

Dataspillforskning i De dødes land

En tverrfaglig analyse av eventyrspillet "Grim Fandango"



Kathrine Ruud Elster
Hovedoppgave i Medievitenskap
Institutt for medier og kommunikasjon
Universitetet i Oslo
Cand. Philol
Våren 2003

Sammendrag

Dataspillindustrien er i ferd med å bli mer lønnsom enn filmbransjen. Likevel har vi ikke hatt noen selvstendig fagdisiplin for studier av dataspill. Denne situasjonen er i ferd med å endre seg. I denne oppgaven vil jeg se nærmere på etableringen av dataspillstudier, og ta for meg noen av de nye begrepene som blir foreslått. Spillforskerne ønsker å løsrive seg fullstendig fra de andre og mer etablerte fagdisiplinene, og noen mener også at det er lite heldig å analysere dataspill med teori som er beregnet på andre medier. I den første delen av oppgaven vil jeg derfor analysere eventyrspillet "Grim Fandango" ved hjelp av det nye begrepsapparatet for dataspillstudier, for å se hvilke aspekter av spillet disse begrepene er i stand til å fremheve. Deretter gjennomfører jeg nye analyser, der jeg blant annet tar i bruk teori fra film- og musikkvitenskapen. Målet er å undersøke om en dataspillanalyse er tjent med en tverrfaglig tilnæringsmåte, eller om det nye begrepsapparatet til dataspillforskerne alene gir dekkende opplysninger om spillet.

Abstract

Video game sales now exceed the movie industry's annual box office draw. Still, we have not had a separate academic field dedicated to the studies of computer games. But this situation is about to change. In this thesis I will take a closer look at the introduction of computer game studies and examine some of the new frameworks that have been suggested. The game scholars want to become completely independent from the other and more established academic disciplines. And some scholars are of the opinion that we should not approach computer games with theory created for the study of other media. With this in mind, I will conduct an analysis of the adventure game "Grim Fandango" using the new methodological approaches created by the game theorists. In this way, I will try to find out what the new concepts are able to tell me about the game. Then I will conduct new analyses where I apply film and music theory. The aim is to examine whether a computer game analysis is best conducted with a multidisciplinary approach, or whether the new framework created by the computer game researchers is able to function alone.

Takk til:

Gunnar Liestøl for veiledning, Ingrid Kristine Lund og Jo Singstad for korrekturlesing, Pål Vegard R. Hagesæther for å ha vært korrekturleser og testspiller og Hans Magnus M. Nedreberg for hjelp til å ta opp lyden i dataspillet og legge den ut på Internett.

Innholdsfortegnelse

INNLEDNING.....	5
Problemstilling og definisjoner.....	9
Analyseobjekt.....	11
Metode.....	12
Oppgavens innhold.....	13
BEHOVET FOR ET NYTT BEGREPSAPPARAT.....	14
Etableringen av dataspillstudier.....	14
NYE BEGREPER.....	21
Apori og epifani.....	21
Rom i dataspill.....	22
Quester	23
Play time og event time.....	24
Spillingen og det spilte.....	26
Localisation	28
ANALYSE AV "GRIM FANDANGO".....	30
Eventyrspill og typiske genretrekk.....	30
Presentasjon av "Grim Fandango".....	32
Næranalyse.....	34
MUSIKK I DATASPILL.....	51
Filmmusikkens funksjoner.....	53
Musikken i "Grim Fandango".....	57
KARAKTERENES FUNKSJON I EVENTYRSPILL.....	64
Karakterengasjement og film.....	65
Karakterengasjement og dataspill.....	69
Analyse av karakterene i "Grim Fandango".....	72
"Grim Fandango" som meksikansk noir.....	82
ANALYSERESULTATENE.....	94
KONKLUSJON.....	98
Startproblemer.....	100
Dataspill som kunst?.....	102
REFERANSER.....	104

Innledning

Dataspill dubbet til italiensk. Slik begynte jeg med PC-spill. Da jeg bodde i Italia på midten av 1990-tallet, ble jeg blant annet introdusert for spillene "Black Dahlia" (1998), "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" (1992) og det første "Alone in the Dark"-spillet (1992). Og jeg ble nesten slått i bakken av hvor fin grafikken var blitt. Da hadde jeg ikke vært i kontakt med dataspill siden de tidlige grafikkspillene "The Quest" (1983) og "Uninvited" (1987), som jeg spilte på Mac. PC-spill ble raskt en yndet hobby, og samtidig med at jeg begynte på hovedfag i 2000, var det i ferd med å vokse frem en selvstendig fagtradisjon for dataspillstudier. Da følte det naturlig å bidra til denne voksende tradisjonen ved å skrive hovedoppgave om nettopp dataspill. Dessuten slo det meg at jeg faktisk har spilt dataspill så lenge jeg kan huske. Det begynte med noen svært provisoriske greier på TIKI-100-maskinen vi hadde hjemme. En ansatt ved Institutt for musikk og teater ved Universitetet i Oslo hadde laget noen spill ved navn "Robot", "Redcross" og pack-man-kloninga "Catchum". Denne trioen var nok til å holde meg i aktivitet i timevis. Etter hvert tilbrakte jeg mye tid med nabogutten. Han hadde nemlig Commodore 64. Vi spilte "Summer Games" (1984), "Strippoker" (kremt) og andre artigheter. Videre gikk det i spill som "Frogger" (1981) og "Pack-man" (1980) hos en venninne to hus nedenfor, racerbilspill hos den thailandske jenta i huset på hjørnet og tv-spill som "Scooby-Doo" og "Uridium" (1986) hos en venninne på den andre siden av veien. Jentene var med andre ord sterkt representert som dataspillere i nabolaget mitt. Til slutt fikk vi altså en Macintosh hjemme med de ovennevnte grafiske godbitene.

Og jeg er tydeligvis ikke den eneste som har latt meg begeistre. I dag er dataspill blitt en kjempeindustri som er mer lønnsom enn filmbransjen. I 2001 omsatte dataspillindustrien mer enn Hollywood på det amerikanske markedet og i 2002 passerte omsetningen 10 milliarder dollar (Pethokoukis 2002:38). I tillegg bruker man stadig mer penger på å utvikle nye spill. De mest avanserte spillene koster mellom 1 og 8 millioner dollar å produsere. Etter hvert begynner spillmarkedet også å konkurrere med tv-industrien om

folks tid og penger. Og det dukker opp skoler som utdanner dataspilldesignere. På det amerikanske colleget DigiPen kan man nå ta en fire år lang utdannelse, og hele 24 000 personer viser interesse for å søke hvert år.

Men selv om dataspillindustrien har vokst seg større enn filmindustrien, er den sistnevnte langt mer etablert og tradisjonsrik. Og i tillegg til filmskoler der man lærer å lage film, er også studier av film ved universitetene en godt etablert fagdisiplin. Men slik har det ikke alltid vært. I Amerika gjorde filmstudiene sitt inntog på universitetene først på 1960-tallet og måtte den gangen kjempe mot fordommer fra folk som ikke så vitsen med å studere et kommersielt produkt som film, og som ikke så på film som kunst. I boka "Film History. Theory and Practice" skriver Robert C. Allen og Douglas Gomery at film til å begynne med ble sett på som

a mass diversion like roller skating and hence nonculture, or, at worst, as an enemy of culture that reduced Hamlet to twelve silent minutes of wild gesticulation. As the movies in America developed into a multimillion dollar industry, their very popularity militated against their being considered 'serious' cultural contributions by most academics: How could anything turned out on an assembly line by former furriers with an audience made up of the uneducated masses be considered 'art', according to any 'serious' cultural standards? Film might be studied [...] to assess its social effects [...] upon criminal behavior or the sexual mores of youth, but as a phenomenon worthy of study in its own right film was seen as having little place within a university (Allen og Gomery 1985:26-27).

Dette kunne like gjerne vært skrevet om dataspill i dag. For disse fordommene har filmmediet for lengst overkommet, blant annet takket være introduksjonen av fjernsynet, som ble den nye kilden til bekymring. De siste årene har dataspillene overtatt den moralske panikken som tidligere hersket i forhold til film- og fjernsynsmediet. Og det har blitt skrevet atskillige bøker og artikler om dataspills mulige voldelige påvirkning på barn og unge. Videre har dataspill lenge vært sett på som en nerdegreie for gutter i tenårene. Som et smalt fenomen for asosiale unger. Og kanskje var det dét en gang? Men det er i så fall lenge siden. For det første er ikke dataspill noe smalt fenomen, som vi ser av tallene ovenfor, og for det andre er det minst like utbredt blant unge voksne. Hele 22 prosent av amerikanere mellom 25 og 34 spiller online dataspill minst en gang i uken (Pethokoukis 2002:38). Og når et fenomen blir så utbredt, fortjener det også en plass ved universitetene. På lik linje

med for eksempel filmstudier. Det er det stadig flere som synes, og arbeider for. Espen Aarseth, Jesper Juul og Gonzalo Frasca er noen av dem som har gjort seg bemerket i etableringen av dataspillstudier. I denne forbindelsen har de innført begrepet "ludologi" fra det latinske ordet for spill, "ludus". "Ludology is a new discipline that studies games in general and computer games in particular", skriver Frasca på hjemmesiden sin (<http://ludology.org/>). Frasca sammenlikner situasjonen til spillforskningen med fortelle teorien og minner om at begrepet "narratologi" ble dannet for å forene det folk fra forskjellige fagdisipliner skrev om fortellinger (Frasca 1999:2). Ludologien skal ha en liknende funksjon. Opp gjennom årene har det blitt skrevet en rekke arbeider om dataspill ut fra blant annet antropologiske, psykologiske og sosiologiske standpunkter. Nå skal ludologien samle alle disse trådene og sørge for at forskerne ser etter større sammenhenger og blir mer bevisst på dataspillmediets særegne egenskaper. For ludologene mener det er viktig å studere spill som spill. Tidligere arbeider på området har nemlig hatt en tendens til å se på dataspill som fortellinger. Og narratologiske tilnæringsmåter har vært dominerende i måten å se på dataspill på. Så nå er arbeidet i gang med å utvikle teorier og begrepsapparater til bruk i studiet av dataspill som spill. Og på samme måte som det hersker et tidsgap mellom oppfinnelsen av kinoen på 1890-tallet til film ble et eget studiefelt på 1960-tallet, er det et stort gap mellom oppfinnelsen av det første dataspillet, Higinbothams tennisspill i 1958, til introduksjonen av dataspillstudier i 2001.

Det kan være lett å glemme at dataspill er spill i en ny materiell teknologi og derfor en del av en svært gammel praksis. Så hva er et spill? Espen Aarseth skriver at et spill består av tre aspekter: 1. Regler, 2. Et materielt/semiotisk system (en spillverden) og 3. Spillingen: de hendelsene som er et resultat av at reglene settes i forbindelse med spillverdenen (Aarseth 2003b:3-4). Dessuten inneholder alle spill et "valg". Og valgene må være avgjørende for spillets utfall (Aarseth 2003a:6). Disse valgene er med på å skille spill fra fortelling, mener Aarseth.

Videre er ikke dataspill noen ensartet gruppe. Aarseth påpeker at man ikke kan snakke om "the medium of the computer game" (Aarseth 2003b:3).

Spillene er igjen delt inn i mange forskjellige genrer. Men det er flere problemer knyttet til disse genreinndelingene. Ofte er det nemlig slik at genrene stammer fra pressen og spillindustrien, der de fungerer som praktiske merkelapper i markedsføringsprosessen. I praksis har derimot genrene en tendens til å overlape hverandre. Aarseth gir et eksempel på en typisk liste av genretyper der han har med action, eventyr, bilspill, puzzlespill, rollespill, simulasjon, sport og strategi. Deretter viser han hvordan et spill som "Halo" (2001) faktisk passer inn i alle kategoriene bortsett fra rollespillkategorien (Aarseth 2003a:3). Og dette er karakteristisk for svært mange av dagens spill. Mens man tidligere hadde mindre avanserte spill som lettere lot seg plassere i slike genrebåser, er det i dag mer vanlig med en kombinasjon av forskjellige spilltyper i ett og samme spill. Dette er spesielt tydelig med action- og eventyr-genrene. Mens det lages stadig færre "rendyrkede" eventyrspill, er det mer og mer vanlig at action-elementer kombineres med en eventyrspillstruktur.

Men det finnes naturligvis mange måter å dele inn spill i genrer på. Aarseth deler de digitale spillgenrene inn i to hovedkategorier: 1. Digitaliserte versjoner av tradisjonelle spill som kortspill, brettspill, terningspill, mekaniske arcadespill som Pinball og så videre. og 2. Spill i virtuelle omgivelser. En virtuell omgivelse er en simulasjon av en fysisk verden, ikke nødvendigvis vår egen, og ofte mindre kompleks enn vår (Aarseth 2003a:4).

Gonzalo Frasca skiller mellom forskjellige spill på en annen måte. Han bruker Roger Caillois sine begreper "paidea" og "ludus", som tilsvarer substantivene "lek" og "spill". I definisjonen av disse to begrepene er han igjen påvirket av filosofen Andre Lalande, som mener at forskjellen mellom de to ligger i resultatet. Spill har et klart resultat – de produserer en vinner og en taper. Det gjør ikke lek. Dermed får vi følgende definisjoner:

Paidea is prodigality of physical or mental activity which has no immediate useful objective, nor defined objective, and whose only reason to be is based in the pleasure experimented by the player.

Ludus is a particular kind of paidea, defined as an activity organized under a system of rules that defines a victory or a defeat, a gain or a loss (Frasca 1999:5).

Ut fra disse definisjonene vil ludus-dataspill være spill med klare mål der man enten vinner eller taper, som for eksempel eventyrspill. Paidea-spill, derimot, har ikke noe på forhånd fastlagt mål. Eksempler på slike typer dataspill er simulasjoner som "SimCity" (1989), der man kan bygge sin egen by, eller flysimulatorer, der gleden ofte ligger i å fly rundt på måfå.

Dessuten er ludus knyttet til handlingsstrukturen i et spill, mens paidea henger sammen med handlingsrommet, på engelsk "setting". Frasca definerer setting som "spaciotemporal circumstances in which the events of a narrative occur", (Prince 1987 ifølge Frasca 1999:11). Evnen til å utføre paidea-aktiviteter avhenger av omgivelsene, eller hva slags steder avataren (karakteren) befinner seg på, og hvilke objekter og karakterer avataren kan interagere med i et spill. Frasca poengterer at en strukturell analyse av et spill lett overser paidea-elementene. Likevel mener han at de "can be a very important part of the game experience and, therefore, they deserve our attention" (Frasca 1999:11).

Her synes jeg Frasca har et godt poeng: At det i en analyse av et dataspill kan være interessant å få med flere sider av spillet, som både strukturen og elementer knyttet til handlingsrommet. Men ofte vil man på grunn av analyseredskapets natur kun belyse enkelte sider av spillet av gangen. Selv benytter Frasca seg av agentskjemaet til Claude Bremond, som kun er ment å si noe om strukturen i en fortelling. For å få en mest mulig helhetlig analyse av et dataspill, må det ideelle altså være en kombinasjon av flere forskjellige analyseredskaper.

Problemstilling og definisjoner

Nå nærmer vi oss det som er oppgavens problemstilling. Innenfor et så nytt fagfelt som dataspillstudiene er, eksisterer det et stort behov for teoretisk materiale. Og mer spesifikt er det behov for et begrepsapparat til bruk i konkrete analyser av dataspill. I denne oppgaven vil jeg se nærmere på noen av de teoriene og begrepene som er foreslått hittil av ludologene. Deretter vil jeg gjennomføre en analyse av et dataspill for å se hvordan det nye begrepsapparatet fungerer i praksis. På den måten regner jeg med å avdekke

hvilke aspekter ved dataspillet begrepene er i stand til å si noe om. Jeg ønsker å finne ut om ludologien på det nåværende tidspunktet har klart å fremskaffe analyseredskaper som gir oss bred innsikt i dataspillene. Er analyseredskapene i stand til å produsere kunnskap om både ludus- og paidea-elementene? Dermed får jeg følgende problemstilling:

Er ludologien i stand til å gjøre greie for alle aspekter ved et dataspill, eller er det fordelaktig med en kombinasjon av flere fagdisipliner?

Jeg spør med andre ord om det ikke lønner seg å ha en tverrfaglig tilnærming for å få en mest mulig helhetlig analyse. Dette, til tross for ludologenes ønske om å løsrive seg fullstendig fra andre fagdisipliner. For å finne ut av dette, vil jeg selv ta i bruk blant annet musikk- og filmteori for å se om det kan gi økt innsikt i spillet.

Gjennom hele oppgaven kommer jeg konsekvent til å bruke uttrykket ”dataspill”, selv om dette ikke er helt politisk korrekt. Jørgen Kirksæther skriver for eksempel at han ”insisterer på å bruke ’videospill’ som et samlebegrep for alle typer interaktive elektroniske spill, uavhengig av teknologisk plattform, det være seg PC, Playstation, GameBoy eller mobiltelefon. Ved å bruke ’dataspill’ impliseres en eksklusjon av de tre sistnevnte” (Kirksæther 2002:157). Espen Aarseth opererer, som vi husker, med betegnelsen ”spill i virtuelle omgivelser”. ”If we adopt games in virtual environments (rather than computer games, digital games or video games) as the super-category of our investigation, then the extremely vague and over-used term ’games’ has been usefully narrowed down” (Aarseth 2003a:4).

Når jeg likevel velger å bruke ordet ”dataspill”, er det fordi jeg hovedsakelig tar for meg PC-spill i oppgaven. Og dermed gjør det ikke så mye at jeg benytter et ord som ekskluderer for eksempel GameBoy.

I den delen av oppgaven der jeg ser nærmere på karakterene i ”Grim Fandango” vil jeg først og fremst bruke ordet ”karakter” til å angi de menneskelignende personene som opptrer i spillet. Men noen ganger vil jeg også benytte meg av uttrykket ”avatar”. Dette ordet betegner den eller de karakterene som spilleren styrer.

Et annet problematisk aspekt ved oppgaven er en hyppig bruk av engelske ord og uttrykk, spesielt i teoridelene. Det meste av litteraturen

innen dataspillstudiene er på engelsk, og i denne litteraturen lanseres det ofte helt nye uttrykk. Uttrykkene lar seg ikke alltid like lett oversette, så jeg har derfor valgt å benytte meg av noen av dem på originalspråket.

Ellers vil jeg opplyse om at i den første delen av oppgaven, der jeg tar for meg Espen Aarseths nye begrepsapparat, er noen av emnene basert på teoridiskusjonen i oppgaven "Ny teori for nye medier. Dataspillforskning som en egen disiplin" (Elster 2001).

