagere med. Disse valgene presenteres ved en lysegrå farge, og er ikke nødvendige for framgang i historien. Andre valg lar spilleren spille Gwent, et kortspill i *The Witcher 3: Wild Hunt*, eller handle med kjøpmenn. Disse valgene er heller ikke nødvendige for framgang, og er markert ved et ikon ved siden av dialogvalget.

Den tredje, og viktigste typen valg bringer historien videre. Disse er markert med en gulfarge. Valg som dette lar ikke spilleren gå tilbake for mer utfyllende informasjon, og kan bestemme hvem som skal leve og hvem som skal dø. I noen sekvenser må spilleren forholde seg til en stoppeklokke, og dersom spilleren ikke har gjort et valg før denne når null, velger spillet for spilleren. I de aller fleste sekvensene kan spilleren likevel bruke så god eller dårlig tid som vedkommende selv ønsker. Disse valgsekvensene er interaktive, da spilleren kan velge fremdriften i fortellingen slik vedkommende selv ønsker. Disse valgene er imidlertid ikke frie (Perron, 2003, s. 239). De aller fleste valgmulighetene i *The Witcher 3: Wild Hunt* er binære. Spilleren kan velge mellom to dialogvalg som driver historien videre, samt en håndfull som gir bakgrunnsinformasjon. Størsteparten av valgene har liten, eller ingen påvirkning på hovedhistorien i spillet. Noen oppdrag bygger på spilleren sine tidligere valg. Et eksempel på dette er da Geralt skal møte baronen for første gang. Han støter på noen av baronen sine vakter, som Geralt har møtt på i et tidligere oppdrag. Spilleren kunne da velge hvorvidt Geralt skulle være vennlig eller uvennlig ovenfor dem. Valget i dette tidligere oppdraget bestemmer hvorvidt Geralt får slippe inn hos baronen, eller om spilleren må finne en alternativ vei inn i slottet.

Jeg vil argumentere for at påvirkningen på hovedhistorien ikke er definerende for valgene i spillet. De «dagligdagse» dialogvalgene spilleren gjør gjennom oppdragene og møtene i spillet, har liten innvirkning på den overordnede historien i spillet. De fungerer heller som en måte for spilleren å rollespille Geralt. En spiller som vil maksimalisere mulighetene for å kjøpe nytt og bedre utstyr kan være grådig, og kreve betaling og belønning for de aller fleste oppdrag i spillet. En annen kan velge å spille med omtanke for fattigdommen og tragedien som har rammet innbyggerne i de krigsherjede områdene, og forbigå betaling. Spillet straffer

ikke spilleren for noen av disse valgene, utenom som et direkte resultat av dialogvalget. Det finnes altså ikke noe system for moralpoeng eller lignende, i spillet.

Karakterbyggingen har ingen innvirkning på Geralt utenom valgmulighetene. Spilleren sine valg påvirker ikke hvordan karakteren opptrer i «cutsscenes» der spilleren ikke får velge dialog. Spilleren kan ikke velge å hisse på seg allierte, eller å bryte med oppdragsgivere i fortellingen. Gjennom spillet vil relativt få valg ha vidtrekkende konsekvenser. Store deler av valgene i spillet er dermed det Graham Oliver kaller estetiske valg. Det ovennevnte valget om ånden i treet er et godt eksempel på slike valg i *The Witcher 3: Wild Hunt*. Valget kommer på slutten av en oppdragstråd, og konsekvensene for valget kan sees (landsbyen blir drept, eller de foreldreløse barna forsvinner), men har ingen direkte påvirkning på fortellingen i spillet.

Valgene spiller inn på Geralt. Påvirkningen er direkte, gjennom å la spilleren velge hva Geralt skal si. Jeg vil argumentere for at dialogvalgene primært er interessante på grunn av mulighetene de gir spilleren til å påvirke og forme karakterfremstillingen. Valgene tar utgangspunkt i Geralt som fortellingskarakter, og rollen hans som maskulin beskytter i et paternalistisk melodrama. Spilleren kan i liten grad påvirke Geralt sine erkjennelser, eller måten han håndterer de innestengte følelsene på. Til tross for at karakteren er «forhåndsbestemt» kan spilleren utforske variasjoner av en slik karakterfremstilling, og velge hvordan de innestengte følelsene hans påvirker hvordan han håndterer forskjellige situasjoner.

Også i *Red Dead Redemption 2* kan spilleren påvirke interaksjonen med andre karakterer. Disse valgene skiller seg fra dialogvalgene i *The Witcher 3: Wild Hunt* ved at de ikke bare er en del av oppdragene i spillet, men også eksisterer i den åpne verdenen. Spilleren har vanligvis to dialogvalg, der Arthur enten kan hilse på NPC-ene i spillet (greet) eller hisse dem på seg (antagonize). NPC-ene reagerer på Arthur sine kommentarer, og kan svare vennlig eller uvennlig basert på det første dialogvalget. NPC-en sitt svar åpner i sin tid opp flere dialogmuligheter for Arthur. Dialogvalgene er begrenset til den enkelte samtalen, og NPC-ene har ikke noen form for minne eller måte å huske samtalene på. Samtalene kan likevel lede til konflikt, der misfornøyde NPC-er kan ende opp med å angripe Arthur.

Arthur er lovløs og stjeler og raner for å overleve. Muligheten til å hisse på seg andre karakterer bryter ikke med de forventningene man kan ha til en forbryter. Karakterene har ingen minne om disse interaksjonene, og heller ikke om Arthur hisser på seg en hel landsby gjentatte ganger, vil han straffes for dette. I det hele er det få eksempler på sosiale valg

gjennom spillene. Et fåtall av valgmulighetene spiller inn på karakterenes forhold til hverandre. Likevel fungerer disse valgene, som de estetiske valgene i *The Witcher 3: Wild Hunt*, som et samspill mellom karakter og spiller. Omverden sin reaksjon på handlingene er ikke nødvendigvis hele formålet med spillsystemet.