Analyseobjekt

Oppgavens analyseobjekt er PC- og eventyrspillet "Grim Fandango" (1998) fra LucasArts. Jeg har bevisst valgt et eventyrspill ettersom disse vanligvis regnes som mest narrative. Frasca skriver at "some kinds of ludus (particularly the adventure videogame), can produce narrative sequences and, therefore, narrative" (Frasca 1999:9). Og det er først og fremst disse spillene som tidligere har vært "misbrukt" av narratologene når det gjelder å se på spill som fortelling. Og da blir det ekstra interessant å analysere disse som spill for en gangs skyld. Aarseth er også enig i at man bør "be discussing the games that are most problematic and difficult to dismiss from an anti-narrativist point of view" (Aarseth 2003a:4-5). Slik vil han altså bevise at narrativistene tar feil. Men det kan også hende at jeg med et eventyrspill som analyseobjekt vil kunne se om anti-narrativ hysteriet er overdrevet. Hvis et spill faktisk har klare narrative elementer, kan det være interessant å se nærmere på disse. Og skaperne av "Grim Fandango" har lagt stor vekt på flere elementer enn bare spillelementene. De har lagt ned mye arbeid med musikken, samt prøvd å skape et spillunivers med interessante karakterer, der både det visuelle og selve fortellingen er inspirert av film noir og meksikansk folkløse. "Grim Fandango" inviterer derfor til analyser av både musikk, karakterer og genrebruk, noe som også er en av grunnene til at jeg har valgt dette spillet som analyseobjekt.

Senere i oppgaven vil jeg komme med en nærmere presentasjon av "Grim Fandango", samt eventyrspillgenren.

Metode

Metoden i oppgaven vil gjennomgående være næranalyse. Og hver næranalyse vil støtte seg på forskjellig teori, fra forskjellige fagområder. Jeg har valgt ut dataspillforskere og -teorier etter hvem som hittil har gjort seg mest bemerket innenfor ludologien. I valget av teoretikere har det også vært viktig at vedkommende har prøvd å komme opp med nye begreper, eller funnet frem til analyseredskaper som kan være nyttige i studiet av dataspill. Når det gjelder de øvrige innfallsvinklene, har jeg tatt utgangspunkt i at dataspillet er et audiovisuelt medium. Både lyden og bildet er en viktig del av spillopplevelsen. Derfor har jeg villet analysere "Grim Fandango" på bakgrunn av musikken, karakterene og det som har inspirert spillets utseende, nemlig film noir og den meksikanske festen de døde dag.

I artikkelen "Quest Games as Post-Narrative Discourse" (2003a) skriver Aarseth at "although we certainly also 'analyze' [...] quests while doing them, the in-medias-res analysis is restricted by the lack of complete knowledge, [...]" (Aarseth 2003a:8). I motsetning til Aarseth, mener jeg at mangel på kunnskap heller er en fordel i analysen. Det er viktig at analysen reflekterer den naive spillerens opplevelse av dataspillet. Selv har jeg spilt gjennom "Grim Fandango" flere ganger, og vet derfor løsningen på alle oppgavene. Slik sett ville en næranalyse basert på en ny gjennomspilling med meg "bak rattet" ikke gi et troverdig bilde av spillopplevelsen. Og i oppgavens første del kommer jeg til å gjennomføre en analyse av "Grim Fandango" ved hjelp av ludologenes nye begrepsapparat, som er basert på en gjennomspilling av spillets andre del. Men istedenfor at det er jeg som spiller, har jeg fått tak i en annen person til å spille gjennom spillet. Vedkommende har lang erfaring med dataspill og eventyrspill, men har aldri tidligere hatt noe med "Grim Fandango" å gjøre. Med en slik testspiller vil analysen reflektere en mer realistisk opplevelse av dataspillet enn om en som kjente svaret på alle gåtene spilte. Nå vil analysen være i stand til å vise hvordan spilleren prøver og feiler og bruker lang tid på enkelte oppgaver, slik som er vanlig. Jeg har sittet ved siden av og transkribert spillerens bevegelser i spillverdenen, samt registrert alle uttrykk for frustrasjon eller glede.

Videre har jeg vært nødt til å velge ut noen få steder i spillet som objekter for analysen. "Grim Fandango" er i likhet med mange andre eventyrspill svært langvarig. Det tar flere titalls timer å spille gjennom hele spillet, som også inneholder 90 forskjellige steder å utforske. Jeg har derfor bestemt meg for å legge mest vekt på begynnelsen av spillet, for blant annet å se på hvordan karakterene og handlingsuniverset blir introdusert.

Også i kapittelet om musikken i spillet har det vært nødvendig å velge ut noen få sekvenser. Så får jeg bruke disse til å belyse musikkens funksjon i spillet som helhet. I forbindelse med dette kapittelet har jeg også laget en nettside, der jeg har lagt ut ni lydeksemplere. Disse lydeksempelene er ment å fungere som et supplement til teksten, slik at leseren lettere kan danne seg et inntrykk av musikken som skildres. Adressen til nettsiden er

<http://folk.uio.no/kathrine>.

Oppgavens innhold

I oppgavens første del vil jeg se nærmere på fremveksten av dataspillstudier og årsakene til at dataspillforskere er så imot å kalle dataspill for fortelling. Jeg vil spesielt ta for meg Espen Aarseth, som har introdusert begrepet om det ergodiske i forbindelse med spillene. Så tar jeg for meg en liten gruppe av forskere og går nærmere inn på noen av de nye teoriene de foreslår. Etter dette vil jeg ha tilegnet meg et nytt begrepsapparat, som jeg kan benytte meg av i en næranalyse av en utvalgt del av "Grim Fandango". Denne ludologiske analysen vil så suppleres med analyser av andre aspekter ved spillet som musikken, karakterene og bruken av film noir-genren og meksikansk folklore. Disse analysene vil støtte seg på teorier fra andre fagområder enn spillstudiene, først og fremst fra musikk- og filmvitenskapen. Målet er å undersøke om teori beregnet på analyse av andre medier også kan gi nyttig innsikt om dataspill.

Behovet for et nytt begrepsapparat

Etableringen av dataspillstudier

Dette kapittelet vil ta for seg det som utgjør utgangspunktet for oppgaven, nemlig at det bare de siste to årene har dukket opp stadig flere nasjonale og internasjonale akademiske aktører med ønske om å drive seriøs forskning på dataspill. Dette har igjen ført til en gradvis voksende aksept for studier av dataspill, og selvfølgelig også et behov for et eget begrepsapparat. Egne begrepsapparater og teorier er nødvendig for å kunne analysere dataspill som spill, men vil også kunne føre til økt aksept for faget som en egen disiplin.

En av forgrunnsfigurene innen dataspillstudiene er nordmannen Espen Aarseth. Han er også en aktiv pådriver for at dataspill skal bli et eget fag, på lik linje med for eksempel filmvitenskap. Av denne grunn startet han blant annet Internett-tidskriftet *Game Studies* i 2001. Der publiseres artikler som "should attempt to shed new light on games, rather than simply use games as metaphor or illustration of some other theory or phenomenon" (<http://www.gamestudies.org/about.html>).

- I 2001 ble den første internasjonale konferansen om dataspill avholdt i København, og i det første nummeret av *Game Studies* skriver Aarseth at "2001 can be seen as the **Year One** of *Computer Game Studies* as an emerging, viable, international, academic field" (Aarseth 2001c:1).

Dataspillstudiene er altså i ferd med å bli etablert, og utviklingen av et nytt begrepsapparat har så vidt begynt.

Likevel er det allerede publisert en rekke spredte arbeider om dataspill opp gjennom årene. Chris Crawford's "The Art of Computer Game Design" (1982) og Janet Murrays "Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace" (1997) er eksempler på kjente bidrag. Og behovet for egne dataspillstudier oppsto som en reaksjon mot noen av disse tidligere arbeidene. Ettersom det ikke har eksistert noen egen teori om dataspill, har

det vært vanlig å ta i bruk mer etablerte fagdisipliner i analysen og omtalen av dataspill. Spesielt har det vært vanlig med analyser som tar utgangspunkt i narrativ teori. Og det er nettopp denne praksisen som har fått blant andre Espen Aarseth og Jesper Juul til å reagere. Slik Aarseth ser det, har de etablerte fagdisiplinene på ymse vis forsøkt å ”kolonialisere” studiene av dataspill. I lederen i første nummer av *Game Studies* skriver han at ”games are not a kind of cinema, or literature, but colonising attempts from both these fields have already happened, and no doubt will happen again. And again, until computer game studies emerges as a clearly self-sustained academic field” (Aarseth 2001c:2). Dette synet har Aarseth fremmet tidligere også. I artikkelen ”Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art”, kritiserer han det faktum at tradisjonelle tilnæringsmåter og perspektiver blindt er tatt i bruk på nye medier:

[...] the prevailing attempts to rejuvenate and relocate existing theories by insisting on their relevance for the new media and their largely unsuspecting users, is a ”colonialist” strategy that is always a demonstration of (unnecessary) power and often a misreading of the theory being used. These theories were not developed with the digital media in mind, and their original objects are still valid as the focus of their perspectives (Aarseth 1999:32).

Dette sitatet viser også at Aarseth er seg bevisst de problemene som kan oppstå når man ukritisk låner teori fra et fagområde og bruker den på en ny disiplin som dataspillforskning. Liv Hausken påpeker at man da lett får ”uklarheter og sammenblandinger av hva som angår tekst og hva som angår medium” (Hausken 2000:111). Det kan for eksempel bety at man glemmer å ta hensyn til at ulikheter mellom forskjellige medier gjør at en teori ikke automatisk passer til alle analyseobjekter. Man tror at man opererer med en medienøytral teori, men egentlig er den mediespesifikk. I artikkelen ”Tekstteoretiske utfordringer i den medievitenskapelige disiplin” kaller Hausken dette fenomenet for medieblindhet eller tekstblindhet (Hausken 2000). Og det er klart at dette utgjør en stor utfordring for dataspillforskerne når de skal studere et medium der det enda ikke er utviklet noen generell teori. Faren for medie- og tekstblindhet er ytterligere

med på å skape et behov for et eget begrepsapparat. Espen Aarseth har tatt hensyn til disse utfordringene og ønsker at dataspillstudiene skal løsrive seg fullstendig fra de andre fagdisiplinene, og at man spesielt bør slutte å se på spill som fortelling. Derfor har han startet arbeidet med å utvikle nye begreper som er skreddersydd for studier av dataspill.

Men Aarseth innser at tradisjonelle narratologiske begreper har en sterk posisjon, og konkluderer med at det er umulig å ikke benytte seg av disse i studiet av ikke-narrative tekster "uansett hvor ubrukelige og misvisende disse måtte være" (Aarseth 1994:62). Han er likevel ikke bare negativ, men ser at gamle perspektiver kan ha en viss nytte i utforsking av nye medier som dataspill, så lenge man er seg bevisst de problemene som kan oppstå (Aarseth 1994).

Og det er også tydelig at Aarseth konsekvent tar utgangspunkt i narratologiske begreper, slik som fortellerbegrepet, for så å distansere seg fra dem eller videreutvikle dem. Ifølge Hausken har han et "usedvanlig skarpt blikk for forholdet mellom tekst og medium" siden han ofte foreslår alternative termer som er tilpasset hans eget forskningsobjekt (Hausken 2000:105). Når han skal forklare hvorfor han ikke kan godta at dataspill er fortellinger, tar han utgangspunkt i en klassisk fortellerteoretisk definisjon av fortelling. Han definerer det som "det å formidle et gitt hendelsesforløp i en entydig strukturert sekvens av beskrevne begivenheter" (Aarseth 1994:62). Og dataspill passer ikke inn i denne definisjonen. Aarseth foretrekker å kalle dem for ergodiske diskurser. Ordet ergodisk er hentet fra de greske ordene "ergon" og "hodos" som betyr henholdsvis "arbeid" og "sti". Han skriver at "in ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text" (Aarseth 1997:1). Ergodiske verker krever altså at brukeren/leseren deltar aktivt på veien gjennom verket. Når adjektivet ergodisk opptrer alene, henviser det til en situasjon "in which a chain of events (a path, a sequence of actions, etc.) has been produced by the nontrivial efforts of one or more individuals or mechanisms" (Aarseth 1997:94). En fotballkamp er for eksempel en typisk ergodisk handlingssekvens. Når et ergodisk verk, slik som et dataspill, skiller seg fra en fortelling, har det mye å gjøre med brukerens opplevelse av

tegnsekvensene. En roman eller klassisk fortellende film kan ikke være ergodiske fordi "their concretizations will invoke the same sequence of signifiers every time" (Aarseth 1999:33). Og hvis man ser bort fra individuelle tolkninger, så vil alle leserne få den samme opplevelsen og se den samme sekvensen av hendelser fordi hendelsesforløpet er gitt. Dette er ikke tilfellet med et dataspill:

Here, the experienced sequence of signs does not emerge in a fixed, predetermined order decided by the instigator of the work, but is instead one actualization among many potential routes within what we may call the event space of semio-logical possibility. [...] To complicate matters, in its potential for reproducing itself differently every time, the ergodic work is individualized or quasi-individualized on the audience level, in that different audiences at different times may have experienced very few (if any) of the same sign vehicles (Aarseth 1999:33).

Dataspill har altså ikke noe på forhånd fastlagt handlingsforløp, noe som fører til at forskjellige brukere vil få forskjellige opplevelser av teksten. Brukerens rolle i spillet gjør også at eventyrspill har narrasjon, men ikke narrativitet, mener Aarseth. Fordi brukeren på en måte blir en aktør i handlingen og tar på seg "et strategisk ansvar for hovedpersonens suksess eller fiasko" (Aarseth 1994:64), blir muligheten for å ha fortelling ødelagt "av brukerens stadige og nødvendige intervensjoner" (Aarseth 1994:65). Man kan riktignok alltid reprodusere og gjenfortelle den ergodisk produserte sekvensen som brukeren er en del av. Men selv om en bruker i ettertid kan gjenfortelle sine opplevelser som en fortelling, er det ikke spillet som fortelles, bare opplevelsen av spillet (Aarseth 1999:39).

Aarseth har hittil slått fast at dataspill ikke er noen narrativ diskurs, eller fortelling, fordi handlingsforløpet ikke er fastlagt på forhånd. Men utover å være en ergodisk handlingsbasert diskurs, består dataspill også av en deskriptiv diskurs som utgjøres av bestanddelene grafikk og lyd. Som oftest er det den ergodiske diskursen som er den dominerende, men den avhenger av at de deskriptive elementene "concretize the path through the event space" (Aarseth 1999:35).

Men til tross for at Aarseth definerer dataspill som ergodiske diskurser, utelukker han ikke at de kan inneholde narrative elementer. På samme måte fremholder han at fortellinger også kan inneholde typiske

ergodiske trekk. Som eksempel på det første nevner Aarseth eventyrspill som ”tvinger” en narrativ struktur på spillerne sine. Det vil si at spillet egentlig bare inneholder én korrekt handlingssekvens (Aarseth 1999:34). Videre mener han at man i enkelte eventyrspill finner skjult narrativitet i form av handlingsrom som egentlig er lukkede handlingssekvenser. Som eksempel nevnes de animerte filmsnuttene som ofte opptrer på begynnelsen av eventyrspill, før brukeren er i stand til å kontrollere sin karakters handlinger. Ifølge Aarseth fungerer denne typen innlemming av narrative elementer i et ergodisk verk dårlig. Han mener at brukerne vil foretrekke et verk som enten er helt ergodisk eller narrativt slik at de kan innta en rolle som spiller eller observatør (Aarseth 1999:35). Han er skeptisk til at det noensinne vil kunne lages et dataspill der brukeren står i en balanseposisjon mellom ergodiske og narrative elementer.

Mens Aarseth opererer med skillet mellom narrativ og ergodisk, mener James Newman at dataspill slett ikke er så ergodiske som Aarseth vil ha det til. Han mener at ingen dataspill er helt ergodiske. Selv om de består av en rekke episoder der det ergodiske engasjementet er på topp, blir disse sekvensene ”punctuated and usually framed by periods of far more limited ergodicity and very often, apparently none at all” (Newman 2002:3). Ifølge Newman er de ikke-ergodiske sekvensene godt integrert i spillet og kan inneha følgende funksjoner:

They might, perhaps, give us some sense of progression through a world and explain how the levels fit together as in *StarFox*. They may offer breaks between levels informing us of our performance (*Super Mario Kart*) allowing us to gauge our progress, compare lap-times, bask in our glory or chide ourselves for the way we took that last corner. They might present cut-scenes that advance the game’s framing narrative (if one is present) as in the *Metal Gear Solid*, *Final Fantasy* or *Tomb Raider* series, or they may simply reflect the technical limitations of the host game system with its limited RAM and comparatively slow media access times (Newman 2002:3).

Som vi ser samsvarer noen av Newmans ikke-ergodiske sekvenser med det Aarseth identifiserer som narrative elementer i dataspill, som for eksempel filmsekvensene. Men Newman inkluderer alle typer ”pauser” fra spillet som ikke-ergodiske elementer. Og isteden for å fokusere på et skille mellom det narrative og det ergodiske, har han dannet to nye begreper for

forskjellige typer av dataspillengasjement. Han bruker uttrykkene "on-line" og "off-line" både når han snakker om spillernes on-line og off-line spillengasjement og når han snakker om on-line og off-line sekvenser innenfor spillene (Newman 2002:3). On-line engasjement tilsvarer det å "spille spillet". Man er med andre ord on-line når man løper rundt og skyter i "The Operative. No one lives forever" (2000) eller undersøker objekter i "Grim Fandango". Off-line engasjement sammenlikner Newman med ikke-ergodiske elementer. "Off-line describes periods where no registered input control is received from the player", skriver han (Newman 2002:3).

Når det gjelder forskjellen mellom on-line og off-line sekvenser, fremhever Newman at det ikke nødvendigvis er så enkelt som en overgang fra filmsekvens til spillsekvens. Som eksempel nevner han spillet "Shenmue" (2000), der off-line filmsekvensene ofte avbrytes av ergodiske innslag. Dette kan være en god effekt for å skape spenning ettersom spilleren må være på vakt mot angrep til tross for at han eller hun er off-line. Her viser Newmans modell oss at det faktisk finnes forskjellige grader av ergodisitet. Han peker på at en spiller vil være mer engasjert mens han eller hun ser en filmsekvens slik de opptrer i "Shenmue", i forhold til vanlige og fullstendig off-line filmsekvenser. Filmsekvensene i "Shenmue" vil dermed få "an ergodic potential that demands and fosters a greater degree of player engagement than a standard cut-scene or introduction" (Newman 2002:4).