Spilleren sin adferd ovenfor NPC-er spiller direkte inn på *Red Dead Redemption 2* sitt moralsystem. Gode handlinger, som å hilse og være vennlig gir positive moralpoeng. Dersom spilleren velger å la Arthur hisse på seg NPC-er vil dette gi negative moralpoeng. Disse moralpoengene kan påvirke spillhistorien, der dialoger endres basert på hvordan Arthur har handlet tidligere i spillet. Valgene i *Red Dead Redemption 2* har liten påvirkning på fortellingen, og er estetiske valg, slik Graham Oliver definerer disse. Arthur kan møte på ulike karakterer som trenger hjelp. Disse møtene kan dreie seg om at de er blitt angrepet av villdyr, eller at de leter etter noe de har mistet. Også her kan spilleren påvirke resultatet av oppdragene. Arthur kan velge å hjelpe uten å kreve noe tilbake, eller umiddelbart å rane karakteren etter å ha satt dem fri. På samme måte kan spilleren beholde objektene vedkommende finner, uten å gi de tilbake til karakteren som har mistet det. Dersom spilleren dreper uskyldige eller politimenn, både i og utenfor oppdrag, blir spilleren «wanted». Dette har to funksjoner. For det første får Arthur negative moralpoeng. For det andre får Arthur en dusør på seg. Dette gjør visse oppdrag utilgjengelige inntil Arthur har betalt ut dusøren. Spilleren sine handlinger påvirker «æres-nivået» til Arthur. Vold mot «uskyldige» NPC-er i det navigerbare rommet, eller dialogvalg i spillet sine oppdrag gir Arthur positiv eller negativ «karma». Positiv karma kan gi spilleren billigere varer i butikkene i spillet. På samme måte endres dialogen i oppdragene. Moralsystemet skulle tilsi at spilleren sine dialogvalg fungerer som sosiale valg. En slik påstand ville imidlertid vært en overdrivelse. Valgene spiller riktignok direkte inn på et moralsystem, der gode handlinger «belønnes» og onde handlinger «straffes». Til en viss grad spiller de så også inn på Arthur sitt forhold til de andre karakterene, som kan kommentere på adferden hans. Valgene har likevel ikke en påvirkning på holdningen deres til Arthur, utenom slike enkeltstående kommentarer. Gangen i oppdragene vil være like, uansett om spilleren har positiv eller negativ moral. De samme karakterene vil hjelpe Arthur i oppdrag, og de vil heller ikke forholde seg annerledes til han. Igjen kan vi se på karaktervalgene som påvirkende for forholdet mellom spiller/karakter.

Moral- og «wanted»-systemet legger til rette for en tettere sammenheng mellom spiller og karakter. Ved å bygge på Lankoski kan vi se hvordan valgene gir spilleren flere verktøy til å

la spilleren engasjere seg i karakteren. Dialogvalgene under navigasjonen legger til rette for spillerdeltakelse i det empatiske engasjementet. *Red Dead Redemption 2* legger til rette for et samsvar mellom adferden i og utenfor kampsekvensene. Jeg vil derfor argumentere for at det ikke er belønningen for æressystemet som står i fokus, men mulighetene for spilleren til å tilpasse karakteren til sine egne ønsker og verdier, og dermed forsterke lojaliteten.

Spilleren sine tidligere valg i *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt* setter ingen føringer på de mulige valgene i fremtiden. Valgene påvirker ikke karakteren sine holdninger i betydelig grad. Riktignok kan viktige rollekarakterer i *The Witcher 3: Wild Hunt* kommentere på tidligere valg, og vi har sett hvordan valgene i *The Witcher 3: Wild Hunt* kan ha betydning for mulighetene i senere oppdrag.

Likevel forventer ikke spillene et internt samsvar mellom de ulike valgene. Arthur kan i det ene øyeblikket hilse på en karakter, for deretter å snu seg rundt og hisse på seg den neste han ser. Geralt kan være positiv til karakterer i det ene øyeblikket, og i det neste kjeftte på dem. Spilleren står fritt til å velge mellom de dialogvalgmulighetene spillet gir, og må ikke forholde seg til gitte handlings- og holdningsmønstre. På samme måte styrer moralsystemet i *Red Dead Redemption 2* visse interaksjoner og muligheter, men negativ karma kan snus til positiv, gjennom Arthur sine handlinger. Spilleren er ikke låst til å ta valg som spiller inn på karakteriseringen, men kan plukke og velge mellom valgene vedkommende ønsker, i øyeblikket.

Dialogvalgene i *The Witcher 3: Wild Hunt*, og moralsystemet i *Red Dead Redemption 2*, gir handlingsrom. Ikke bare på grunn av de begrensede (og binære) mulighetene til å påvirke slutten i historien, men snarere fordi de legger til rette for at spilleren kan forme karakteren sin uttrykksmåte, etter sitt eget bilde. Valgene er ikke interessante utelukkende basert på hvilke resultater de gir, men også på grunn av mulighetene for karakterbygging.

Som beskrevet påvirkes fortellingen også i liten grad av karakterene sine valg, foruten en håndfull spesifikke valg som spiller direkte inn på fortellingen. Størsteparten av valgene dreier seg heller om å bygge ut forståelsen av, og muligheten til å forme Geralt etter spilleren sitt eget bilde. Klevjer beskriver hvordan spilleren sine valg kontekstualiseres gjennom «cutscenes» og avbrekk (Klevjer, 2014, s. 10). Spillkarakterene i de tre spillene etableres som maskuline beskyttere, og fortellingen som paternalistiske melodrama. Dialogvalgene i *The*

Witcher 3: Wild Hunt, og moralsystemet i *Red Dead Redemption 2* bygger på et slikt synspunkt, men lar spilleren selv være med å kontekstualisere sine egne valg. Denne påvirkningskraften gjøres tosidig i *Red Dead Redemption 2*, der spilleren sine handlinger også spiller inn på moralsystemet. På bakgrunn av dette vil jeg argumentere for at dialogvalgene er analytisk interessante, nettopp på grunn av samspillet mellom spilleren og karakterfunksjonene. De interaktive fortellingene i *The Witcher 3: Wild Hunt* og *Red Dead Redemption 2* legger til rette for muligheter til å påvirke karakteren, heller enn plottet og fortellingen.

4.6 Øyeblikksfortellinger og innlevelseselementer

Systemene i *Red Dead Redemption 2* underbygger en tanke om realisme. Det navigerbare rommet fremstår som en virkelighetsnær representasjon av et alternativt Amerika mot slutten av 1800-tallet. På samme måte skildrer *The Witcher 3: Wild Hunt* et fiktivt univers, men som åpenbart bygger på arkitektur og kjennetegn fra middelalderen i Europa. *The Last of Us* presenterer Amerika, pakket inn i en postapokalyptisk innpakning.

Vi har allerede sett hvordan handlinger i det navigerbare rommet har tilhørende animasjoner, både når det gjelder *Red Dead Redemption 2* og *The Last of Us*. Disse underbygger samspillet mellom spiller og karakter. Spillet gir spilleren verktøy til innlevelse og integrering mellom spillerrollen og karakteren. I bunn for disse systemene synes det å ligge en tanke om realisme, at spillverdenen skal fremstilles som ekte, og tilsvarende «vår verden». For å utvide forståelsen av disse underliggende mekanikkene, og samspillet mellom spilleren og karakteren vil jeg låne fra Henry Jenkins. Jenkins skisserer, som vist tidligere, at øyeblikksfortellinger bygger på samhandling mellom spillskaperne og spilleren. Spilleren skaper sin egen fortelling, strukturert gjennom de verktøyene spillet gir (Jenkins, 2002, s. 13).

Red Dead Redemption 2 inneholder flere spillmekanikker som påvirker Arthur direkte. Disse mekanikkene skaper øyeblikksfortellinger. Påvirkningen av slike øyeblikksfortellinger er tosidig.

På den ene siden tvinges spilleren til å reagere på utfordringer i spillet. Dersom Arthur blir angrepet av ville dyr kan spilleren velge å skyte opp i luften for å skremme dem vekk. Dersom fiendtlige lovløse oppsøker Arthur kan spilleren velge å hisse dem på seg, skyte med en gang

vedkommende ser dem, eller å betale seg unna problemene. På den andre siden finnes det flere tilfeller der spillet reagerer på spilleren sine handlinger. Om spilleren velger å la Arthur spise mye proviant, legger han på seg vekt. Dette har ikke bare en visuell funksjon. En overvektig Arthur vil ta mindre skade, men også ha mindre stamina.

På samme måte kobles fortellingen og navigasjonen sammen gjennom leirene i spillet. For å bidra til leiren oppfordres Arthur til å jakte. Denne prosessen er mangefasettert. Først må spilleren oppsøke områder der det ønskede byttet oppholder seg. Deretter må Arthur tilnærme seg dyret. Her kan faktorer som vind, og lyden Arthur lager, spille inn på hvor nærme spilleren kan bevege han. Til sist må spilleren velge riktig ammunisjon og våpen for ikke å ødelegge skinnet og kjøttet. Dersom byttet blir liggende for lenge på hesten før spilleren leverer det fra seg, kan det råtne. Karakterene vil kommentere på lukten, og kjefte på Arthur. I tillegg må Arthur innta næring for å opprettholde helsepoeng og utholdenhet. Dersom Arthur ikke vasker seg, vil de andre beboerne i bosetningen refse han, og til slutt tvinge han til å ta et bad. Spilleren sin hest må gres og mates, og spilleren kan sette opp mindre leirer under reisen for å lage et varmt måltid.

Det er til enhver tid opp til spilleren å velge tilnærming til jaktsekvensene. Selv om hvert av dyrene har en tiltenkt tilnærming, vil spilleren sjelden oppnå en slik optimal rekke med hendelser. Spillsystemene beskrevet over spiller inn på hverandre. Fiendtlige jegere kan oppdage Arthur, rovdyr kan jakte på det samme dyret eller så kan spilleren sine handlinger fører til at byttet oppdager Arthur. Alle disse mulighetene har videre konsekvenser, og spillsystemene reagerer tilsvarende.

I *The Witcher 3: Wild Hunt* vil skjegg til Geralt vokse dynamisk gjennom spillingen. Jo lengre tid det tar mellom spilleren sine besøk til frisør, jo lengre vil håret gro. Hos frisøren kan spilleren velge mellom et utvalg stiler på skjegg og hår. Den dynamiske hårveksten bygger oppunder en form for realisme. Også i virkeligheten vokser hår og skjegg etter hvert som tiden går. Hårveksten i *The Witcher 3: Wild Hunt* er derimot ikke fullstendig realistisk. Spilleren kan velge en hårfrisyrer som er lengre enn den Geralt har ved frisørbesøket, og håret vil umiddelbart vokse til den ønskede lengden. Hår- og skjeggveksten har ingen funksjon i fortellingen, og systemet fungerer utelukkende som en visuell pekepinn. På samme måte som dialogvalgene vil jeg argumentere for at også hårveksten, og lignende mekanikker,

underbygger et møte mellom spilleren og karakteren. Spilleren sine handlinger (eller mangel på handlinger i hårveksten sitt tilfelle), får en direkte konsekvens i det navigerbare rommet.