Videre har Newman et helt annet syn på spillerens rolle enn Aarseth. Som vi husker mener Aarseth det ideelle er å holde det ergodiske og det narrative helt adskilt, slik at spilleren enten kan innta en rolle som spiller eller som observatør. Newman mener derimot at hans modell for forskjellige grader av on-line og off-line engasjement er i stand til å redegjøre for rollen som "observerende spiller". Han mener man nemlig ikke må overse det faktum at det er vanlig å være flere når man spiller dataspill. Én person vil da være "primærspilleren" med kontroll over mus og tastatur, mens "sekundærspillerne" vil kunne hjelpe til med oppgaveløsning fra sidelinjen. "Here then, we note a level of ergodicity in non-controlling players", skriver Newman (Newman 2002:4). Han peker på at engasjementet til sekundærspillerne vil være sterkere under spillsekvensene enn

engasjementet til en primærspiller under en vanlig filmsekvens. "Play sequences maintain interest and attention with frequent and often frantic suggestions, advice and warnings coming from secondary-players" (Newman 2002:4). Med Newmans begrepsapparat kan man altså være en spillende observatør. Selv om man som sekundærspiller er off-line, er det her snakk om off-line ergodisitet.

Hittil har vi sett hvordan reaksjonen mot bruken av litteraturvitenskapelige begreper innenfor dataspillstudier, samt forsøk på å unngå medie- og tekstblindhet, har ført til behovet for et nytt begrepsapparat. Og vi er nå inne i en periode der det kommer stadig nye bidrag til denne utviklingen. Et av de første bidragene kom fra Espen Aarseth. Motviljen mot å kalle spill for fortellinger førte til at han introduserte begrepet om det ergodiske. Men etter som årene har gått og dataspillstudier er blitt mer utbredt, er ikke behovet lenger så stort for å distansere seg fra tidligere tradisjoner. Det å være anti-fortelling er derfor ikke lenger en like aktuell problemstilling. Isteden er fokus blitt flyttet mer over på konstruksjonen av nye begreper. Det ser ut til at ludologene er i ferd med å oppnå det de ønsket fra starten av, nemlig at folk skal studere spill med utgangspunkt i at de er spill. James Newman er et godt eksempel på dette med sine begreper om on-line og off-line engasjement.

I det følgende vil jeg se nærmere på noen av de nye begrepene som er foreslått i løpet av de siste årene til bruk i dataspillanalyse. Målet er å tilegne meg et begrepsapparat som jeg senere vil kunne ha nytte av i en analyse av spillet "Grim Fandango". Ved å ta i bruk de nye begrepene, vil jeg få et innblikk i hvor godt egnet de er til å si noe om spillet. Hvilke sider av spillet vil de nye begrepene kunne belyse? Hvilke sider av spillet får vi ikke belyst ved hjelp av det nye begrepsapparatet?

Nye begreper

Apori og epifani

Først vil jeg beholde fokus på Espen Aarseth og se på noen av begrepene han har konstruert i nyere tid. I artikkelen "The Temporality of Ergodic Art" fra 1999 tar han for seg spillets ergodiske tid og introduserer i den forbindelse begrepene "apori" og "epifani". Først tar han som vanlig utgangspunkt i narratologien for å studere hvordan tid tradisjonelt har blitt beskrevet i forbindelse med fortellinger. I fortelle teorien blir tid delt inn i fortellingens tid og fortellertiden, mens det ikke spiller noen rolle hvor lang tid leseren bruker på å komme gjennom verket. I ergodiske spill, derimot, spiller brukerens tid en viktig rolle (Aarseth 1999:37). Dette fordi den ergodiske tiden er avhengig av at brukeren gjør noe for at handlingen skal gå videre. Aarseth benytter seg av uttrykkene "event space" og "event time", der det første står for spillets handlingsrom hvor brukeren skal navigere seg rundt. Event time, eller handlingstiden, er det grunnleggende nivået i ergodisk tid, som totalt sett utgjøres av tre nivåer. Handlingstiden avgjøres av brukerens kjennskap til handlingsrommet. Dersom brukeren har mye kunnskap om handlingsrommet og vet å navigere seg rundt, så vil handlingstiden kunne oppleves som kortere enn om brukeren ikke vet hvordan han eller hun skal handle.

Det andre temporale nivået kaller Aarseth "level of negotiation" eller forhandlingsnivået. Det er her brukeren tilegner seg kunnskap om handlingsrommet ved prøving og feiling. Aarseth kaller dette å teste ut mulige handlingstider (Aarseth 1999:37) helt til man kommer seg gjennom en spillsekvens på en tilfredstillende måte. Fra dette øyeblikket er man over i den ergodiske tidens tredje nivå, nemlig spillets forflyttelse fra begynnelse til slutt. Aarseth peker på at noen spill åpent anerkjenner behovet for en forhandlingstid ved å gjøre det mulig å lagre underveis. På den måten blir muligheten for prøving og feiling større, slik at man lettere kan gjøre seg kjent med handlingsrommet.

Aarseth skriver at "these three temporal levels may be regarded as aspects of a single dynamic: the basic structure of any game, which is the dialectic between aporia and epiphany" (Aarseth 1999:38). Igjen tar han utgangspunkt i narratologien for å se hvordan begrepet apori er brukt der og skriver at vanligvis er en apori i en fortelling noe som vanskeliggjør tolkningen av verket. I ergodiske verker slik som dataspill, er aporier formelle figurer, eller fysiske "veisperringer" (Aarseth 1999:38), som man må finne en måte å komme seg forbi. I eventyrspill er en apori ofte en gåte eller en puzzle som man må løse for å komme seg videre (Aarseth 1997:124). Når man har overvunnet en apori, erstattes denne av en epifani, beskrevet som en plutselig og gjerne uventet løsning på hindringene i handlingsrommet (Aarseth 1999:38). I motsetning til en epifani i en litterær tekst, er ikke de ergodiske epifaniene til stede for å forsterke den estetiske opplevelsen. Aarseth skriver at de er helt nødvendige for utforskingen av handlingsrommet.

Rom i dataspill

Et annet sted tar Aarseth for seg forestillingen om rom i dataspill. Aarseth mener at viktigheten av rom i dataspill er med på å skille dette mediet fra andre medier som filmer og romaner (Aarseth 2001a:161). I artikkelen "Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games" fra 2001, deler han romlige representasjoner i dataspill inn i "det åpne landskapet" og "den lukkede labyrinten" (Aarseth 2001a:159). Han skriver at den åpne varianten som oftest finnes i spill basert på simulering, slik som simulasjons- og strategispill, mens de lukkede labyrintene har en tendens til å opptre i eventyr- og actionspill. Et annet element som skiller mellom romlige representasjoner i spill, kan være spillerens mulighet til å gjøre inngrep i spillverdenen. Her nevner Aarseth "SimCity" og "Warcraft" (1994) som eksempler på simuleringsspill der spilleren står fritt til å foreta forandringer i spilluniverset. I de fleste eventyr- og actionspill derimot, beveger spilleren seg rundt i en statisk verden uten mulighet til å foreta endringer.

Videre i artikkelen beskriver Aarseth de to spillene "Myst" (1993) og "Myth" (1997) som begge har "conquering landscapes" (Aarseth 2001a:164) som hovedtema. Man skulle derfor tro at begge spillene har romlige representasjoner med mulighet for å gjøre endringer, men dette er ikke tilfelle. Aarseth skriver at "Myst" har en typisk eventyrspillstruktur der man må utforske forskjellige veier, løse puzzles og vinne spillet. Den romlige representasjonen er altså egentlig en lukket labyrint med nøye planlagte hindringer, til tross for realistiske tredimensjonale bilder.

Det andre spillet "Myth", er visuelt sett ganske likt "Myst", men er mye "åpnere". Det er et strategispill der man skal utkjempe forskjellige slag mot en fiende, og Aarseth opplyser at spillet tillater bevegelse i alle retninger. I "Myst" hindres dette av den labyrintiske strukturen.

Aarseth peker på det faktum at mens temaer, oppgaver og den dramatiske strukturen nesten ikke har endret seg i dataspill de siste tjue årene, har det skjedd en drastisk endring av scenografien, landskapene og 3D-effektene. De sistnevnte elementene forbedres stadig. Det er altså romligheten i dataspill som undergår mest forandring og fornyelse. Dette gjør dataspill til det Aarseth kaller "allegories of space: they pretend to portray space in ever more realistic ways, but rely on their deviation from reality in order to make the illusion playable" (Aarseth 2001a:169).

Quester

Etter hvert har Aarseth latt seg inspirere av artikkelen "Semiotic and Non-Semiotic MUD Performance" (2001) av Ragnhild Tronstad. Tronstad skriver om MUDs (Multi-User Dungeons) og benytter seg i den anledning av ordet "quest". Aarseth mener at dette begrepet kan ha stor nytte også i forbindelse med dataspill, ettersom det betyr å være orientert mot et mål. Han definerer quest som jakten på et bestemt utfall (Aarseth 2003a:9). På den måten utelukker han spill der det bare dreier seg om å vinne, slik som multiplayer deathmatch-spill som "Quake", eller spill der det eneste poenget er å holde det gående lengst mulig, som "Tetris". Igjen fremhever han at en quest ikke er det samme som en fortelling, men "it structures the player's behavior into

a corridor of possible events and actions, as they move forward towards the fulfilment of a usually heroic goal” (Aarseth 2002a:17). Men også en quest kan inneholde narrative elementer. Og jo flere narrative elementer som styrer questen, jo smalere er quest-korridoren. Aarseth peker på at i noen spill er quest-korridoren så smal at bare én korrekt handlingssekvens vil gi løsning på questen (Aarseth 2002a:17). Isteden for at man ser på dataspill som fortellinger, ønsker Aarseth at det skal bli mer fokus på questing og quest-spill.

Play time og event time

Jesper Juul har også vært opptatt av å distansere seg fra narratologien. Han går i sine første arbeider fra 1999 til hardt angrep på dem som kaller dataspill for fortelling. I hovedoppgaven ”A clash between game and narrative” undersøker han *hvorfor* og *hvordan* det er umulig å kombinere spill med fortelling. Og han benytter seg flittig av de teoriene han vil distansere seg fra, nemlig litteraturvitenskapen og narratologien. Ved å ta utgangspunkt i disse etablerte disiplinene, konkluderer han med at spill og fortelling ”are two separate phenomena that in many cases rule each other out” (Juul 1999:1). Men han er ikke opptatt av å danne noe nytt begrepsapparat. Først i senere arbeider kommer Juul med en modell for representasjonen av tid i dataspill. Her er ”game time” eller spilltiden, delt inn i ”play time” og ”event time”. Det tar tid å spille et dataspill, skriver Juul. Og play time står for den tiden det tar å spille gjennom et spill (Juul 2002: 2). Event time er tiden som tilhører hendelsene i spillverdenen. Juul peker på at i de fleste actionspillene og i de tradisjonelle arkadespillene er det et en-til-en-forhold mellom play time og event time. Real-time spillet ”Quake III” (1999) er et eksempel på et slikt spill. Real-time vil si at dersom man trykker på skyte-knappen eller beveger musen, så har dette en umiddelbar effekt på spillverdenen (Juul 2002:2). Ting skjer her og nå, både for spilleren og inne i spillet. Men i andre spill, slik som simulasjonsspillet ”SimCity”, kan tiden i event time gå fortere enn i play time. I løpet av to minutters play time, kan et år ha gått i event time.

Juul kaller forholdet mellom play time og event time for "mapping". "Mapping means that the player's time and actions are projected into a game world" (Juul 2002: 4). Når spillerens handlinger får en spesiell betydning i spillverdenen, er det snakk om mapping. Det vil si at selv om spilleren for eksempel "bare" klikker på musen, åpner han eller hun kanskje en dør i spillverdenen. Men all event time kan ikke settes i sammenheng med play time. Noen ganger avbrytes forholdet mellom play time og event time. "When you play a game, you are interacting with the state machine that is the game", skriver Juul (Juul 2002:2). Dette kaller Juul for "game state". Hvis du er ute av stand til å påvirke game state, spiller du ikke spillet. Eller man er off-line, for å bruke begrepet til James Newman. Noen spill har såkalte "narrative events" (Juul 2001: 25). Dette kan være filmsnutter på begynnelsen eller inne i spillet. Narrative events beskriver hendelser i event time. De er rett og slett en annen måte å skape hendelser på i event time. Disse filmsnuttene er ikke i stand til å påvirke game state, noe Juul skriver er mye av grunnen til at de vanligvis kan hoppes over. Dette er også grunnen til at spilleren ikke kan gjøre noe under en filmsekvens. "While action sequences have play time mapped to event time, cut-scenes disconnect play time from event time" (Juul 2002:6).

En annen egenskap ved spiltiden er at den som regel er kronologisk. Det vil si at den sjelden inneholder flashbacks og flash forwards. Dessuten prøver mange av de nyere spillene å ha en sammenhengende event time. Likevel blir det ofte handlingsavbrudd når spillet loades. Juul skriver at i spillet "Half-Life" (1998) indikeres dette rett og slett ved at ordet "loading" kommer opp på skjermen. Så selv om spillets event time er sammenhengende, får play time en pause under loading. Igjen legger vi merke til at dette tilsvarer Newmans off-line-begrep.

I andre spill brytes tidslinjen til både play time og event time. Dette skjer ofte i arkade- og actionspill, der man går fra et nivå til et annet. Da er det en veksling mellom to verdener, som tilsynelatende ikke har noe med hverandre å gjøre. På den ene siden er ikke play time mapped til event time, og på den andre siden er det ingen sammenheng mellom det forrige og det kommende nivåets event time (Juul 2002: 7).

Til slutt ser Juul nærmere på spillerens egen opplevelse av spilltiden. Det er faktisk ikke alltid spilleren synes det er morsomt å spille et dataspill, noe som kommer av det Juul kaller for dødtid. "Dead time is when you have to perform unchallenging activities for the sake of a higher goal" (Juul 2002:9). For å komme videre i spillet må spilleren utføre diverse oppgaver, som ikke alltid er av like stor interesse. Dessuten er opplevelsen av spilltiden ofte nært knyttet til forholdet mellom spillets vanskelighetsgrad og spillerens evner. Her bør det ideelt sett være en god balanse for at ikke spilleren skal oppleve for mye dødtid. For enkle spill blir fort kjedelige og for vanskelige spill blir lett frustrerende.

Med denne modellen for spilltid har Juul villet få frem den tosidigheten som finnes i forholdet mellom spillerens aktivitet og det som skjer i spillverdenen. Når spilleren spiller/gjør noe (er on-line), vil det alltid påvirke spillverdenen. Handlingene mappes på event time. Det ene er avhengig av det andre.

Spillingen og det spilte

Men i utviklingen frem mot selvstendige dataspillstudier, er ikke alle teoretikere like skeptiske til narratologiske tilnæringsmåter på spill som Espen Aarseth og Jesper Juul. Gunnar Liestøl mener isteden at man kan ta i bruk narratologiske modeller for å prøve å avdekke relevante forbindelser. Han ser at den voldsomme anti-narrativistiske fokuseringen kan fungere som et ledd i en fagpolitisk strategi for å etablere spillstudier som et selvstendig studium. Ifølge Liestøl synes "det markante og uforsonlige skillet mellom spill og fortelling, [...] å være noe forhastet, samtidig som det ekskluderer flerfaglighet og mangfold i tilnærmingen til nye fenomener" (Liestøl 2003:12). I artikkelen "Fortelling, Spill og Læring" undersøker han "gyldighetsgrensene for noen av narratologiens mest grunnleggende og elementære modeller" i håp om at det skal gi ny innsikt om dataspill. Mer konkret benytter han teorier av narratologene Gérard Genette og A.J. Greimas i forbindelse med dataspillet "Super Mario 64" (1996). Når han tar for seg Genettes behandling av fortellingens to grunnleggende nivåer, det

fortalte og selve fortellingen (historie og diskurs), kommer han frem til at man ikke kan snakke om dette i forbindelse med dataspill. Isteden lager han to nye begreper som er mer tilpasset dataspillet. Da får vi "det spilte (det forløp av handlinger og hendelser som blir liggende igjen som resultat av spillingen, spillhistorien) og selve spillingen (det aktuelle samspillet mellom spillerens og spillets aktiviteter)" (Liestøl 2003:4). Han går så til "Super Mario 64" og registrerer at "spilleren intervensjoner i spilluniverset og investerer sin egen kontinuerlige tid som så blir spillets tid. Det er altså ingen forskjell på spillingens tid og tiden for de handlinger og hendelser som finner sted i spilluniverset, det spilte" (Liestøl 2003:4).

Det er interessant å se at det Liestøl kommer frem til tilsvarer Juuls begreper om play time og event time. På den måten viser han hvordan Juuls nye begreper for analyse av tiden i dataspill kan føres tilbake til tradisjonelle, narratologiske teorier.

Videre ser Liestøl på Greimas sin aktantmodell, som består av seks aktanter i tre akser. Det første han gjør er å forenkle modellen for å tilpasse den til dataspill. Han fjerner det som kalles kommunikasjonsaksen, og står igjen med prosjektaksen og konfliktaksen. I "Super Mario 64" er det overordnede prosjektet å redde prinsessen, og dette blir en slags rammefortelling eller utgangspunkt for spillet. Men Liestøl finner at det mest vesentlige ved spillet er selve spillingen, som kan forklares ut fra konfliktaksen. Og spillingen er avhengig av at det er balanse mellom fremdrift og motstand. "I gode, balanserte spill er det konfliktaksen, forstått som likevekten i forholdet mellom spillerens aktivitet og aktivitet i/fra spillet, som blir den dominerende relasjonen. Prosjektaksen eksisterer fremdeles, men kun som en vag ramme, en underordnet hensikt" (Liestøl 2003:7). Her får Liestøl frem en klar forskjell mellom spill og fortellinger. Mens spill domineres av konfliktaksen, er prosjektaksen langt mer fremtredende i fortellingen. Prosjektet er ikke så viktig for spill fordi spillingen i seg selv er hensikten/prosjektet med spillet. Nok en gang samsvarer Liestøls funn med Juuls skildring av spilltid. Mangelen på en velbalansert konfliktakse vil føre til at spilleren opplever mye dødtid, som Juul kaller det. Forskjellen mellom Liestøl og Juul synes å være at den ene benytter seg av etablert teori i

dannelsen av et nytt begrepsapparat, mens den andre konstruerer begrepene med utgangspunkt i spillene. Og mens Juul ved tidligere anledninger har benyttet seg av narratologisk teori for å kunne distansere seg fra den (Juul 1999), mener Liestøl at man kan komme frem til spesifikke egenskaper ved dataspill ved å ta utgangspunkt i fortellinger. ”Det synes vanskelig å trekke noe skarpt og entydig skille mellom de to – og hva skulle egentlig være formålet med det?” skriver han (Liestøl 2003:11).