En annen form for innlevelsesmuligheter er å innta alkohol. Denne muligheten finner man i *Red Dead Redemption 2* og *The Witcher 3: Wild Hunt*. Drikkingen har små statistiske fordeler, som regenerering av helse og bedre attributter, men fører på samme tid til at karakteren blir full. Bevegelse blir vanskeligere, og både Arthur og Geralt snubler rundt. I *Red Dead Redemption 2* endres også dialogen til Arthur ovenfor andre karakterer. Disse innlevelseselementene har begrenset med påvirkning på det spillbare, men kan gi små og tidsbegrensede statistiske fordeler. Større statistiske fordeler kan oppnås gjennom «potions» i *The Witcher 3: Wild Hunt*. Disse gir ulike fordeler, men er begrenset til Geralt sitt «toxicity»-nivå. Dette nivået gis en visuell representasjon ved at ansiktet til Geralt skifter farge, og at blodårene blir mer synlige. Spillsystemene gir spillmekanikkene synlige resultater, og underbygger samspillet mellom spiller og karakter nettopp gjennom slike forandringer. Det må imidlertid påpekes at ikke alle spillsystemene har en tilhørende reaksjon. Det kreves for eksempel ikke at spilleren leger skadene på riktig måte, eller passer på at karakterene får tatt nødvendige toalettbesøk.

Spillsystemene har synlig effekt på spilleren og på karakterene rundt. Disse systemene legger til rette for øyeblikksfortellinger, der spillsystemene reagerer på spilleren sine handlinger. Spilleren sin utnyttelse av systemene påvirker ikke bare statistiske fordeler og ulemper, men gis en håndgripelig effekt på spillkarakteren. Spillsystemer blir altså en del av den navigerbare verdenen. Karakteruttrykket og utseendet påvirkes av spilleren sine handlinger, og avstanden mellom spilleren og karakteren minskes. Spilleren sine handlinger får en direkte respons i det spillbare. Karakteren i det navigerbare rommet er ikke lenger bare et sett med verktøy (Carr, 2002; Burn, 2014).

På samme måte kan spilleren påvirke karakteren gjennom spillsystemene, også utenom oppgraderinger og spillestil. Årsak og virkning synes å være en viktig ledestjerne i utviklingen av disse spillsystemene, og spillene legger grunnlaget for en form for dialog, der spilleren har innflytelse på utseendet og framtoningen til karakteren.

Verken *Red Dead Redemption 2*, *The Last of Us* eller *The Witcher 3: Wild Hunt* lar spilleren skape sin egen karakter. I tillegg er historien og motivasjonene til karakterene satt av

spillskaperne. Likevel legger disse mekanikkene til rette for at spilleren har en innvirkning gjennom spillsystemene. Noen av disse systemene fungerer som en form for øyeblikksfortelling. Historien om spilleren sin jakt på mat kan, gjennom spillmekanikkene skape en fortelling om en heltemodig og taktisk innsats. Jeg vil likevel argumentere for at flere av spillmekanikkene skiller seg fra en slik tilnærming. Heller enn å skape en fortelling, kan øyeblikk som at Arthur legger på seg, eller Geralt får lengre skjegg være eksempler på en form for «øyeblikkskarakterisering». Det er begrenset med fortellingsmuligheter i disse øyeblikkene, men jeg mener likevel de spiller inn på forholdet mellom spiller og karakter. Jeg vil argumentere for at spillsystemene lar spilleren ta del i en form for øyeblikkskarakterisering, der mulighetene i spillsystemene legger til rette for en dialog og et samspill mellom spiller og karakter.

4.7 Oppsummering

Jeg har gjennom analysen av de tre spillene underbygget påstanden om fortellingene som paternalistiske melodrama. Denne sjangerforståelsen har hjulpet i forståelsen av de forhåndsdefinerte karakterfunksjonene. Skildringen av de tre karakterene som voldelige kan synes å være i direkte kontrast til spilleren sin lojalitet til dem. Gjennom å ramme karakterene inn som mannlige beskyttere, kan vi forstå hvordan spillskaperne underbygger en lojalitet. Denne forståelsen har påvirket måten jeg har analysert datarommet og det navigerbare rommet i analysen. Datarommet inneholder de ikke-spillbare elementene i dataspill, men vi har gjennom analyse av de tre spillene sin tilnærming sett hvordan disse integreres som en del av det navigerbare rommet, samtidig som de bygger ut hovedkarakteren, og forholdet deres til omverden.

Videre har jeg sett på møtepunkter mellom det navigerbare rommet og fortellingens rom, ved å se på historiefortelling under navigasjonen. Fortellingens rom integreres i det navigerbare rommet gjennom dialogvalg og moralsystemer. Denne typen valg og moralsystemer spiller direkte inn på forholdet mellom spiller og karakter, og påvirker historien i liten grad. Til sist har jeg argumentert for måten spillsystemer skaper øyeblikksfortellinger, der spilleren sin samhandling med systemene legger til rette for et utvidet handlingsrom. Disse ulike spillsystemene har jeg koblet opp mot en forståelse av at avstanden mellom spiller og karakter minsker, gjennom integrasjon på tvers av disse spillsystemene.

En fellesnevner for de forhåndsdefinerte karaktertrekkene kan oppsummeres gjennom «reisen». Denne reisen gjenspeiles også i spilleren sitt handlingsrom, der spilleren kan utvide verktøykassen, og gjøre reisen lettere.

5. Refleksjoner og konklusjon

5.1 Mot en helhetlig forståelse

Dimensjonene i actioneventyr spiller inn på forståelsen av forholdet mellom spiller og karakter. Prosessene som ligger til grunn, gir en bredere forståelse av hvordan spillsystemene fungerer. Det vil være et feilspor å mene noe om spillskaperne sine intensjoner for spillerkarakterisering, eller hvordan disse mulighetene blir tatt imot av spilleren. Denne typen konklusjoner er utenfor rammen av dette prosjektet, og krever kvalitativ forskning gjennom intervjuer. Prosjektet kan derimot svare på hvordan de ulike spillsystemene legger til rette for spilleren sitt handlingsrom, og hvordan dette knytter seg til den forhåndsdefinerte karakteren.

Det paternalistiske melodramaet ligger til grunn for hele spillopplevelsen. Karakterene humaniseres i kraft av å være maskuline beskyttere. Samtidig er spilleren sitt handlingsrom direkte knyttet til karakteriseringen. Karaktertrekkene er karakteriserende på den ene siden, men på den andre siden skaper de rammer for spilleren. Rammene legger til rette for fortolkning av hendelser og muligheter i de tre spillene. Egenskapene til karakterene gis forklaring gjennom yrkene og rollene de besitter. De er kompetente, og vold er blant de viktigste verktøyene deres. Vi har samtidig sett hvordan reisen er essensiell for karakterene, og hvordan den indre og den ytre reisen er tett sammenknyttet. Erkjennelsesproblemene for de tre karakterene gis utløp gjennom en fysisk reise. På denne måten kobles karakteriseringen av de tre karakterene i fortellingens rom sammen med utfordringene for spilleren i det navigerbare rommet. Samsvaret mellom dimensjoner fører imidlertid også til spenninger. Melodramaets helter benytter seg av vold, og eksternaliserer de indre problemene sine. Omfanget på volden er likevel større i det navigerbare rommet, enn volden som presenteres i fortellingens rom.

Karakteren, slik den defineres i fortellingens rom er imidlertid bare et aspekt ved karakteruttrykket. Spilleren kan skape karakteren etter egne bilder og ønsker, men er begrenset til de mulighetene spillskaperne har definert (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003). Gjennom de ofte opake spillsystemene legger spillene til rette for at spilleren sine handlinger kan samhandle med karakteren i spillet. På denne måten skjer det en tosidig påvirkning mellom fortellingskarakteren, og karakteren slik spilleren påvirker den. Oppgraderinger, utstyr og tekstmateriale integreres i det navigerbare rommet. De tilhørende animasjonene øker

samsvaret mellom spilleren sitt handlingsrom og karakteren sine handlinger. Gjennom animasjonene minskes avstanden mellom årsak og virkning, valg og handling. Spillene legger til rette for et møte mellom navigasjon og fortelling, mellom spillerens handlinger og karakteriseringen. Dette møtet kommer også til uttrykk gjennom spillsystemene.

Integrasjon har vært et nøkkelord gjennom hele analysen. De tre spillene minsker avstanden mellom navigasjon og fortelling, ved å integrere de ulike dimensjonene i hverandre.

Datarommet og fortellingens rom gjøres til en del av det navigerbare rommet, og gir spilleren større grad av direkte kontroll over karakteren. Denne typen integrasjon bygger oppunder spiller/karakter-forholdet, og minsker avstanden mellom karakteren som et kjøretøy og karakteren i fortellingens rom. Her understrekes en form for realisme, der (noen) karaktertrekk, som skjeggvekst og hygiene representeres gjennom spillsystemer. Ved å utvide spilleren sitt handlingsrom, endres også forutsetningene for samspill mellom spiller og karakter. Jeg vil argumentere for at spillene muliggjør både spillerpåvirkning og karakterfremstilling. Spilleren sin utforskning, eksperimentering og utnyttelse av disse spillsystemene underbygger dette samspillet. Spillene er på ingen måte livsimulasjoner, men disse systemene legger til rette for at spilleren blir gjort oppmerksom på at karakterene lever et liv, og påvirkes av faktorer uavhengig av spilleren.

Formålet med prosjektet er å skildre på hvilke måter spill kan legge til rette for karakterene som en kombinasjon av fortellings- og spillbare karakterer. Karakterene i spillet er utvilsomt «continuous wholes» (Smith, 1995, s. 83), og skildres med ambisjoner, styrker og svakheter. De tre spillene setter grenser for karakteriseringen ved å bygge på paternalistiske melodrama. Heltene har problemer med det usagte, og eksternaliserer de indre kampene sine i offentligheten. Reisen fungerer som et møtepunkt mellom karakterenes opplevelse i fortellingens rom, og spilleren sitt handlingsrom i det navigerbare rommet. Den indre «erkjennelsesreisen» karakterene opplever, skaper rammene for fortellingen. Joel må håndtere tapet av datteren, og erkjenne farskapsfølelsene sine for Ellie. Arthur må bryte med familien sin, eller overbevise dem om at lovløshetens tid er forbi. Geralt må håndtere et samfunn i endring, samtidig som han må innse at Ciri er voksen og i stand til å ta vare på seg selv. Denne indre reisen definerer på mange måter fortellingen i de tre spillene, og kontekstualiserer hendelser og situasjoner. Actioneventyrspill med store budsjetter forsøker imidlertid sjelden å la spilleren spille disse indre problemene. Eksternaliseringen, som er en forutsetning for heltens reise i paternalistiske melodrama, integrerer karakterenes indre

dragninger i det navigerbare rommet. De melodramatiske undertonene fungerer både som en kontekstualisering av reisen i det navigerbare rommet, og gir samsvar mellom opplevelsene til spilleren og karakteren. Voldsbruken fungerer dermed både som en måte for karakteren å eksternalisere følelser, og for spillet å eksternalisere historien på. Kanskje, legger spillene i en viss forstand, til rette for at man kan spille det indre?