Localisation

Som vi har sett synes det å herske en viss enighet blant ludologene om at sammenfallet av spillings tid og det spilte, eller den konstante mappingen av play time til event time, er et av dataspillenes fremste kjennetegn. Aki Järvinen mener at dette er den egenskapen ved spill som virkelig skiller det fra fortellingen, siden fortellinger består av hendelser som allerede har skjedd og som gjenfortelles i etterkant. Han ser likevel at spillene ofte gjør hyppig bruk av narrative virkemidler, som Juuls narrative events, for å formidle hendelser til spilleren. Og han mener at disse narrative virkemidlene er underordnet spillerens oppgaver i spillet (Järvinen 2001:5). Men han er ikke like negativ til de narrative elementene som Aarseth. Isteden er han opptatt av at det må være en god balanse mellom narrative elementer og selve spillingen. Og han ser på denne balansen som et hjelpemiddel til å skille forskjellige spill og spillgenrer fra hverandre. I spillet ”Tetris” (1985) vil for eksempel aldri spillingen bli avbrutt av narrative innslag. Men i et tekstbasert eventyrspill som ”Zork” (1980) vil spillingen være diktet av tekstlige fortellende beskrivelser (Järvinen 2001:5).

I likhet med Liestøl henvender Järvinen seg til narratologien og Genette. Han tar utgangspunkt i det narratologiske begrepet ”focalisation” og hvordan fortellinger har en ”focaliser” (en av karakterene i historien) som formidler hendelsene og handlingsrommet til leseren. Men dette begrepet blir problematisk i forbindelse med dataspill av to årsaker. For det første finner Järvinen at det i dataspill ofte veksles mellom forskjellige synsvinkler, slik at

man ikke kan snakke om én tydelig focaliser. Et eksempel er spillet "The Operative. No one lives forever" (2000), der det egentlig er førstepersons synsvinkel. Men ved å taste inn en "hemmelig" kode, kan man endre synsvinkelen til tredjeperson.



Førsteperson: Vi ser bare hånden og skytevåpenet til Cate Archer.



Tredjeperson: Vi er i stand til å se hele Cate Archer.

Järvinen nevner også spillet "SWAT 3: Close Quarters Battle" (1999) der spilleren ofte kan veksle mellom å se spillet fra sitt eget ståsted og gjennom øynene til en av lagkameratene. På den måten får man førstepersons- og tredjepersons synsvinkel samtidig. Det andre som gjør begrepet focalisation problematisk er at man ofte finner forskjellige romlige representasjoner av ett og samme spill. Du har selve handlingsrommet der spillet finner sted, og i mange spill har du i tillegg et kart som også viser en oversikt over handlingsrommet, som i "Escape from Monkey Island" (2000).



Kartmodus i "Escape from Monkey Island".

Ofte er kartet og selve handlingsrommet tilgjengelig til samme tid. ”This means that the focalisation changes or is doubled when the player needs to know her exact location in the gamespace”, (Järvinen 2001:7). Isteden for begrepet focalisation, introduserer Järvinen dermed begrepet ”localisation” ettersom han ser på det romlige som viktig i dataspill. Localisation består av to variabler, nemlig synsvinkel og presentasjonsform (for eksempel om spillet er tekstbasert eller består av 3D-grafikk). I spill der synsvinkelen forandrer seg, vil man da kunne snakke om en endret localisation.

Med Järvinen og hans begrep om localisation har vi nok et eksempel på en teoretiker som konstruerer nye begreper ut i fra narratologien og som bevisst tilpasser det narratologiske begrepsapparatet til å gjelde dataspill.

Nå har jeg sett nærmere på en rekke teoretikers forsøk på å konstruere et nytt begrepsapparat til bruk i analyse av dataspill. Så da er det på sin plass å gjennomføre en analyse av et dataspill der jeg tar i bruk de nye begrepene for å se hva de kan fortelle meg om spillet. Analyseobjektet er, som tidligere nevnt, eventyrspillet ”Grim Fandango” fra 1998. Men før jeg går nærmere inn på dette, vil jeg se på hvilke egenskaper som kjennetegner eventyrspillgenren der spillet hører hjemme.

Analyse av ”Grim Fandango”

Eventyrspill og typiske genretrekk

Dataspillene fra åttitallet kan stort sett deles inn i to kategorier: actionspill med enkel grafikk og tekstbaserte eventyrspill. Etter hvert ble grafikken i spillene stadig bedre, med stadig mer imponerende bilde og lyd. I løpet av nittitallet er dette blitt den dominerende faktoren både i action- og eventyrspill. Espen Aarseth skriver at the ”textual computer game genre [...] ended its commercial life when the graphic adventure games took over in the late eighties” (Aarseth 1997:12). I eventyrspillene manøvrerer man nå helten

rundt i et grafisk univers med klikkbare gjenstander, i stedet for å løse oppgaver ved hjelp av tekstkommandoer. Nina Marie Vogt peker på at "etter hvert som CD-rom ble mer og mer vanlig begynte også spillene å benytte seg av den nye lagringskapasiteten. Dette gav seg utslag i bedre grafikk, lyd og større spillandskap enn det som hadde vært vanlig i spill tidligere" (Vogt 1999:9). Eventyrspillet "Grim Fandango" fra 1998 kan sies å være et godt eksempel på dette, med flere titalls timer med spilletid og 90 forskjellige steder å besøke.

Eventyrspill presenteres og markedsføres ofte som fortellinger, og spilleren styrer som regel en karakter som kan sees i tredjepersons kameravinkel. Vogt påpeker at det nettopp er den sterke vekten på fortellingen som skiller eventyrspill fra de andre genrene. Hun skriver at de andre genrene "benytter seg av en rammefortelling, men målet med spillene er ikke å finne ut slutten av historien, svaret på gåten" (Vogt 1999:9).

Videre er handlingsrommet i et eventyrspill gjerne representert som en lukket labyrint (Aarseth 2001a:159) og spilleren har liten eller ingen mulighet til å foreta endringer i spillverdenen. Det er en statisk verden (Aarseth 2001a:159). Fortellingen i et eventyrspill avbrytes til stadighet av nøye konstruerte hindringer eller puzzles, og man kan si at utforsking tar opp en stor del av spilletiden. Man har som regel god tid til å undersøke hver minste lille del av det grafiske spilluniverset, og "to solve an adventure game, you must collect and examine as many objects as possible, because you never know what you might need later" (Aarseth 1997:116). Når man har overkommet en hindring eller løst en puzzle, skrider handlingen i et eventyrspill ofte fremover i form av en liten animasjonssekvens. Da er det bare for spilleren å lene seg tilbake og ta til seg informasjonen som presenteres.

Eventyrspill kan inneholde små elementer av action, slik som i spillet "Blade Runner" (1997), hvor det forekommer en og annen skytesekvens, men ellers blir det nå mer og mer vanlig å kombinere eventyr- og actiongenren (Vogt 1999:9). Da får man en historie som hyppig avbrytes av actionsekvenser, slik som i "Tomb Raider" (1996) eller "Alone in the dark 4" (2001).

Men det som kjennetegner de "rene" eventyrspillene er at de er fullstendig blottet for vold og faren for å dø. Dette er igjen med på å bidra til at man kan ta seg god tid til utforskingen.

Presentasjon av "Grim Fandango"

Genremessig plasserer spillet "Grim Fandango" seg glatt inn i eventyrgenre. Det har undertittelen "An epic tale of crime and corruption in the Land of the Dead", og man styrer skjelettmannen Manny Calavera rundt i et lukket, labyrintisk spillunivers ut fra en tredjepersons synsvinkel. Spillet inneholder ingen vold, det er umulig å dø og man bruker tiden på å utforske handlingsuniverset, plukke opp gjenstander og snakke med andre karakterer. Helt fra starten av spillet presenteres man for oppgaver og gåter som må løses for at handlingen skal kunne gå fremover, og løsningen på en større oppgave markeres gjerne med en animasjonssekvens. I motsetning til i et action- eller strategispill, spiller man "Grim Fandango" med et ønske om å finne ut hva som skjer til slutt i spillet. Historien har altså en større funksjon enn bare å skulle være en rammefortelling.

Selve handlingen foregår i De dødes land, og alle karakterene i spillet er døde og opptrer som skjelettmennesker. Dette er et konsept som er hentet fra meksikansk folkløse. Der heter det seg at når noen dør, må de tilbringe fire år i De dødes land, før de endelig når evig hvile. Vi er Manny Calavera, en slags Mannen med ljåen-figur. Han er ansatt ved the Department of Death, med den oppgaven å selge forskjellige reisepakker til de døde sjelene på deres fireårige vandring mot den 9. underverdenen.

Spillets skaper Tim Schafer begrunner valget av hovedpersonen med følgende utsagn:

Adventure games are all fantasies really, so I had to ask myself, "Who would people want to BE in a game? What would people want to do?" And in the Land of the Dead, who would people rather be than Death himself? Being the Grim Reaper is just as cool as being a biker, I decided. And what did the Grim Reaper do? He picks up people who have died and carts them over from the other world. Just like a driver of a taxi or limo (Schafer 1995).

Mannys jobb er egentlig en straff for syndig livsførsel mens han enda var i live, og den eneste måten han kan bli kvitt jobben på og oppnå frelse, er å få solgt flest mulig av de dyreste reisene. Men kun dydige mennesker blir tilbudt de beste reisene, og Mannys kollega Domino får av en eller annen grunn alle de gode klientene. Etter hvert skjønner Manny at noe er galt og sammen med sjåføren sin Glottis, kommer han i kontakt med femme fatales og hardkokte kriminelle i sitt forsøk på å løse mysteriet. Manny må komme til bunns i problemene, for til syvende og sist står hans egen evige hvile på spill.

Spillet er delt inn i fire, en del for hvert år Manny må tilbringe i De dødes land. Handlingen starter opp i byen El Marrow, og etter hvert som årene går, reiser Manny og Glottis til steder som The Petrified Forest og havnebyen Rubacava.

Som nevnt tidligere representerer "Grim Fandango" de nye grafisk-baserte eventyrspillene. Spillskaperne har lagt stor vekt på både bilde- og lydsiden av spillet. I tillegg til den meksikanske folkloren, inneholder spillet klassiske film noir-elementer, og omgivelsene er designet med tydelig aztekisk, maya- og art deco-preg.

Hvert år i november feirer meksikanerne de dødes dag, der de prøver å komme i kontakt med sine avdøde slektninger. Om kvelden går folk i tog iført dødningshode-masker, for å lede de døde tilbake til gravplassen. Det er denne festen som har inspirert skaperne av "Grim Fandango", sammen med "Tim Burton's The Nightmare before Christmas" (1993). Videre innrømmer Tim Schafer at handlingen er inspirert av filmer som "Chinatown" (1974), "Casablanca" (1942) og "The Big Sleep" (1946).

What do souls in the Land of the Dead want? They want to get out! They want safe passage out, just like in Casablanca! The Land of the Dead is a transitory place, and everybody's waiting around for their travel papers. So Manny is a travel agent, selling tickets on the big train out of town, [...] (Schafer 1995).

For å understreke stemningen som folkloren og film noiren skaper, har spillskaperne også lagt stor vekt på musikken i "Grim Fandango". Når spillet

starter, er det de dødes dag i El Marrow. Så lenge Manny er innendørs, spilles slepende jazz-musikk, men straks han går ut, strømmer livlig musikk fra festivalen mot ham. "The style is a sort of blend between rural folk music and the sounds of a Mexican mariachi band", forklarer Peter McConnell, som er ansvarlig for musikken i spillet.

Senere i oppgaven vil jeg se nærmere på samspillet mellom det visuelle og musikken, og undersøke dets betydning for spillopplevelsen. Men først vil jeg foreta en analyse av "Grim Fandango" ved hjelp av det nye begrepsapparatet jeg har tilegnet meg.

Næranalyse

Som tidligere nevnt er "Grim Fandango" delt inn i fire deler, en for hvert år Manny tilbringer i De dødes land. I denne analysen vil jeg fokusere på det andre året, når Manny kommer til byen Rubacava. Og det er jakten på en kvinne som har ført ham hit. I spillets første del oppdaget Manny at rivalen og kollegaen Domino fikk alle de gode klientene. I et desperat forsøk på å korte ned samfunnstjenesten sin, stjeler han en av Dominos klienter, den nylig avdøde kvinnen Meche. Hun har levd et plettfritt liv, så hun har i teorien gjort seg fortjent til en førsteklasses reise med toget rett ned til den 9. underverdenen og evig hvile. Likevel viser datamaskinen at Meche bare kan få en spaserstokk, og at hun må dra til fots hele veien gjennom De dødes land. Manny aner ugler i mosen, men før han får gjort noe med det, har Meche dratt av sted. Manny får kjeft av sjefen og har dårlig samvittighet fordi han har sendt Meche av sted på slik en farefull ferd når hun egentlig fortjener bedre. Han blir med i motstandsbevegelsen Lost Souls' Alliance, og drar av sted med sjåføren sin Glottis for å finne Meche. De regner med at hun har dratt til byen Rubacava for å ta en båt derfra til den 9. underverdenen. Men før de kommer dit, må de kjempe seg gjennom den farlige Petrified Forest. Vel fremme får Manny jobb som ryddegutt i en kafeteria og ett år senere ser vi gjennom en filmsekvens at han har kjøpt hele stedet og gjort det om til et fasjonabelt kasino. Nå starter år to.

Først kan det være en fordel å ha klart for seg hva som i det hele tatt er spillets overordnede mål eller prosjektakse. Spilleren av Grim Fandango vet ikke hva som kommer til å skje i løpet av spillets gang, men regner med at målet er å komme seg gjennom de fire årene i De dødes land, slik at Manny Calavera kommer til den 9. underverdenen. Dette er altså rammefortellingen. Slik sett dreier spillet seg om jakten på et bestemt utfall og vil kunne regnes som et quest-spill. Spillet går ut på å løse oppgaver og ta seg gjennom planlagte hindringer, så vi kan si at det er en labyrintisk romlig representasjon i spillet. Akkurat slik som er vanlig for spill i eventyrgenre, ifølge Aarseth. Følgelig har vi også å gjøre med en statisk verden der det ikke er mulig å foreta andre endringer enn å plukke opp og kombinere enkelte objekter eller snakke med andre karakterer.

I det år to starter, befinner Manny seg inne på kontoret i kasinoet. Vårt umiddelbare handlingsrom utgjøres med andre ord av kasinoet. Mer generelt utgjøres handlingsrommet i denne delen av spillet av hele havnebyen Rubacava. Foreløpig er vår kjennskap til handlingsrommet minimal, og vi aner at handlingstiden vil kunne bli langvarig. Aporien på dette tidspunktet er at vi må finne Meche. Eller sagt på en annen måte: Dette er prosjektaksen i denne delen av spillet. Nå beveger vi oss over i det andre temporale nivået til Aarseth, nemlig forhandlingsnivået. Vi er nødt til å tilegne oss mer kunnskap om handlingsrommet. Testspilleren velger å styre Manny ut av kontoret og ned en trapp. Vi kommer til garderoben og innleder en samtale med garderobepiken Lupe. Samtalen forteller oss at det er de dødes dag igjen, og at Manny stadig håper at Meche skal dukke opp. Så går vi ut av kasinoet. Foran bygningen står en kikkert med utsikt over byen. Manny går bort til kikkerten, og så starter en ny filmsekvens. I kikkerten ser Manny at Meche blir slept om bord i båten SS Lambada av erkerivalen Domino. Han løper av sted og prøver å hoppe på båten, men Meche slår ham i hodet med en flaske. Manny faller i vannet og fiskes opp av en kaptein, som forteller at båten skal til Puerto Sapato. Så får Manny vite at også skipet The Old Limbo skal dit. Dermed vil Manny absolutt om bord på The Old Limbo for å kunne følge etter Meche.

Filmsnutten er ferdig. Nå er aporien blitt mer konkret. Spilleren er nødt til å finne en måte å få Manny og Glottis om bord på skipet. For bare slik vil de kunne hjelpe Meche. For å få flere opplysninger om hvordan de to kan bli med på ferden, velger vi å fortsette dialogen med kaptein Velasco. Nå får Manny vite at The Old Limbo dessverre ikke er et passasjerskip. Alle om bord på skipet jobber der. Altså må Manny klare å kapre en jobb. Velasco opplyser at det finnes en ledig stilling i maskinrommet, en jobb som ville vært perfekt for Glottis. Men Glottis er nødt til å ha med seg sitt eget verktøy. Her har vi altså en underapori. Vi må få tak i verktøy til Glottis. Velasco sier at det vil bli umulig for Manny å komme seg om bord. "Everybody is on board and ready to go. Except for that one guy", sier Velasco. Nå får Manny vite at en av sjømennene ved navn Naranja ikke har kommet – enda. Naranja har ansvaret for byssa, noe som ville vært en fin jobb for Manny. Vi aner nok en underapori. Her gjelder det å forhindre Naranja fra å komme på jobb slik at Manny kan ta plassen hans. Men likevel vil ikke Manny kunne få komme om bord. Velasco forklarer at man må være med i The Maritime Union (sjømennenes fagforening) for å kunne jobbe på skipet. Så selv om Naranja ikke kommer, må Manny klare å skaffe et bevis på at han er medlem av fagforeningen. Dette er enda en underapori. Spilleren står nå overfor en mengde små aporier som må løses for å klare å overkomme hovedaporien, som altså er å komme seg om bord på båten. En løsning på denne aporien vil hjelpe oss med å utføre det som er denne delen av spillets prosjekt, nemlig å hjelpe Meche.

Til slutt gir Velasco oss noen hint om hva vi kan gjøre. Glottis er nødt til å skaffe seg autentisk sjøbieutstyr. Så Manny må prøve å finne sjøbiene. Manny spør hvor Velasco tror Naranja er. Og Velasco regner med at Naranja er hjemme og forbereder seg på reisen.

Så langt har vi sett at en stor del av forhandlingsnivået utgjøres av dialog med andre karakterer. Gjennom dialogene får vi informasjon som gir oss bedre kjennskap til handlingsrommet, noe som igjen kan hjelpe oss med å løse en apori.



Manny i samtale med kaptein Velasco.

Så beveger vi Manny ut i Rubacava i en videre utforsking av handlingsrommet. Vi kommer til The Blue Casket, som er byens jazzklubb. Her møter Manny Lola, før en ny filmsekvens viser oss at Lola er forelsket i forretningsmannen Max. Hun prøver å skaffe bevis for at Olivia, kjæresten til Max, er utro med advokaten Nick. Dette sier oss ikke så mye på nåværende tidspunkt, men gir oss utfyllende informasjon om noen av personene i handlingsrommet. Så går vi inn på kjøkkenet. Der undersøker vi oppvaskmaskinen og noe skittent oppvaskvann. "Can't carry it with my hands", sier Manny. Hvis man har spilt en del eventyrspill, vet man at dette er et hint. Manny kommer altså på et eller annet tidspunkt til å trenge dette vannet. Det betyr at vi må få det med oss, men vet enda ikke hvordan. Vi har med andre ord snublet over en annen liten apori.

Så går vi ut av jazzklubben. På siden av bygningen er det en heis som fører Manny tilbake til kasinoet sitt. Vi går inn i kasinoet og snakker med en kunde ved navn Charlie. Charlie er en småkjeltring som printer ut falske veddeløpskuponger til byens kattedveddeløp. Han har en maskin han bruker til dette, som Manny konfiskerer. Så opplyser Charlie ham om at han er i stand til å forfalske hva det skal være, også bevis på at man er med i sjømennenes fagforening.



Manny foran kasinoet sitt, Calavera Cafe.



Inne i kasinoet sitter kjeltringen Charlie.

Men før han er villig til å lage et slikt medlemskort for Manny, må Manny gjøre ham en gjentjeneste. Manny må stjele tilbake pengene til Charlie fra Max, som eier kattedveddeløpsklubben. Charlie veddet nemlig en hel koffert full av penger på et kattedveddeløp som viste seg å være avtalt spill, så han mistet alt. Han gir Manny et V.I.P.-kort som han kan bruke til å komme seg inn på High Roller's Lounge, som er navnet på veddeløpsklubben. Nede i vinkjelleren skal det finnes en safe. Og der ligger Charlies koffert. Nå ser vi at det å skaffe seg et fagforeningskort er blitt en slags hovedapori i seg selv. For å løse dette problemet er vi altså nødt til å dra til High Roller's Lounge og finne en måte å komme oss ned i vinkjelleren på, finne safen og stjele kofferten.

Nå forlater Manny Charlie og snakker litt med politisjefen, som spiller rullett og føler seg heldig. Så styrer vi Manny ut i baren hvor han plukker opp en flaske sprit, før vi deretter tar en tur opp på kontoret igjen. Der finner Manny et brev fra lederen av motstandsbevegelsen, Salvador Limones. Så snakker vi litt med garderobepiken Lupe igjen. Hun har en beskjed fra Lola. Det skulle fulgt med en nøkkel i beskjeden, men den er stjålet. Ny apori: Finne nøkkelen. Så drar vi inn til byen og besøker kontoret til en kvinne ved navn Carla. Hun jobber i et reiseselskap som selger turer med luftskip, og har en liten metalldetektor som Manny vil ha. Men hun vil ikke gi den til ham. Ny apori: Få Carla til å gi oss detektoren. På kontoret har de også en stor detektor av den typen man går gjennom på flyplasser. Manny prøver å

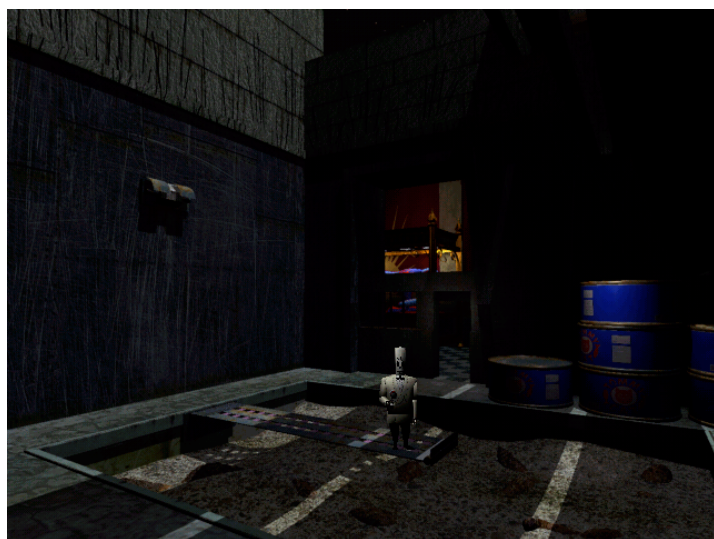
gå gjennom, alarmen går og Carla gjennomfører ham med den lille metalldetektoren uten å finne noe. Så tar Manny frem spritflasken sin, som inneholder gullflak. Han tar en slurk og prøver å gå gjennom detektoren igjen. Alarmen utløses igjen og Carla gjennomfører ham på nytt. Denne gangen gir han utslag på detektoren på grunn av gullet han har drukket. Carla finner derfor naturlig nok ingenting på Manny, og ber ham bli med ut på bakrommet for en grundigere undersøkelse. Det er en flørtende tone mellom dem, og Manny prøver ivrig å peile samtalen inn på metalldetektoren. Men da blir Carla sur og hiver den ned i kattesanden utenfor vinduet. Dette må kalles en halvveis epifani. Vi har i det minste fått Carla til å gi fra seg detektoren. Nå må vi bare ned i kattesanden og hente den. På veien ut legger Manny merke til at det er en slags safe i gulvet.



Manny prøver å lure til seg detektoren til Carla.

Så løper Manny over en bro og bort til et fengsel. Under fengselet ligger likhuset. Der "obduserer" Membrillo døde skjelettmennesker som har blitt "sprouted". Det vil si at de er blitt skutt med en blomsterpistol, som er den eneste måten et skjelettmenneske kan dø på. Membrillo roter rundt nedi likene, som er dekket av blomster. Han leter etter en brikke som forteller hvem den døde var.

Så løper Manny over broen igjen og drar til veddeløpsbanen. Mannen i luka ber om en veddeløpskupong. Manny tar frem juksemaskinen til Charlie. Der kan man taste inn to forskjellige nummerkombinasjoner og en ukedag. Vi printer ut en billett og går til skranken. Men vi vant ikke. Antakeligvis hadde vi ikke tastet inn rett kombinasjon av tall og ukedag. Dette virker som en vanskelig liten puzzle, som vi velger å utsette. Isteden går vi ned i underetasjen og inn i rommet med kattesanden. Vi må prøve å få tak i metalldetektoren som ligger begravd i sanden. På veien plukker vi opp en bokseåpner, før vi går ut på et platå over kattedoen. Manny nekter å gå ned i sanden. Vi tar frem ljaen hans, som så får detektoren til å begynne å pipe. Vi begynner å lete etter detektoren. Lyden er sterkest ytterst på platået, og ved hjelp av ljaen får vi plukket opp detektoren. Endelig en ekte epifani. Vi har klart å løse en av de mange underaporiene, selv om vi enda ikke aner hva vi skal bruke detektoren til.



Endelig har Manny fått tak i detektoren.

Nå går vi ut av klubben, men velger en vei som ikke fører noe sted, så vi er nødt til å gå tilbake over broen igjen. Vi tar heisen til The Blue Casket, går forbi jazzklubben og kommer til den delen av havna hvor sjøbiene holder til. Vi innleder en dialog med en av biene som heter Terry. Slik får vi vite at biene er arbeidsløse. De er nødt til å bestikke fagforeningen for å få jobber, men det har de ikke penger til. De har måttet selge redskapene sine for å

brødfø familiene sine. Så gir dialogen oss ytterligere informasjon om kriminalitet og korrupsjon på høyt plan:

Manny: “If the cops own the union, and gambling’s in bed with the cops...”

Terry: “...yeah, yeah and then who really runs the gambling, right? Well, no offense, but Maximino is really the big boy in town, obviously. But word is, he gets his orders from some hardcore gangsters in El Marrow. That fancy cat track is really just a big Laundromat, if you get my drift.”



Manny og sjøbiene.

Så prøver Manny å få dem til å gi ham et fagforeningskort, men sjøbiene har også måttet kjøpe sine av Charlie. Og Naranja vet de ikke hvem er. Manny sier til biene at det er tydelig at de blir utnyttet og at de bør gjøre noe med det. Så fortsetter ferden ut til et fyrtårn, som viser seg å være låst. Og låste dører betyr som regel at det finnes en nøkkel et sted. Kanskje nøkkelen Lola ville gi oss hører til fyrtårnet?

Midt i byen er det et slags veiskille der mange broer møtes i vannet.



Veiskille.

Vi går til dette veiskillet og kommer til et nytt havneområde. Der går vi inn i en tatoveringssjappe. Her sitter en sjømann og blir tatovørt. Tatovøren sier at han er opptatt med Naranja. Så dette er altså den Naranja vi har lett etter. Naranja har en flaske med alkohol stående på bordet ved siden av seg. Av og til tar han en slurk av flasken. Manny undersøker noen skap i rommet og prøver å ta flasken. Men det går ikke fordi Naranja reagerer. I siderommet er det et stort kjøleskap. Manny åpner kjøleskapsdøren, som blir stående å klemme på ledningen til tatoveringsmaskinen slik at strømtilførselen brytes. Kanskje dette kan være en måte å avlede oppmerksomheten på? Men, nei. Tatovøren Toto bare lukker kjøleskapsdøren igjen. Vi gir opp og går ut igjen. Vi skjønner fremdeles ikke hvordan vi skal hindre Naranja i å gå om bord på båten.

Vi går tilbake til veiskillet og drar til katteveddeløpene igjen. Der finner vi inngangen til High Roller's Lounge og blir sluppet inn. Vi går inn på kjøkkenet hvor vi ser en demon rulle en tønne inn i en heis. Så ser vi en stekdrypper og plukker den opp. Vi prøver å følge etter demonen inn i heisen, men uten hell. Så åpner vi dørene til et stort matskap og går inn. Der er det bare masse kjøtt. Vi klatrer så opp på taket av matskapet, men ingenting skjer.

Nå er vi (testspilleren) inne i en svært vanskelig periode av spillet. Vi er blitt presentert for en mengde hovedaporier og under- og under-underaporier uten at vi har løst en eneste oppgave, med unntak av en aldri så liten epifani da vi klarte å få tak i detektoren. Men ellers synes det bare å dukke opp stadig nye aporier på vår vei. Og utforskingen av handlingsrommet viser oss

stadig flere steder og personer slik at spillet er i ferd med å overvelde oss. Vi har besøkt en del steder der vi verken aner hva vi skal gjøre eller hvilken betydning de har i spillet (som kontoret til Carla og likhuset), og vi har vært på steder der vi har en viss formening om hva vi vil oppnå uten at vi skjønner hvordan (som tatoveringsbulen og kjøkkenet på High Roller's Lounge). Vi prøver og feiler, men synes ikke å komme oss vekk fra det andre temporale nivået til Aarseth, nemlig forhandlingsnivået. Vi føler med andre ord at vi ikke kommer oss videre i spillet. Vi løper rundt i byen Rubacava, som etter hvert bare virker større og større og stadig mer uoversiktlig. Og fremdeles er det mer å utforske, så det er bare å fortsette å prøve ut forskjellige kombinasjoner helt til vi får til noe. Derfor styrer vi Manny bort til en stor vintønne inne på kjøkkenet og tapper ut vinen på gulvet. Da kommer servitøren Raol løpende og kjefter på oss. Så går han ut igjen for å servere vin. Vi aner at denne vinsølningen vil kunne brukes til å løse en apori, men vet ikke hvordan enda. Vi tar en runde i lokalet. Advokaten Nick sitter ved et bord. I det han skal ta en sigarett fra etuiet sitt, faller det en nøkkel ut. Vi skjønner at dette kan være nøkkelen som Lola ville gi oss.



Nick mister nøkkelen på gulvet.

Nick putter nøkkelen tilbake i etuiet og vi starter en dialog med ham. ”I need a lawyer. I’m starting a class action suit. Lots of money involved”, sier Manny. Men Nick er ikke interessert. Så vi prøver igjen. Denne gangen truer vi med å fortelle Max om forholdet mellom Nick og Olivia, men Nick sier at dette trenger han å se bevis på. Så går han for å snakke med Max. I mellomtiden stjeler vi sigarettetuiet hans. Men nøkkelen er i et hemmelig rom slik at vi ikke får tak i den. Nye aporier: Hvordan få åpnet sigarettetuiet? Hvordan få Nick til å bli advokaten vår? Så prøver vi å gå inn på kontoret til Max, men det går ikke. Isteden drar vi nok en gang opp på kontoret til Carla og går gjennom metalldetektoren. Alarmen går, men Carla er fremdeles sur på Manny. Så undersøker vi det som så ut som en safe på gulvet, men som egentlig er et lite detonasjonskammer. Vi prøver å gå gjennom metalldetektoren én gang til, men Carla er bare sur.

Så tar vi heisen til jazzklubben The Blue Casket og snakker med noen kommunistiske gjester. Men de vil ikke ha noe med Manny å gjøre fordi han er en ”nouveau riche”. Vi prøver å låne en bok av dem, men de vil ikke gi den til oss. Men så tar vi en titt i inventaret vårt og finner frem brevet fra Salvador, som vi fant på kontoret i kasinoet, og viser det til kommunistene. Brevet viser at Manny er med i motstandsbevegelsen. Dette imponerer dem, og vi får endelig låne boken. Dette må også kunne kalles en aldri så liten epifani, selv om vi enda ikke vet hva vi skal med denne boken, som inneholder kommunistisk propaganda. Deretter snakker vi litt med Olivia. Så går vi inn på kjøkkenet igjen. Nå tar vi frem stekdrypperen som vi fant i High Roller’s Lounge og fyller den med skittent oppvaskvann. Dette utgjør også en liten epifani på en av de første underaporiene. Og nå kan det virke som om vinden har begynt å snu. Vi drar tilbake til tatoveringssjappen, hvor Naranja fremdeles blir tatovert.

Nå er planen å prøve å helle skittent oppvaskvann i flasken hans. Men Manny frykter at Naranja vil se at han gjør det, så vi må prøve å avlede oppmerksomheten deres. Vi husker det mislykkede forsøket med kjøleskapsdøren fra tidligere, men prøver det igjen. Men nå bare lukker døren seg igjen av seg selv.



Naranja tar seg en slurk av flasken mens han blir tatovert.

Så drar vi ut en av skuffene i kjøleskapet slik at døren blir stående åpen og kutter strømtilførselen. Dette er nok til å avlede oppmerksomheten slik at vi får helt vannet i flasken til Naranja. Naranja slukner helt etter å ha drukket av flasken og vi legger ham på senga. Så stjeler Manny id-brikken hans. Dette er den største epifanien hittil. Å sette Naranja ut av spill var en av dette nivåets fremste aporier.

Så drar vi tilbake til sjøbiene og viser dem den kommunistiske boken. Dette får dem til å ta helt av og begynne å rope kommunistiske slagord. Politisjefen ser dem og arresterer Terry. Nå må Manny skaffe ham en advokat for å få ham ut av fengsel, og vi skjønner hvorfor vi er nødt til å engasjere Nick. Ny apori: Få Terry ut av fengsel.

Vi styrer Manny tilbake til likhuset og tilbyr obdusøren Membrillo å bruke metalldetektoren på likene. Membrillo tar fornøyd imot gaven, og det føles som en epifani. Endelig kom detektoren til nytte. Men det viser seg å være falsk alarm. Ingenting skjer. Så vi tar en titt i inventaret vårt. Der finner vi id-brikken til Naranja og husker at det Membrillo egentlig leter etter er id-brikker. Derfor tar vi brikken og hiver den på et av likene, hvor Membrillo finner den med detektoren. Så ringer han kaptein Velasco og rapporterer at Naranja er død. Hurra! En kjempeepifani. Nå er det en ledig

plass på båten, og Manny mangler "bare" fagforeningskortet og verktøyet til Glottis.

Analysen av "Grim Fandango" så langt har tydelig fått frem spillets struktur. Hvis vi kaller det å komme til den 9. underverdenen for spillets hovedprosjekt eller rammefortelling, så er prosjektet eller utgangspunktet for år 2 å finne Meche. Hovedaporien blir det å komme seg om bord på båten. Hovedaporien har igjen tre underaporier, nemlig det å ta plassen til Naranja, skaffe seg et fagforeningskort og finne verktøy til Glottis. Av disse tre underaporiene har jeg i den foregående analysen klart å løse én. Jeg klarte å ta plassen til Naranja. Mens man er underveis i spillet, vil mange av underaporiene kunne oppleves som en slags hovedapori for sine egne underaporier. Og jo lenger ned i systemet man kommer, jo mer intetsigende virker noen av oppgavene man må løse. Men etter hvert blir det likevel klart at alt vi gjør er med på å løse hovedaporien.

Her er en modell som viser strukturen i "Grim Fandango", med vekt på den underaporien som fikk sin epifani i analysen:

Hovedprosjekt for hele spillet – komme til den 9. underverdenen

Prosjekt i år 2 – finne Meche

Hovedapori – komme seg om bord på båten

Underapori 1:

Ta plassen til Naranja

Underapori 2:

Skaffe fagforeningskort

Underapori 3:

Skaffe sjøbieverktøy

Underapori 1: Ta plassen til Naranja

Få Naranja til å bli erklært død	Stjele id-brikken til Naranja	
Få Carla til å gi fra seg detektoren	Avlede oppmerksomheten med kjøleskapsdøren og helle skittent vann i flasken til Naranja	
Få detektoren ut av kattesanden		
Plante id-brikken på liket	Finne noe å frakte vannet i	Få kjøleskapsdøren til å holde seg åpen
Få Membrillo til å finne id-brikken med detektoren		

Denne modellen viser hvordan det er mulig å oppfatte den første underaporiene som en slags hovedapori i seg selv. Og hvis vi betrakter det å ta plassen til Naranja som en hovedapori, så har jeg valgt å dele den inn i ytterligere to underaporer, nemlig det å få Naranja erklært død og det å stjele id-brikken hans. I teorien kommer egentlig den ene underaporiene før den andre, ettersom det ikke vil være mulig å få Naranja erklært død før man har klart å stjele id-brikken. Men likevel viser analysen at det ikke fungerer slik i praksis. Det er helt tilfeldig hvor i spillet spilleren havner først, og i vårt tilfelle kom Manny til Carlas kontor lenge før han oppdaget Naranja i tatoveringssjappen. Vi begynte derfor å styre med å få tak i detektoren lenge før vi ante hva vi skulle bruke den til. Hvis vi skulle stilt opp alle underaporiene i kronologisk rekkefølge, så ville det å skaffe detektoren kommet nesten helt til slutt. Likevel var dette noe av det første vi begynte å jobbe med i Rubacava. Hvis vi som spillere av "Grim Fandango" skulle gjenfortalt spillopplevelsen og konstruert en fortelling ut av det spilte, ville resultatet blitt en irriterende fortelling der løsningen på de siste gåtene kommer først og omvendt. Her ser vi altså tydelig hvordan spillet skiller seg fra en fortelling. Hvis alle aporiene hadde blitt presentert for spilleren i kronologisk rekkefølge, slik som er vanlig i fortellinger, ville det blitt et langt

kjedeligere spill. Da ville spilleren hele tiden visst hva han eller hun skulle gjøre neste gang og følelsen av å utforske et uoversiktlig og overveldende stort handlingsrom ville ikke vært like markant. Det ville rett og slett blitt et spill fullt av dødtid, for å bruke Juuls betegnelse.