Alle systemene sirkler rundt det paternalistiske melodramaet. Karakteriseringen av Joel, som en brutal og dyktig smugler, bygger direkte på tapet av datteren. Dette tapet er direkte utslagsgivende for de melodramatiske undertonene. Disse undertonene forklarer og skaper mening. På denne måten integreres de ulike dimensjonene i hverandre. I midten av de komplekse systemene ligger fortellingen som formidles, og i midten av denne ligger forholdet mellom Joel og Ellie. Det er nettopp karakterfremstillingen, styrkene og svakhetene til hovedkarakterene som er definerende for både fortellingen og reisen. Denne karakterfremstillingen bygger på sjangertrekkene i paternalistiske melodrama. Det skapes et samsvar mellom mål og ambisjoner i det navigerbare rommet, der spillsystemene bygger på fortellingsverden, og det paternalistiske melodramaet. Slik begrenses spillkarakterene av verden de befinner seg i, og mulighetene i det navigerbare rommet bygger på rammene skapt i fortellingsverden.

Jeg har vist hvordan historiefortellingen skaper grunnmuren for spillsystem og -mekanikker. Ved å ta utgangspunkt i karakterfremstillingene i paternalistiske melodrama gis spilleren rammer for fortelling og karakterisering. Disse systemene integreres i hverandre, og fungerer som en måte å minske avstanden mellom spillkarakteren og fortellingskarakteren. Rune Klevjer skriver om «cutsscenes» at «[m]y own actions speak to me in a voice which is not mine» (Klevjer, 2014, s. 10). Spillsystemene og dialogvalgene legger til rette for å gjøre denne stemmen til «vår», der spilleren sine valg og beslutninger blir en del av samspillet med fortellingskarakteren.

5.2 Konklusjon og veier videre

Jeg har vist hvordan spillene skaper karakterisering, og rammer for spilleren, gjennom fortellingen. Fortellingen i de tre spillene bygger på en kombinasjon av kjente sjangertrekk og melodrama. De tre hovedkarakterene deler klare likhetstrekk med paternalistiske melodrama, der den mannlige helten sine erkjennelsesproblemer står i sentrum.

Geralt vil redde Ciri, Arthur vil overbevise «familien» sin om å forlate livet de kjenner best, og Joel sliter med å erkjenne at Ellie er blitt som en datter. Felles for alle disse er at handlingene deres kommer som et resultat av feil de har gjort tidligere. Geralt fikk ikke gitt Ciri en barndom, Joel har skyldfølelse for tapet av datteren og Arthur sin sykdom har gitt han andre perspektiver på livet han har levd. Heller enn å erkjenne følelsene sine gjennom ord, velger karakterene å eksternalisere følelsene sine. På denne måten plasserer de tre hovedkarakterene i en lang tradisjon av maskuline beskyttere, som John McClane i *Die Hard* eller Logan i filmen med samme navn.

Gjennom å knytte paternalistiske melodrama til de tre spillene har jeg vist hvordan karakterfunksjoner skapes, og hvordan spillene bygger den mannlige beskytterrollen. Spilleren sitt handlingsrom gis forklaring gjennom den maskuline beskytterrollen de tre karakterene besitter. På den ene siden fremstilles de som voldelige og hensynsløse, som forklarer mulighetene for vold mot andre mennesker i de tre spillene. Samtidig har jeg vist hvordan spillene forsøker å skape en lojalitet, slik Lankoski og Smith definerer begrepet, nettopp gjennom melodramaet. Karakterene er voldelige og reaksjonære, men gjennom å sette familien foran alt og alle, forsøkes det å skape en bro mellom spiller og karakter. Denne sammenkoblingen er en viktig bestanddel av paternalistiske melodrama, og definitivt også til stede i karakteriseringen av karakterene i de tre spillene.

Jeg har vist hvordan de tre spillene har ulik tilnærming til en slik karakterisering. *The Witcher 3: Wild Hunt*, som er det mest tradisjonelle rollespillet, lar spilleren bygge «sin egen» Geralt gjennom våpen og rustning, samt dialogvalg. Spilleren kan oppgradere Geralt, og gjennom disse oppgraderingene velge spesialiseringen hans. Jeg har også vist hvordan dialogvalgene i begrenset grad påvirker den overhengende historien i spillet. Valgene legger nettopp til rette for å forme karakteren etter sitt eget bilde. Jeg har vist hvordan *Red Dead Redemption 2* og *The Last of Us* har en annen tilnærming til karakterisering, med mindre fokus på tradisjonelle rollespillelementer. Innlevelsesaspekter som vektøkning og alkoholinntak gir også spilleren direkte mulighet til å påvirke karakteren i spillet. Dette er eksempler der spilleren sin samhandling med spillsystemene legger til rette for at avstanden mellom karakteren og spilleren minskes. Dette skjer gjennom spillene sin tilnærming til de spillbare sekvensene, utnyttelsen av ulike verktøy og å gjøre alle deler av spillet, inkludert datarommet, til en del av navigasjonen. Det vil være vanskelig å kalle dette en dreining i storbudsjettspill, all den tid jeg

har analysert tre spill fra de siste ti årene, men denne typen karakter- og spillersamhandling utvider spilleren sine muligheter til å forme karakteren. Jeg vil imidlertid igjen understreke at disse tendensene og mulighetene ikke sier noe om hvordan spilleren former karakteren.

Ved å se på hvordan dimensjoner integreres i hverandre, har jeg forsøkt å koble sammen ulike faglige synspunkter på spillkarakterer, og plassere meg i en retning mot særlig Lankoski, Heliö, og Ekman, samt Schröter og Thon. Analysen har vist hvordan nettopp integrasjon på tvers av rom og spillsystemer gir spilleren større handlingsrom, og at samspillet mellom den definerte karakteren og spilleren sine handlinger fungerer to veier samtidig.

For å undersøke hvordan samspillet mellom karakteriseringen og handlingsrommet fungerer, har jeg beskrevet hvordan spillsystemer og -mekanikker legger til rette for mindre avstand mellom det navigerbare rommet og fortellingens rom. Flere av spillsystemene tilrettelegger for at fortellingens rom og det navigerbare rommet bringes nærmere, og integreres i hverandre. Rammene som skapes spiller inn på mulighetene for spillerpåvirkning, men samtidig er det i de tre spillene rom for at også spilleren kan påvirke. Karakterenes gis motivasjon gjennom deres erkjennelsesproblemer og mannlige beskytterrolle, og disse karakterfunksjonene gis utløp i de voldelige spillbare sekvensene. Samspillet mellom karakterene, slik de presenteres fra spillskaperne, og spilleren sine muligheter bygger i stor grad på forhåndsdefinerte karakterfunksjoner (Lankoski, Heliö, & Ekman, 2003, s. 5), og jeg har vist hvordan fortellingens rom skildrer og rammer inn disse karakterdefinerende trekkene. Til tross for dette har jeg argumentert for at karakterene ikke er satt i stein, men at ulike tilnærminger til spillsystemer og -mekanikker kan spille inn på karakteroppfattelsen. Møtet mellom karakterfunksjoner og påvirkningsmuligheter er interessante analysepunkter, og jeg har gjennom arbeidet forsøkt å skildre denne formen for møter på en helhetlig måte.

Jeg har altså etablert, og undersøkt bestanddeler, av denne typen møter i dette prosjektet. Likevel finnes det åpenbart flere muligheter til å både utvide og dykke dypere i en slik forståelse. Det ville være interessant å utvide tankegang og rammeverk til andre spillserier og sjangre. Reisen, og i videre forstand utforskningen, er på mange definerende for denne typen møter. Jeg kunne derfor tenke meg å se ytterligere på et slikt perspektiv. Strategispill defineres eksempelvis av en stadig ekspanderende reise samt (en ofte direkte) erobring av spillverden. Karakteriseringen av spillkarakteren i slike spill kunne utvilsomt være interessante å undersøke. Samtidig hadde det utvilsomt vært interessant å bygge på

rammeverket, og utvide til en forståelse av formål eller mottagelsen. Den analytiske tilnærmingen jeg har tatt til dette prosjektet kan ikke si noe om intensjoner fra spillskapere, eller hvordan disse mulighetene mottas av spillere. Dette er åpenbare veier videre fra prosjektet, og kan gjennomføres ved å ta utgangspunkt i disse tre spillene, eller gjennom å skape en hybrid mellom spill og forskning der ulike karakteriseringsformer og påvirkningsmuligheter testes.

Medieliste

Assassin's Creed: Valhalla (PS5) [Spill]. (2020). Ubisoft Montreal.

Cyberpunk: 2077 (PC) [Spill]. (2020). CD Projekt Red.

Die Hard [Film]. (1988). McTiernan, J.

Doom (MS-DOS) [Spill]. (1993). id Software.

Final Fantasy VII (PlayStation) [Spill]. (1997). Square.

Half-Life (PC) [Spill]. (1998). Valve.

Half-Life 2 (PC) [Spill]. (2004). Valve.

Hogwarts Legacy (PS5) [Spill]. (2023). Avalanche Software.

Horizon: Forbidden West (PS5) [Spill]. (2022). Guerilla Games.

Ico (PS2) [Spill]. (2001). Team Ico.

Logan [Film]. (2017). Mangold, J.

Mass Effect (PC) [Spill]. (2007). BioWare.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2) [Spill]. (2001). Konami.

Pong (Arkade) [Spill]. (1972). Atari

Red Dead Redemption 2 (PS4) [Spill]. (2018). Rockstar.

Spacewar! (PDP-1) [Spill]. (1962). Russell, S.

Spec Ops: The Line (PC) [Spill]. (2012). Yager Development.

Super Mario Bros. 2 (NES) [Spill]. (1988). Nintendo R&D4.

Tender Loving Care (DVD) [Spill]. (1998) Wheeler, D.

The Elder Scrolls V: Skyrim (PC) [Spill]. (2011). Bethesda Game Studios.

The Last of Us (PS4) [Spill]. (2013). Naughty Dog.

The Last of Us [TV-serie]. (2023). Mazin, C.

The Super Mario Bros. Movie [Film]. (2023). Jelenic, M. & Horvath, A.

The Witcher 3: Wild Hunt (PC) [Spill]. (2015). CD Projekt Red, 2015.

Thief II (PC) [Spill]. (2000). Eidos Interactive.

Unforgiven [Film]. (1992). Eastwood, C.