Aporiene er altså organisert svært hulter til bulter i spillet. Til en viss grad må man selvsagt ha gjort én ting før man kan gjøre en annen, men noen underapriorier opptrer parallelt. Vi kan si at vi har flere parallelle prosjektakser i spillet. Dette illustrerer hvordan spillskaperne bevisst har prøvd å gi inntrykk av at spilleren har flere valg enn han/hun egentlig har. Ettersom vi har å gjøre med en lukket labyrint og en statisk verden der spilleren ikke har mulighet til å foreta endringer, er det ekstra viktig at spilleren har følelsen av å ha stor valgfrihet. Som vi husker hadde mange quest-spill en svært smal quest-korridor, ifølge Aarseth. Det vil si at bare én korrekt handlingssekvens vil gi løsning på questen. Og "Grim Fandango" må sies å være et slikt spill. For etter å ha spilt gjennom spillet, vil helt forskjellige spillere til syvende og sist ha vært gjennom de samme handlingene. Aarseth mener at slike spill "tvinger" en narrativ struktur på spillerne sine. Men som vi ser av analysen er det altså mulig å gjennomføre handlingene i en mer eller mindre vilkårlig rekkefølge. Handlingsforløpet er ikke fastlagt på forhånd, slik som i en fortelling. Og dette skaper en stor del av spillopplevelsen i et spill som må sies å være ganske dominert av narrative elementer, eller narrative events (Juul 2001).

I likhet med veldig mange andre eventyrspill inneholder "Grim Fandango" små filmsekvenser som beskriver hendelser i event time, for å si det med Juuls begrepsapparat. Selv om vi får et opphold i play time under filmsekvensene, er disse med på å gi spilleren en følelse av progresjon. Filmsekvensene i dataspill kan ha andre funksjoner enn dette, men i "Grim Fandango" føler man at de forflytter spillet fra begynnelse mot slutt. Og det er nettopp derfor eventyrspill gjerne gjør bruk av filmsekvenser til å markere overgangen til Aarseths tredje temporale nivå. Men det varierer fra spill til spill hvor hyppig filmsnuttene opptrer. I et spill som "Escape from Monkey Island" avbrytes forholdet mellom play time og event time hele tiden. Spillerens handlinger avløses til stadighet av små filmsnutter (Elster

2001:19). Dermed får spilleren følelsen av at det "skjer mye" og at handlingen går fort fremover. Men i analysen av "Grim Fandango" ser vi tydelig at dette ikke er tilfelle her. Bortsett fra en filmsekvens som introduserer nivået, eller det andre året, dukker det bare opp to lengre filmsnutter i løpet av spillsekvensen som blir analysert. (Det Manny ser gjennom kikkerten og samtalen med Lola). Det vil si at forholdet mellom play time og event time sjelden avbrytes i spillet. Dette fører igjen til at spilleren opplever play time som svært langvarig, ettersom spillet sjelden forflytter seg fra begynnelse til slutt. "Grim Fandango" er altså et spill der tiden i event time ikke går så veldig mye fortere enn i play time. Det er sjelden at "tiden går" i spillet. Det er dette som er årsaken til at vi følte at vi ikke kom oss videre i spillet, som det kom frem av analysen. Isteden er spilleren, som vi har sett, opptatt med å løse en haug med aporier, der noen av oppgavene er svært krevende og langvarige. Liestøl mente at spillingen i konfliktaksen var avhengig av at det er balanse mellom fremdrift og motstand i spillet. Det kan virke som om "Grim Fandango" skjemmes av at det ikke er god nok fremdrift. Men til gjengjeld vil den gode følelsen knyttet til en epifani kanskje oppleves som større i dette spillet enn i for eksempel "Escape from Monkey Island", ettersom det er lengre mellom filmsekvensene som signaliserer at noe har skjedd.

Ellers er spilltiden i "Grim Fandango" relativt kronologisk. Det er ingen flashbacks eller flash forwards, og tidslinjen til event time er sammenhengende og brytes ikke i overgangen fra et nivå til et annet. Men når spillet loades, blir det et avbrudd i handlingen. Da kommer det opp et lite timeglass nede i hjørnet av skjermen og det blir pause i play time, akkurat som under filmsekvensene.

Når det gjelder localisation, er denne svært konstant i "Grim Fandango". Spillet har hele tiden tredjepersons synsvinkel. Men det finnes unntak. I filmsekvensen der Manny ser Meche gjennom kikkerten, blir det førstepersons synsvinkel. Da ser vi det Manny ser gjennom kikkerten. Ellers består presentasjonsformen i dataspillet av 3D-grafikk, og vi har aldri tilgang på noe kartmodus.

For å oppsummere, har vi sett at det nye begrepsapparatet for analyse av dataspill er godt egnet til å få frem spillets struktur, samt opplevelsen av tid. Begrepsparet apori og epifani viste oss hvordan spillmaterialet er delt inn i forskjellige over- og undergåter, og hvordan spilleren ofte jobber med å løse flere gåter på en gang. Vi har sett at "Grim Fandango" er et quest-spill med en forholdsvis smal quest-korridor. Men det at de ulike oppgavene ofte kan løses i en vilkårlig rekkefølge, gir spilleren en større følelse av valgfrihet. Videre har vi sett hvordan play time er mappet på event time med få avbrytelser. De gangene handlingen avbrytes, er det på grunn av loading eller filmsekvenser. Likevel er det få avbrudd i play time sammenliknet med andre typer spill. Det går relativt lang tid mellom de store filmsekvensene, noe som gir spilleren en følelse av at tiden i spillet står stille og at man ikke kommer seg videre. Det er med andre ord dårlig balanse mellom fremdrift og motstand.

Da jeg tok for meg de forskjellige teoretikernes nye begrepsapparater, så jeg en klar tendens til at alle var opptatt av forholdet mellom tiden det tar å spille gjennom et spill og tiden til hendelsene i spillverdenen. Aarseth introduserte begrepene event space og event time, Juul kom med sine play time og event time, mens Liestøl skiller mellom det spilte og selve spillingen. Alle er enige i at disse to variablene fungerer sammen når man spiller dataspill. Det kan derfor virke som om dette er et av de viktigste kjennetegnene ved dataspill, slik også Järvinen mener. Og på den internasjonale konferansen om dataspill i København i 2001 tok Anja Rau også for seg dette temaet. Her bekrefter hun tendensen jeg har oppdaget med utsagnet "after an early preoccupation with space, labyrinths, topological maps and the like, for two or three years now, time seems to be a favorite playground for those studying digital text" (Rau 2001:20).

Og vi har sett hvordan tidsbegrepene er i stand til å fortelle oss mye både om det som skjer i spillverdenen, om spillerens aktivitet og om hvordan disse to dimensjonene virker sammen. Noen ganger er det en samtidighet ved at spillerens tid sammenfaller med tiden til hendelsene i spillet, og andre ganger er det store avvik her. Filmsekvensene er ofte med på å skape disse avvikene.

Det nye begrepsapparatet til bruk i analyse av dataspill er med andre ord godt egnet til å si noe om tid, rom og spillets struktur. Men hva med spillets innhold? Hva med karakterene og musikken, for eksempel? Det kan virke som om ludologien enda ikke er i stand til å gjøre rede for alle aspekter ved et dataspill. Så da kan det likevel være en fordel å henvende seg til andre fagdisipliner som film- og musikkteori. Ikke for å "kolonisere" dataspillstudiene, men for å belyse flere sider av spillet. Og det er dette jeg vil konsentrere meg om i den neste delen av oppgaven.

I "Grim Fandango" er det lagt stor vekt på samspeillet mellom det visuelle, fortellingen og musikken. Visuelt sett inneholder spillet en sammenblanding av forskjellige stilarter, og er tydelig inspirert av film noir-genren. Dette gjenspeiler seg i både musikken og historien. Og i et spill der spillskaperne har lagt ned spesielt mye arbeid med musikken, kan det være interessant å se hva slags funksjon denne har. Jeg har valgt å sammenlikne musikkens funksjon i film med musikkens funksjon i "Grim Fandango", for så å se om dette har noe å si for spillopplevelsen. Men først vil jeg gi en kort oversikt over utviklingen av bruk av musikk i dataspill.

Musikk i dataspill

Helt fra de tidligste dataspillene har lyden vært et viktig moment, enten som lyden av skudd som avfyres i tidlige "shoot'em up"-spill eller som små, irriterende og repeterende melodier i klassiske arcadespill. Dette var ofte melodier man fikk på hjernen og nynnet til, også etter å ha spilt ferdig. Musikken var ofte i et raskt tempo og av svært intens karakter, blant annet fordi dens funksjon var å bidra til å gjøre spilleren gira. Musikken skulle støtte opp under det raske tempoet som spillene ofte krevde av spilleren. Jo kjappere spilleren var i stand til å skyte mot romskipene i "Space Invaders" (1979) for eksempel, jo bedre ville han/hun mestre spillet. Da hjalp det å bli stresset av musikken.

Etter hvert som de tekstbaserte eventyrspillene gradvis begynte å ta i bruk grafikk, snek det seg inn flere og flere lydeffekter. I det tidlige grafiske spillet "The Quest" for Commodore 64 får man for eksempel en liten trompetfanfare når man besøker kongen, og vindebrua knirker autentisk når du senker den over vollgraven. Med de store forbedringene i grafikken i løpet av 1990-tallet, har lyden og musikken i dataspill nå blitt en svært viktig bestanddel. Ettersom spillskaperne er i stand til å frembringe realistiske 3D-verdener, er det også viktig med realistisk lyd slik at det samlede inntrykket av spilluniverset blir best mulig. Og på samme måte som i film, legges det stor vekt på å komponere og velge ut musikk til hvert enkelt spill. Ofte har musikken også mye av den samme funksjonen som den har på film. I et horrorspill som "Resident Evil" (1996) finner vi hyppig bruk av samme type musikk som i klassiske skrekkfilmer. Og som i horrorfilmen skal musikken i spillet bidra til en skummel atmosfære, samt få spilleren til å skvette. I spillet "Blade Runner", som er en adaptasjon av filmen med samme navn, brukes musikken til Vangelis, som også ble brukt i filmen. Dette for å sørge for at stemningen i spillet er identisk med stemningen i filmen.

Hvis vi holder oss til eventyrgenresen og dens vekt på kombinasjonen spill/fortelling, kan det på overflaten synes sannsynlig at musikken blir brukt på samme måte som i film. At musikken har samme type narrative funksjon som i film. Likevel har vi med to forskjellige medier å gjøre, noe som tilsier at det må finnes forskjeller. I det følgende vil jeg gjennom en analyse av musikken i "Grim Fandango" undersøke hva slags funksjon denne har i spillet i forhold til hvordan musikk tradisjonelt fungerer på film. Er musikken i det hele tatt viktig for spillopplevelsen? Men aller først er det nødvendig med en gjennomgang av filmmusikkens forskjellige funksjoner. Da det ikke er noen tradisjon for å analysere musikken i dataspill, finnes det få arbeider om emnet. Det blir derfor nærliggende å gripe til filmmusikkteori, ettersom dette er en etablert disiplin og ettersom det eksisterer åpenbare likheter i måten musikken brukes på.

Filmmusikkens funksjoner

Det synes å herske en viss enighet rundt det faktum at man ikke må se på musikk og bilde hver for seg. I boken "Fra Akropolis til Hollywood. Filmmusikk i retorikkens lys" berømmer Jon Roar Bjørkvold komponisten og musikkteoretikeren Hanns Eisler for hans tidlige syn på film som et sammensatt medium "der forholdet mellom filmens bildeside og musikkside betraktes som komplementære aspekter ved filmens dramaturgi og estetikk" (Bjørkvold [1988]1996:56). Arnt Maasø er også opptatt av å "fremheve den samtidige og samvirkende sansningen av lyd og bilde" (Maasø 1994:23). Han siterer Michel Chion som mener at "koblingen av lyd og bilde alltid medfører et overskudd av mening, [...] added value" (Maasø 1994:24). Ifølge dette synet oppstår en "tilleggsbetydning" (Maasøs oversettelse) i møtet mellom lyd og bilde. Det blir med andre ord klart at musikken sees på som et uunnværlig aspekt ved filmanalyse for disse teoretikerne.

Bjørkvold går tilbake til antikken for å se hva slags funksjon musikken hadde der. Han skriver at man i antikkens filosofi var klar over at "musikken hadde en sterk pathos-virkning på mennesket, en særlig evne til å påvirke sinnets følelser [...]" (Bjørkvold [1988]1996:12-13). Videre skriver han at "med musikk kunne man oppnå hva som fremfor alt skulle være retorikkens oppgave: gjennom klart definerte kunstgrep å overtale eller overbevise mennesker om en gitt tanke" (Bjørkvold [1988]1996:13). Bjørkvold sidestiller altså musikk med retorikk og viser hvordan dette synet har eksistert siden antikken. Om dagens bruk av musikk i film skriver han at "i Hollywood-komponistens hverdag er det tale om bevisst påvirkning av mennesker (massepublikumet) gjennom nøye overlagte valg av musikalske virkemidler" (Bjørkvold [1988]1996:14).

Grunnlaget for filmmusikken ble lagt med de første stumfilmene. Fraværet av dialog gjorde det nødvendig for musikken å skildre basale følelser som lidenskap, hat, kjærlighet, glede og raseri. Ragnar Bjerkreim peker på at denne musikkbruken har blitt kalt "deskriptiv og/eller illustrerende" (Bjerkreim 1990:71). Stumfilmmusikken skapte konvensjoner

som er gjeldende den dag i dag. ”Stadige gjentakelser av de samme stereotypier mellom musikk og bilde førte etter hvert til at en ny type filmsemantikk festnet seg som konvensjoner” (Bjørkvold [1988]1996:21). Slik ble musikk og bilde sammen en uttrykksmåte for ”påvirkning av menneskesinnet” (Bjørkvold [1988]1996:22).

I sitt syn på musikk som retorikk tar Bjørkvold i bruk et uttrykk fra Roland Barthes og snakker om ”filmkulturell doxa” (Bjørkvold [1988]1996:28). Den tidligere nevnte standardiseringen av musikkonvensjonene har skapt et klisjéspråk for film ”som publikum ukritisk overtar og sløves til å akseptere som norm” (Bjørkvold [1988]1996:28). For det mest fremtredende med doxaen er dens umerkelighet. Og nettopp dette har gjort bruken av musikalsk doxa til et utbredt virkemiddel. Mange mener at god filmmusikk er filmmusikk ingen legger merke til. Bjørkvold kaller det en ”muzak-estetikk” der musikken skal være underordnet, understøttende og illustrerende i forhold til filmens bildeside (Bjørkvold [1988]1996:29). ”Denne doxale filmmusikken får et særlig grep på sitt publikum. Med sin glatte, konforme umerkelighet påvirker den menneskesinnet subliminalt, dvs. under bevissthetsterskelen” (Bjørkvold [1988]1996:30). Men filmmusikk er ikke alltid ”uhørlig”, og det kan dessuten være nyttig å undersøke nærmere hvordan forskjellig bruk av filmmusikk påvirker filmopplevelsen.

Ifølge Claudia Gorbman kan diegetisk musikk skape dybde i rommet (Gorbman 1987:25). Hun definerer for øvrig diegesen som ”the narratively implied spatiotemporal world of the actions and characters” (Gorbman 1987:21). Diegetisk musikk er altså musikk som stammer fra en kilde i filmens handlingsunivers. Om dybdefunksjonen skriver Gorbman:

Since loud means near and soft means far (with corresponding levels of reverberation), a continuous progression from soft to loud means a continuous movement forward in cinematic space, toward the sound source (Gorbman 1987:25).

Dersom karakterene i en film for eksempel befinner seg utenfor en klubb der de spiller musikk, vil lyden av musikken først være svak, for deretter å bli sterkere i det personene går inn i klubben. På den måten vil

musikken samtidig sy sammen bevegelsen fra et romlig område til et annet. Og filmmusikk kan brukes til å skape kontinuitet på forskjellige måter. Gorbman nevner blant annet hvordan montasjesekvenser ofte bruker ikke-diegetisk musikk til å glatte over store sprang i den diegetiske tiden.

Videre skildrer Gorbman bruken av temaer i filmmusikken.

A theme is defined as any music – melody, melody-fragment, or distinctive harmonic progression – heard more than once during the course of a film. This includes “theme songs”, background instrumental motifs, tunes repeatedly performed by or associated with characters, and other recurring nondiegetic music. A theme can be extremely economical: having absorbed the diegetic associations of its first occurrence, its very repetition can subsequently recall that filmic context. This means that although music in itself is non-representational, the repeated occurrence of a musical motif in conjunction with representational elements in a film (images, speech) can cause the music to carry representational meaning as well (Gorbman 1987:26-27).

Når et musikalsk tema gjentas i løpet av en film, blir det bærer av et bestemt innhold; det vil gi assosiasjoner til noe som har skjedd tidligere.

En annen av musikkens funksjoner er dens konnoterende egenskaper. Kulturelle koder og konvensjoner sørger for at musikken frembringer bestemte forestillinger hos publikum. På den måten kan musikken bidra til å etablere en films geografiske og temporale setting, enten på begynnelsen eller inne i filmen (Gorbman 1987:83). Bjerkreim skriver at

Musikk er eit språk med mange dialektar som er knytta til ulike geografiske område i verda. Filmmusikken imiterer ofte musikk som vert assosiert med ulike verdsdelar, t.d. for å skapa ein eksotisk stemning, men også for å hjelpa publikum til raskt å plassera handlinga geografisk. Det er ikkje slik at ein kan peika på ein bestemt stad på kartet når ein lyttar til denne type filmmusikk. Poenget er at musikken i visse høve kan vera ei hjelp til å etablere ei stemning dersom handlinga er lagt til eit bestemt område [...] (Bjerkreim 1990:54).