Litteraturliste

- Aarseth, E. (2003, august 28-29). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference*.
<https://doi.org/10.7238/a.v0i7.763>
- Aarseth, E. (2006). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. I P. Harrigan, & N. Wardrip-Fruin, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (ss. 45-55). Cambridge: The MIT Press.
- Aarseth, E. (2012, mai). A Narrative Theory of Games. *FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, ss. 129-133.
<https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Banerjee, K., & Schaff, R. (2022). 'Nothing else besides a father': Logan and the paternal melodrama. *Screen*, 63(3), ss. 367-385.
<https://doi.org/10.1093/screen/hjac027>
- Burn, A. (2014). Playing Roles. I M. Wolff, & B. Perron, *The Routledge Companion to Video Game Studies* (ss. 72-87). New York: Routledge.
- Carr, D. (2002). Playing with Lara. *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*, ss. 171-180.
- Cășvean, T.-M. (2016). An Introduction to Videogame Genre Theory. Understanding Videogame Genre Framework. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 2(1), ss. 57-68.
<https://doi.org/10.30958/ajmmc.2.1.5>
- Dahlback, M. (2021, september 1). *Blir barn mer aggressive av å spille Fortnite?* . Hentet fra Faktisk.: <https://www.faktisk.no/artikler/jxpdw/blir-barn-mer-aggressive-av-a-spille-fortnite>
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying*. Berlin: De Gruyter.
- Eder, J. (2010). Understanding Characters. *Perceptions*, 4(1), ss. 16-40.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J., & Tosca, S. (2020). *Understanding Video Games*. New York: Routledge.
- Ferguson, C., Rueda, S., Cruz, A., Ferguson, D., Fritz, S., & Smith, S. (2008, mars). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation?. *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), ss. 311-332.
<https://doi.org/10.1177/0093854807311719>
- Frasca, G. (u.d.). *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Hentet fra ludology.org:
<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- Fuller, M., & Jenkins, H. (u.d.). *Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue* . Hentet fra Stanford University:
https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/FullerJenkins_Nintendo.html
- Gjelsvik, A. (2013). From Hard Bodies to Soft Daddies: Action Aesthetics and Masculine Values in Contemporary American Action Films. I K. Aukrust, *Assigning Cultural Values* (ss. 91-106). Berlin: Peter Lang AG.
- Haider, A. (2022, mai 20). *Gaming companies turn to tentpole franchises to reverse post-pandemic slump* . Hentet fra S&P Global Market Intelligence :
<https://www.spglobal.com/marketintelligence/en/news-insights/latest-news-headlines/gaming-companies-turn-to-tentpole-franchises-to-reverse-post-pandemic-slump-70465559>
- Jørgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Jenkins, H. (2002, Januar). *Game Design as Narrative Architecture*.

- Juul, J. (2001, juli). *Games Telling stories? -A brief note on games and narratives*. Hentet fra Game Studies: <https://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kelly, A. (2020, november 19). *How The Witcher 3 best quest was made* . Hentet fra PC Gamer: <https://www.pcgamer.com/how-the-witcher-3s-best-quest-was-made/>
- Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ss. 191-202.
- Klevjer, R. (2014). Cut-scenes. I B. Perron, & M. Wolf, *The Routledge Companion to Video Game Studies* (ss. 301-309). New York: Routledge.
- Kolbjørnsen, T. (2008). Melodrama. I P. Larsen, *Medier - tekstteori og tekstanalyse* (ss. 142-155). Bergen: Fagbokforlaget.
- Lankoski, P. (2011). Player Character Engagement in Computer Games. *Games and Culture*, 6(4), ss. 291-311.
<https://doi.org/10.1177/1555412010391088>
- Lankoski, P., Heliö, S., & Ekman, I. (2003). Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design. *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2, ss. 1-13.
- Maher, C. (2020, mai 19). *The inspirations for The Witcher 3 monsters: a bestiary*. Hentet fra VG247: <https://www.vg247.com/witcher-3s-monsters-bestiary>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Mercer, J., & Shingler, M. (2004). *Melodrama - Genre, Style and Sensibility*. Wallflower: London.
- Metacritic. (u.d.). *Game Releases by Metascore*. Hentet fra Metacritic: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered>
- Mulvey, L. (1989). Notes on Sirk and Melodrama. I L. Mulvey, *Visual and Other Pleasures* (ss. 39-44). New York: Palgrave.
- Newman, J. (2004). *Video Games*. Routledge: New York.
- Nitsche, M. (2008). *Video game spaces : Image, play, and structure in 3D game worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Oliver, G. (2020). Renegade or Paragon?: Categorizing Narrative Choice in Video Game Storylines. *Dialogue - The Interdisciplinary Journal of Popular Culture and Pedagogy*, 7(2).
- Perron, B. (2003). From Gamers to Players and Gameplayers: the Example of Interactive Movies. I M. Wolff, & B. Perron, *The Video Game Theory Reader* (ss. 237-258). Routledge: New York.
- Schröter , F., & Thon, J.-N. (2014). Video Game Characters: Theory and Analysis. *Diegesis*, 3(1).
- Sicart, M. (2008, desember). *Defining Game Mechanics* . Hentet fra Game Studies: https://gamestudies.org/0802/articles/sicart#_edn4
- Smith, M. (1995). *Engaging characters : Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Tyler, A. (2021, juli 4). *Netflix's Witcher Canon Explained: Do The Books & Video Games Count?* Hentet fra Screen Rant: <https://screenrant.com/witcher-show-canon-books-videogame-explained/>
- Velez, J., Greitemeyer, T., Whitaker, J., Ewoldsen, D., & Bushman, B. (2016). Violent Video Games and Reciprocity: The Attenuating Effects of Cooperative Game Play on Subsequent Aggression. *Communication research*, 43(4), ss. 447-467.
<https://doi.org/10.1177/0093650214552519>

- Vella, D. (2017). Action as the Basis for an Aesthetics of Ludic Subjectivity. *The Philosophy of Computer Games Conference*, ss. 1-11.
- Vigna, P. (2015, mars 15). 'The Walking Dead' Creator Robert Kirkman on the Meaning of Zombies . Hentet fra The Wall Street Journal: <https://www.wsj.com/articles/BL-SEB-87334>
- Weise, M. (2003). How Videogames Express Ideas. *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up(2)*, ss. 1-15.