Når det gjelder den temporale settingen, mener Bjerkreim at musikalske stiler eller genrer ofte er knyttet til forskjellige historiske tider. De musikalske stilene kan da være med på ”å danna bakgrunn for den historiske tida samstundes som slik musikk kan fungera som miljøskildring” (Bjerkreim 1990:56).

Musikk som akkompagnerer en films åpningstittel, er med på å etablere genren i filmen samt den generelle atmosfæren. Gorbman skriver om denne åpningsmusikken at den ”activates these cultural codes, and can

reveal beforehand a great deal about the style and subject of the narrative to come” (Gorbman 1987:13).

Videre når det gjelder filmens ikke-diegetiske musikk og dens forhold til bildematerialet, deler Bjørkvold dette inn i to kategorier. Med bakgrunn i doxa-begrepet benytter han uttrykkene ”doxal” og ”paradoxal” filmmusikkbruk. Den doxale musikkbruken kommenterer bilde, bevegelse og ord ved hjelp av imitasjon eller parafrase. ”Den musikalske imitasjon følger bildets innhold i et tilnærmet en-til-en forhold. Stumfilmens ”Mickey-Mousing”-teknikk er typisk for de rendyrkede musikalske imitasjoner” (Bjørkvold [1988]1996:59). Dette vil si at musikken etterligner bildets bevegelser.

Med den musikalske parafrasen dreier det seg mer om en utdyping av bildesidens innhold og uttrykk. ”Innenfor et mest mulig beslektet uttrykksregister, bestemt av rent kulturelle konvensjoner, skal musikken berike og understøtte filmscenens stemning og karakter” (Bjørkvold [1988]1996:60). Et eksempel på parafrase er bruken av musikalske temaer slik det ble definert av Gorbman.

Den paradoxale filmmusikkbruken kommenterer bildesiden ”med bruk av en helt annen affekt enn i filmscenen for øvrig. Denne form for musikalsk underliggjøring [...] setter musikken i skarp, kontrapunktisk opposisjon til bilde/bevegelse/ord. Her er det ikke snakk om et stemningsharmoniserende akkompagnement, men om et paradoxalt brudd” (Bjørkvold [1988]1996:60-61). Som eksempel nevner Bjørkvold hvordan Stanley Kubrick benyttet seg av wienervalsens ”An den schönen, blauen Donau” i science fiction-filmen ”2001. A Space Odyssey” (1968). Dette er oppsiktsvekkende fordi man vanligvis forbinder science fiction-genren med modernistisk musikk.

I motsetning til Bjørkvold er Gorbman motstander av den todelte måten å kategorisere filmmusikkbruken på. Hun viser til at det er en lang tradisjon for denne inndelingsmåten, men mener selv at uttrykket ”mutual implication” er mer passende, blant annet fordi publikum tross alt tar inn over seg lyd- og bildeopplevelsen som ett samlet inntrykk. De vil ikke reflektere over bildet alene eller musikken isolert sett mens de ser filmen. Bjerkreim slutter seg entusiastisk til dette synspunktet. ”Gjensidig følge,

eller gjensidig påverknad er vidare og meir omfattande og opnar for eit mangfald av måtar korleis musikken kan vera tilknyttta bileta”, skriver han. (Bjerkreim 1990:60).

I det følgende vil jeg se nærmere på hvordan den ”gjensidige påvirkningen” arter seg i ”Grim Fandango” og hvordan nettopp samspillet mellom lyd og bilde påvirker spillopplevelsen.

Musikken i ”Grim Fandango”

Det kan være en god idé å starte med begynnelsen av spillet for å se om musikken og bildet etablerer spillets geografiske og temporale setting. I noen spill blir man først servert rulletekster med oversikt over hvem som har laget hva i spillet. I ”Grim Fandango” derimot, blir vi dratt rett inn i handlingen ved at spillet åpner med en lengre filmsekvens. Det aller første bildet vi ser er av fire små meksikanske mariachi-skjelettfigurer og et askebeger med en glødende sigarett. Musikken er av svært dramatisk karakter, samtidig som klangbildet er preget av mørke undertoner. Det er typisk spenningsskapende, skummel musikk som vi er vant til å høre når noe spennende skal skje i en kriminalfilm (se lydeksempel nr. 1, <http://folk.uio.no/kathrine/>). Vi har altså tre elementer som gir oss et hint om hva vi har i vente. Mariachi-figurene røper at handlingen er inspirert av meksikansk folklore, sigaretter er fast inventar i film noir-genren og musikken forteller oss at vi står foran en spennende og mystisk fortelling og spillopplevelse.

Så kommer hovedpersonen Manny Calavera inn i bildet. Han er opptatt med å ta seg av en klient; skjelettmannen Celso, som akkurat har kommet til de Dødes land. Celso er kledd i en dress med tydelig 1940-tallspreg. Etter hvert som vi følger samtalen mellom de to, går musikken gradvis over til å bli mer jazzet. Vi har altså fått elementene jazz og klesstil, som i enda sterkere grad gir assosiasjoner til gamle film noir-filmer. Her ser vi hvordan musikken i samspill med bildene, har en klart konnoterende effekt.

Når filmsekvensen slutter, har Manny sendt Celso av gårde på hans reise gjennom De dødes land, og vi befinner oss alene på kontoret. Nå starter den musikken som alltid vil spilles i bakgrunnen inne på kontoret. Det er en relativt fengende og tilbakelent jazzmelodi, med en repeterende karakter. Det er i det hele tatt kjennetegnende for alle kontorene på DOD (Department of Death) der Manny jobber, at hvert rom har sin egen jazzmelodi (se lydeksempel nr.2). Med en gang Manny går ut av jobb-bygningen, skifter musikken drastisk og antar karakter av meksikansk folkemusikk (se lydeksempel nr.3). Peter McConnell, som har laget musikken i spillet, forteller at ”to get inspiration and understanding of this kind of music, I did a lot of listening, both to recordings of Mexican folk tunes, and to live mariachis”. Vi befinner oss nå på gaten i byen El Marrow der de holder på å feire de dødes dag, dagen da de døde sjelene kan dra tilbake på besøk til de levende. Dette er altså en autentisk meksikansk festdag som feires den 1. og 2. november hvert år. Det blir dermed klart for oss at karakterene i spillet er hentet fra meksikansk folkløse, og musikken forsterker dette inntrykket. Vi kan si at musikken konnoterer stedet Mexico og er med på å etablere geografisk plassering. Det hjelper også at Manny snakker engelsk med utpreget spansk aksent.



De dødes dag i El Marrow.

Når det gjelder temporal setting, skulle man tro at et sted som De dødes land var tidløst. Men musikken og karakterenes klær gir altså klare assosiasjoner til film noir-genren, som hadde sin oppblomstring på 1940-

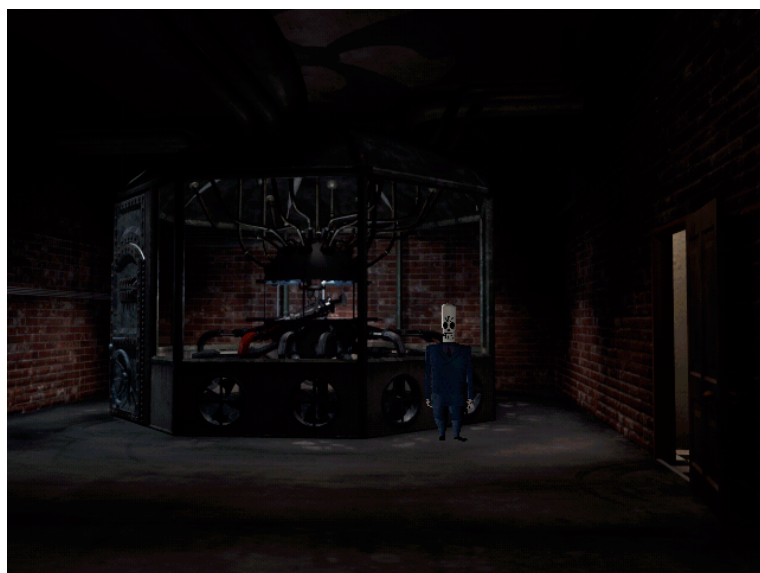
tallet. Som vi husker, påpeker Ragnar Bjerkreim at musikalske stiler er knyttet til forskjellige historiske tider og det har vi et eksempel på her.

Etter hvert som vi beveger Manny rundt i spillet, blir det klart at hvert sted har sitt spesielle musikalske tema. Akkurat som den samme jazz-melodien alltid går igjen på kontoret til Manny, vil egne musikalske temaer alltid bli spilt på hvert av de andre stedene også. Når jeg tillater meg å bruke uttrykket ”tema”, er det fordi Manny ofte farter veldig mye frem og tilbake mellom de samme stedene. Spilleren opplever dermed at de samme melodiene går igjen hele tiden, akkurat som et musikalsk tema i en film gjerne høres på nytt med jevne mellomrom. Forskjellen er at i en film kan ett og samme tema opptre i helt forskjellige situasjoner og på helt forskjellige steder, mens i ”Grim Fandango” opptrer temaet alltid på samme sted. Og mens et tema i en film ofte er knyttet til en bestemt karakter, er temaene her utelukkende knyttet til steder. Noen karakterer hører imidlertid hjemme på bestemte steder, og disse blir da gjerne assosiert med den stemningen musikken på stedet gir. Manny møter for eksempel lederen for motstandsbevegelsen Lost Souls’ Alliance, Salvador, som holder til rett under stedet hvor de døde dag blir feiret. Ifølge Peter McConnell er all den tradisjonelle folkemusikken ment å symbolisere Salvador og hans kamp for rettferdighet og revolusjon ved å være ”Music of the People”. Tittelen på sangen som spilles under festivalen er i tillegg ”Companeros”, som betyr noe sånt som ”kamerater”.

Vi opplever altså ikke at den samme musikken opptrer på forskjellige steder i spillet og bærer med seg assosiasjoner til tidligere hendelser slik som musikalske temaer på film. Men på grunn av den stadige tilbakevendingen til de samme stedene og musikken, velger jeg likevel å bruke uttrykket tema om musikken i ”Grim Fandango”.

Noen ganger hender det faktisk at musikken på et sted endres fullstendig. Dette skal da markere at det inntreffer en forandring i handlingen. Et eksempel på dette er kommunikasjonsrommet i the Department of Death. På jobben til Manny kommuniserer de med hverandre via et postsystem der lufttrykk bringer beskjeder rundt i en tube. Hovedpostserveren ligger i kommunikasjonsrommet, og når Manny først

kommer inn der, spilles en rask og intens låt som skal illustrere effektiviteten til postsystemet (se lydeksempel nr.4). Men Manny er ute etter å sabotere systemet for å få lest posten til kollegaen og konkurrenten Domino. Dette klarer han, og når vi nå kommer inn i rommet, er musikken blitt rolig og langt mer anonym. Musikken forteller oss altså at systemet er nede (se lydeksempel nr.5). Etter at en av arbeidskarene har reparert serveren, er tubesystemet tilbake i funksjon igjen, og musikken viser oss dette ved å anta sin gamle intense karakter. Dette viser at musikken i spillet gjennomgående har en doxal, parafraserende funksjon, for å bruke vokabularet til Jon Roar Bjørkvold. Musikken utdyper og beskriver bildesidens innhold og uttrykk. Dette er funksjonen til musikken i kommunikasjonsrommet, men mer generelt kan man også si at dette er funksjonen til alle de musikalske temaene på hvert sted i spillet. Musikken er selvfølgelig valgt ut med omhu for på best måte å støtte opp under handlingen på bildesiden. Vi har altså mest musikalsk parafrase i spillet.



Kommunikasjonsrommet.



Manny klatrer opp tauet.

Ved enkelte anledninger får vi eksempler på doxal musikkbruk, som imitasjon. I gaten bak the Department of Death henger et tau ned fra en vindusgesims. Hver gang Manny klatrer opp tauet, spilles en melodi med stigende toner og ujevn rytme (se lydeksempel nr.6). Det er tydelig at melodien skal imitere bevegelsen av å klatre opp et tau. Både i dette tilfellet og i eksempelet fra kommunikasjonsrommet har musikken en svært merkbar funksjon. Men noen ganger kan musikken sies å ha en umerkelig doxa-funksjon. På mange av stedene Manny besøker, som for eksempel i garasjen til DOD, blir musikken liggende som et evig repeterende og lavmælt bakgrunnsteppe uten noen fremtredende melodi (se lydeksempel nr.7). I slike tilfeller gir ikke musikken de helt store assosiasjonene heller. I "Grim Fandango" finner vi som oftest slik musikk på steder av mindre relevans, det vil si på steder der det ikke skal "skje" så mye i handlingen. Dermed antar musikken en funksjon som må sies å være typisk for dataspillet; den hjelper spilleren å orientere seg i handlingsuniverset.

På film så vi hvordan musikken kan brukes til å skape kontinuitet. Musikken i "Grim Fandango" er ikke kontinuitetsskapende på samme måte. Mens filmmusikk kan glatte ut klippet mellom to scener fordi det samme lydsporet fortsetter fra en scene til en annen, er overgangen fra et sted til et annet i "Grim Fandango" alltid markert av et tydelig brudd. Når vi for eksempel styrer Manny fra et rom til et annet, stanses spillet opp i noen

sekunder for at CD-romen skal få lastet seg inn. Dette markeres av et lite timeglass i høyre hjørne av skjermen. Skjermbildet fryses, musikken stopper opp og alt spilleren kan gjøre er å lene seg tilbake og vente på at Manny fraktes inn i det neste rommet. Der inne vil så en ny type musikk, som tilhører dette stedet, starte opp. Dette er igjen med på å skape en viss bevissthet om musikken, samt i stor grad å knytte bildet opp mot musikken. Det skarpe bruddet gjør spilleren ekstra bevisst på at hvert sted har sin musikk.

Men til tross for at musikken ikke skaper kontinuitet i forhold til overgangen mellom stedene, kan man likevel si at bruken av musikalske temaer har den funksjonen å hjelpe spilleren til å orientere seg i spilluniverset. Når Manny kommer til byen Rubacava, får vi svært mange steder å bevege oss mellom. De fleste stedene, slik som Mannys kasino og byens jazzklubb, akkompagneres av forskjellige og fengende jazzmelodier, mens steder langs havna har musikk med et mer maritimt preg, der blant annet gitar og trekkspill tar over for saksofonen (se lydeksempel nr.8 og 9). De forskjellige og iørefallende temaene gjør at spilleren raskere blir kjent med stedene og lettere kan skille dem fra hverandre.



The Blue Casket, jazzklubben i Rubacava.

Dessuten kan bruken av samme *type* musikk, nemlig jazz, på forskjellige steder og tidspunkter utover i spillet, gi spilleren følelsen av kontinuitet i spilluniverset. Til tross for at tiden går og at Manny reiser rundt til forskjellige byer og steder, understreker musikken for spilleren at vi fremdeles er i De dødes land.

Dette er noen av musikkens funksjoner i "Grim Fandango". Vi har sett at det går an å importere uttrykk fra filmmusikkteorien til bruk om dataspill, selv om det finnes klare forskjeller mellom de to mediene. Vi så blant annet at film og dataspill benyttet seg av musikalske temaer på forskjellige måter, og at musikk ble brukt til å skape kontinuitet på ulikt vis. Men vi fant likevel en tendens til at musikalsk parafrase var den vanligste måten å bruke musikk på i "Grim Fandango", i likhet med hva som er normen på film. Og i dette inngår musikkens konnoterende funksjoner. I "Grim Fandango" er musikken svært viktig for, i samspill med bildematerialet, å etablere genre og temporal setting. Det har også vært viktig for spillskaperne at hvert sted har fått sin musikk for å bygge opp under deres særpreg og stemning. Det betyr at spilllets visuelle side er avhengig av musikken for å formidle en fullstendig spillopplevelse. Noen ganger gjør musikken det som vi så lettere for spilleren å orientere seg. Som med film, blir det derfor viktig å se på samspillet mellom bilder og musikk når man foretar en analyse.

I det følgende vil jeg ta en ny titt på åpningssekvensen i spillet. Men denne gangen vil jeg fokusere på karakterene som introduseres. Om andre medier som film og litteratur, har det vært hevdet at fortellingen er avhengig av menneskelignende karakterer for å holde på leserens/tilskuerens interesse. I dataspill er det som kjent ikke alltid man styrer en menneskelig karakter. Noen ganger styrer man brikker som faller oppå hverandre eller biler, og andre ganger styrer man mennesker. Vil det da være mulig å identifisere seg med den karakteren man styrer, slik som man ofte identifiserer seg med helten i en film? Faltin Karlsen har vært interessert i å finne ut dette i sin rapport om dataspill og vold (Karlsen 2001). Men jeg velger å benytte filmteori for å se på hvilke prosesser som får en tilskuer til å engasjere seg i en karakter. Filmteoretikeren Murray Smith tar avstand fra begrepet "identifikasjon" og har utarbeidet en egen modell for karakterengasjement (Smith 1995). Gjennom analysen av "Grim Fandango" vil jeg undersøke om dette er en modell som kan ha relevans for dataspill.

Karakterenes funksjon i eventyrspill

Når vi ser på film, sier vi ofte at vi identifiserer oss med hovedpersonene eller ikke. Dette kommer av at film nesten alltid har mennesker i hovedrollene og som regel fremviser en høy grad av realisme. Men dataspill har ofte også en eller flere hovedpersoner. Spilleren må styre en eller flere karakterer for å komme seg til spillets slutt. Ettersom synsvinkelen varierer etter hva slags spill man spiller, vil karakteren være synlig på forskjellige måter for spilleren. I mange actionspill er det førstepersons synsvinkel der skjermbildet kun viser det karakteren til spilleren ser. Av karakteren selv er det ofte bare pistolen som synes mens man jager fremover. I eventyrspill derimot, er det mer vanlig med tredjepersons synsvinkel der hele karakteren er synlig for spilleren. Det er altså denne typen spill som er mest sammenliknbar med filmmediet. I eventyrspillet "Den lengste reisen" (1999) er hovedpersonen en jente ved navn April. Spillprodusentene har lagt ned mye arbeid i å skape en mest mulig realistisk karakter. Det legges stor vekt på at man skal bli kjent med hovedpersonen. Vi tas med inn i dagliglivet hennes og ser hvordan hun pleier å fordrive tiden (studere, jobbe) og vi blir kjent med vennene hennes. Dette har ikke nødvendigvis noen relevans for hovedproblemstillingen i spillet, men er nødvendig for å skape identifikasjon med hovedpersonen.

At eventyrspill ofte er fulle av filmsekvenser både på begynnelsen og inne i spillet, er også med på å høyne likheten til filmmediet. Dessuten kan dette kanskje bidra til å skape en større identifikasjon med dataspillkarakterene enn i for eksempel skytespill, der man bare skal komme seg fra ett brett til et annet, ofte uten filmatiske sekvenser mellom nivåene. I eventyrspill er det, som vi har sett, ofte nettopp slik at filmsnuttene markerer at man har løst en oppgave og at handlingen går fremover.

I tillegg har grafikken mye å si for hvor synlig karakteren er. Siden de tidligste arkadespillene, der grafikken kun viste enkle geometriske figurer, har man fått stadig bedre grafikk med mer og mer virkelighetstro mennesker og verdener. Grafikken har selvsagt også mye å si for graden av realisme i et

dataspill. Jo mer primitiv grafikk, jo mindre grad av realisme. Dette er noe av det Faltin Karlsen konkluderer med i sin rapport om "Dataspill og vold. En kvalitativ analyse av voldselementer i dataspill" (2001).

Det skulle altså være nærliggende å tro at elementer som tredjepersons synsvinkel, filmsekvenser og realistisk grafikk vil kunne skape en viss identifikasjon med karakterene i et dataspill, på lik linje med karakterene i en film. Men hvordan oppstår identifikasjon med en karakter? Og selv om vi identifiserer oss med karakteren, hvor viktig er denne funksjonen for spillopplevelsen?

Selv om enkelte dataspillforskere som Faltin Karlsen, Jesper Juul og James Newman har vært inne på temaet om karakteridentifikasjon i dataspill, må vi til filmteorien for å avdekke hvilke narrative prosesser som skaper identifikasjon, eller engasjement som fra nå av vil være det mest brukte begrepet.

Karakterengasjement og film

I sin bok "Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema" (1995) har Murray Smith utarbeidet en teori for å forstå de prosessene som får en tilskuer til å engasjere seg i karakterene i en fiksjonsfilm. Han mener at karakterene er svært viktige for opplevelsen av narrative tekster. Smiths syn på tilskueren ligger nært opptil resepsjonsforskningens vekt på denne som en aktiv deltaker i dannelsen av mening i møtet med en tekst (Smith 1995:63). Han hevder at teorien hans bunner i en analytisk filosofi og kognitiv antropologi (Smith 1995:5).

Som utgangspunkt for Smiths teori finner vi ordet "identifikasjon". Dette er et hyppig brukt begrep for å beskrive hvordan tilskuere reagerer på karakterer. Smith beskriver hvordan uttrykket ofte brukes:

We watch a film, and find ourselves becoming attached to a particular character or characters on the basis of values or qualities roughly congruent with those we possess, or those that we wish to possess, and experience vicariously the emotional experiences of the character: we identify with the character (Smith 1995:2).

Selv synes Smith at begrepet "identifikasjon" gir en altfor enkel forklaring på tilskuerens følelsesmessige engasjement med de fiktive karakterene. Han kaller det for en "folketeori" som produserer "a crude, dualistic model of response, in which we either identify, or we don't" (Smith 1995: 2,3). Smith kommer i boken med en alternativ identifikasjonsmodell. Han opererer med et system der han deler inn tilskuerens engasjement med karakterene i tre nivåer: "recognition", "alignment" og "allegiance". Til sammen utgjør disse nivåene det Smith kaller en "sympatistruktur" (Smith 1995).

Recognition, eller gjenkjennelse, er en prosess som trer i kraft ved tilskuerens aller første møte med en karakter. Gjenkjennelsen forekommer før vi har etablert noen som helst følelser for en karakter. Tilskueren ser en kropp i en av filmens første scener, det vil si individuerer en fiktiv agent. Om dette er en viktig person for filmens handling, er det ikke sikkert det er mulig å si noe om enda. Nå aktiverer tilskueren personskjemaet og et skjema Smith kaller for karaktermodellen (Smith 1995:119). Personskjemaet er et grunnleggende sett av sju egenskaper som en menneskelig agent må ha for å oppfylle en sosial rolle. Disse egenskapene kan for eksempel være en menneskelig kropp, følelser samt evnen til å bruke og forstå et språk, og eksisterer i varierende grad i alle kulturer (Smith 1995: 21-22). Smith definerer en karakter som "the fictional analogue of a human agent" (Smith 1995:17). I lys av denne definisjonen blir det klart at en fiktiv karakter også må være i besittelse av egenskapene fra personskjemaet. Karaktermodeller er relatert til forskjellige karakter typer, der et vanlig eksempel vil være stjernefaktoren. Når gjenkjennelsen av en karakter på begynnelsen av en film i tillegg er gjenkjennelsen av en kjent filmstjerne, oppstår visse forventninger hos tilskueren til hva slags karakter dette er ut fra rollene denne stjernen pleier å spille (helt, skurk, osv.). Men uansett om det er en kjent skuespiller eller ikke, kan man på bakgrunn av disse modellene slutte seg til egenskaper ved karakteren. Videre er det viktig at man får en re-identifikasjon av karakteren, det vil si at tilskueren møter den samme karakteren igjen i påfølgende scener. Slik får man enten bekreftet eller

revidert de egenskapene man har sluttet seg til. Dessuten vil det etter hvert bli mulig å slå fast om karakteren er viktig i fortellingen eller ikke.

Etter hvert som man får tilgang til en karakters handlinger og får innsikt i deres tanker og følelser, blir man aligned med en karakter. Smith forklarer at dette uttrykket er beslektet med Gérard Genettes begrep "focalization", og har å gjøre med hvordan informasjon blir filtrert gjennom øynene til en av karakterene. Alignment deles videre inn i "spatio-temporal attachment" og "subjective access". Det første begrepet har å gjøre med hvorvidt fortellingen begrenser seg til å følge handlingene til én karakter, eller beveger seg i tid og rom mellom to eller flere karakterer. Subjektiv tilgang har å gjøre med graden av tilgang til en karakters indre prosesser. Dette kan variere fra én karakter til en annen. Og man har ikke nødvendigvis tilgang på tanker og følelser selv om man har tilgang på handlingene til en karakter. En karakter er gjerne enten transparent eller ugjennomsiktig når det gjelder å gi oss innblikk i sine innerste tanker og det er ikke alltid deres handlinger røper hva de føler.

Når tilskueren mener å ha brukbar innsikt i en karakters tanker, følelser og handlinger, kan han eller hun foreta en moralsk vurdering av karakteren på grunnlag av denne kunnskapen. Dette kalles allegiance. På dette nivået er vi nærmest det som ofte menes med "identifikasjon" i dagligtalen (Smith 1995:84). Med utgangspunkt i denne vurderingen, konstruerer tilskueren moralske strukturer. Her blir karakterene organisert og rangert etter et preferansesystem (Smith 1995:84). Det vil si at vi plasserer karakterene inn i en "manikeisk" moralsk struktur der de enten er gode eller onde, eller på en gradert skala et eller annet sted mellom disse to motpolene (Smith 1995:207).

Noe av det interessante med sympatistrukturen til Smith er at den har en svært dynamisk karakter. Det er et konstant samspill mellom de forskjellige nivåene, og spesielt påvirker alignment- og allegiancestrukturene hverandre til stadighet. Hvis vi for eksempel har gjort en moralsk vurdering av en karakter som sympatisk, kan denne dommen endre seg på bakgrunn av karakterens handlinger. Så lenge vi er aligned med en karakter, vil vi hele tiden kunne revurdere vår oppfatning av denne. Det er en vanlig

misforståelse å gå ut i fra at man automatisk "identifiserer" seg med og sympatiserer med en karakter bare fordi det er filmens hovedperson/den karakteren man er mest aligned med.

Etter å ha skildret de tre nivåene som utgjør sympatistrukturen, gjenstår fremdeles ett nivå i skildringen av karakterengasjement. Dette er empatien, som kan være med på å påvirke sympatistrukturen i større eller mindre grad. Smith skriver at "empathy is generally thought of as the adoption in a person of the mental states and emotions of some other person" (Smith 1995:95). Smith ser det nødvendig å skille mellom "emotional simulation" og "affective mimicry".

Følelsesmessig simulering har å gjøre med "central imagining". Dette er tankeeksperimenter hvor man ser for seg, eller simulerer, hva andre mennesker tenker, for å forutsi deres handlinger. Altså: Ser du en karakter i en situasjon du ikke har noe særlig kunnskap om, kan du se for deg selv i den samme situasjonen, og dermed danne hypoteser om hvilke følelser karakteren kan være i besittelse av i det øyeblikket. Dette kan hjelpe deg som tilskuer til å tolke en karakters oppførsel. Det er viktig å poengtere at følelsesmessig simulering er en frivillig handling.

"Affective mimicry" er derimot en høyst ufrivillig reaksjon der tilskueren etteraper en karakters følelser på bakgrunn av en ubevisst registrering av kropps- og ansiktsbevegelser. Dette kan være følelsesreaksjoner der tilskueren får klump i halsen når en av karakterene gråter, eller motorisk etteraping der man delvis etterligner en karakters fysiske bevegelser.

Simulering og etteraping påvirker allegiancstrukturen og kan hjelpe tilskueren til å bli positivt eller negativt engasjert i karakteren. På denne måten bidrar empatinivået til å forsterke sympatistrukturen.

Vi har nå fått et innblikk i en modell for karakterengasjement, som er ment å fungere på en generell måte for alle filmtilskuere. Vi kan videre slå fast at filmmediet ligner på dataspill ved at begge formidles audiovisuelt. Nærmere bestemt er det eventyrspillene som ligger nærmest filmmediet på grunn av sine filmsnutter, tredjepersons perspektiv og tilbøyelighet til å fortelle en historie. Men likevel kan det hende at prosessen for

karakterengasjement i dataspill er annerledes i forhold til på film. I sin resepsjonsanalyse av vold i dataspill, kom Faltin Karlsen blant annet frem til at ”det var store avvik mellom hvordan mine informanter opplevde og fortolket dataspill og hvordan resepsjonen av andre medier foregikk” (Karlsen 2001:9). I det følgende vil jeg se nærmere på hva noen dataspillforskere mener om spillerens forhold til karakterene samt hva Karlsen kom frem til gjennom sin analyse.

Karakterengasjement og dataspill

I ”Dataspill og vold. En kvalitativ analyse av voldselementer i dataspill” (2001) har målsettingen til Faltin Karlsen vært å se ”i hvilken grad realisme og identifisering er til stede i dataspill” (Karlsen 2001:22). Han skriver at ”siden man i spill stort sett opererer med en avatar har jeg sett det som vesentlig å få frem i hvilken grad denne avataren har en funksjon som kan sammenlignes med hovedrollen eller helten i en film” (Karlsen 2001:22). Han slår fast at elementet av interaksjon er en av egenskapene som skiller dataspill fra film og tv. Han har så villet undersøke om dette bidrar til en økt opplevelse av ”nærhet og realisme” (Karlsen 2001:40). Men han fant at film oppleves som mye mer realistisk enn dataspill fordi det består av virkelige mennesker og miljøer man kan kjenne seg igjen i. Informantene nevnte ofte at det var grafikken som hemmet dataspills realisme i forhold til film (Karlsen 2001:40). Det viser seg at de egenskapene informantene finner mest realistiske ved dataspill, er egenskaper som er spesielle for dataspillmediet og ikke alltid overførbare til filmmediet. Realistiske spill er spill ”hvor monstrene oppfører seg uforutsigbart [det vil si at det er en avansert kunstig intelligens], hvor historiene er interessante og hvor man har mange valgmuligheter med hensyn til traversering av spillet” (Karlsen 2001:58).

Når det gjelder ”personmessig identifikasjon”, som Karlsen kaller det, finner han at avataren eller spillets hovedkarakter ikke ”rommer de samme identifikasjonsegenskapene” som hovedpersonen i en film (Karlsen 2001:44). Dette skyldes hovedsakelig at avataren ikke sees på som en representasjon

av spilleren selv, men som et praktisk redskap for spillingen (Karlsen 2001:44). Videre skriver han:

Avataren er noe «man styrer» og ikke noe man er. Flere av informantene beskrev et lignende distansert forhold til avataren. Det er åpenbart at avataren primært sett betraktes som et redskap hvor man kan utvikle og utprøve nye ferdigheter, ikke noe man identifiserer seg med eller investerer følelser i. Det at man befinner seg i menneskelignende omgivelser, med en menneskelignende avatar endrer ikke det faktum at «å dø» i et spill først og fremst handler om å tape (Karlsen 2001:44).

Videre fant Karlsen at i spill der tempoet er høyt og tid er et viktig element, kan man engasjere seg i avataren uten en gang å ha en grafisk gjengivelse å forholde seg til. Innlevelsen drives isteden frem av "den konsentrasjonen og oppmerksomhet spillet krever av spilleren for at avataren ikke skal dø" (Karlsen 2001:42).

James Newman er enig med Karlsen i at spillerne ikke identifiserer seg med karakterene. Han mener også at spillkarakterene er redskaper og at utseendet er mindre relevant enn karakterens ferdigheter. Han går faktisk så langt som til å si at så lenge spilleren er on-line, er karakterens utseende fullstendig uten betydning for spillingen. Utseendet er bare relevant i off-line sekvensene, og har følgelig også større betydning for en sekundærspiller enn en primærspiller (Newman 2002:9).

Utseendets irrelevans forklarer hvorfor spill uten menneskelignende avatarer nyter like stor popularitet som andre spill. Her ser vi altså en tydelig forskjell mellom film og dataspill. Selv om det har vært hevdet at film og fortellinger som regel krever menneskelige eller menneskelignende aktører for at man som tilskuer skal bevare interessen for det som skildres, finnes det mange spill, spesielt arkadespill, uten slike aktører (Karlsen 2001:42). Her er Tetris et typisk eksempel. Jesper Juul skriver i sin hovedoppgave at "fascinationen af computerspil er dermed ikke kun eller nødvendigvis knyttet til identifikasjonen med en karakter der er representert på skærmen, men knyttet til det forhold, at man som fysisk subjekt påtager sig oppgaver i spilverdenen" (Juul 1999 ifølge Karlsen 2001:42). "Fordi man selv er det handlende subjekt, trenger man ingen fortelling eller aktør å leve seg inn i", skriver Karlsen (Karlsen 2001:42). Karlsen mener at man i spill der man er

representert av en avatar med menneskelige trekk, har lett for å overdrive akkurat de egenskapene ved den.

Nå har riktignok Karlsen selv foretatt en næranalyse av dataspillet "Carmageddon II", der avataren eller hovedkarakteren er en bil. Dermed får han ikke muligheten til å undersøke om informantene hans har en tendens til å overdrive betydningen av de menneskelige trekkene. Det blir også tydelig at Newman og Karlsen i sin undersøkelse baserer seg på nettopp det identifikasjonsbegrepet som Smith har villet ta avstand fra. Som nevnt tidligere mener Smith at begrepet "identifikasjon" innebærer et dualistisk syn der man enten identifiserer seg med en karakter eller ikke. Dette blir et altfor statisk syn for Smith. Hans dynamiske teori om karakterengasjement åpner for at antatte egenskaper ved karakterer, eller moralske vurderinger, alltid kan bli gjenstand for revisjon. Smith minner om at begrepet "identifikasjon" bygger på folketeori om en passiv tilskuer som blir sugd inn i handlingen og oppslukt av en av karakterene. Hos Smith er tilskueren aktiv og sympatistrukturen forklarer dessuten hvordan tilskuerens sympati/antipati kan bevege seg mellom flere karakterer istedenfor å rettes mot én "identifikasjonsfigur" (Smith 1995:230).

Når det gjelder dataspill, kan det være mer fruktbart å snakke om grader av karakterengasjement enn å prøve å vise hvorvidt man enten "identifiserer" seg med en karakter eller ikke. Dette kan være nødvendig nettopp fordi karakterenes funksjon vil variere sterkt ut ifra hvilken dataspillgenre man spiller, hvilken synsvinkel spillet har og om karakteren(e) er en bil, menneske, byggeklosser osv. Det vil altså være nærliggende å tro at spillerens karakterengasjement er mer til stede i et eventyrspill med en menneskelignende karakter og tredjepersons synsvinkel, enn i et actionspill der hovedkarakteren er en bil.

I det følgende vil jeg se nærmere på Smiths sympatistruktur i forbindelse med en analyse av eventyrspillet "Grim Fandango". På hvilken måte gjør karakterengasjementet seg gjeldende i dette spillet? Er karakterengasjement nødvendig for en god spillopplevelse?

Analyse av karakterene i "Grim Fandango"

Analysen vil legge vekt på scener fra begynnelsen av spillet, i tråd med hva Murray Smith skriver om åpningen: "Openings have a special function in our experience of narrative, because we base our viewing strategies and expectations on the information we receive at the beginning of a text, a phenomenon known as the 'primacy effect'" (Smith 1995:118). Dessuten er det viktig at analysen reflekterer den naive tilskuers opplevelse av dataspillet. Slik får vi sett hva slags sympatistrukturer som dannes på bakgrunn av spillerens første møte med karakterene. Andre faktorer kan selvfølgelig være med på å påvirke spilleren. Dersom du for eksempel har lest innledningen i spillmanualen på forhånd, vil du ha en viss idé om hva som kommer. Men i det følgende velger jeg å se bort fra spillmanualen og heller konsentrere meg om spillet i seg selv.

Som vi har vært inne på tidligere åpner spillet "Grim Fandango" med en filmsekvens. Vi har allerede sett hvordan musikken i samspill med bildene i dette anslaget var med på å etablere spillets genre og temporale setting (1940-talls film noir) og geografiske plassering (en meksikanskliggende verden). Nå skal jeg altså se hva slags funksjon anslaget har i forhold til karakterene.

Det første bildet vi ser i anslaget er et nærbilde av fire musikantfigurer og et askebeger med en sigarett på et bord. Så klippes det, og vi ser en mann som sitter bøyd over det samme bordet. Vi har altså gjenkjennelse av en karakter. Om dette er spillets hovedperson vet vi ikke enda. På den andre siden av rommet ser vi skyggen av en dør. Så åpner døren seg og vi ser skyggen av en person som sier "Sorry for the wait, Mr. Floris". Vi får altså etablert navnet på mannen ved bordet, hvilket gjør ham til en potensielt viktigere karakter. Så dukker skyggen av en lja opp sammen med silhuetten i døren, samtidig som personen sier: "I am ready to take you now". Så forvandles skyggen til en svart skikkelse, som fyller hele skjermen et kort øyeblikk. Vi vet ikke hvem dette er enda, men det virker som en potensielt skremmende karakter. Så klippes det til beina til Mr. Floris. De tramper opp og ned i en nervøs bevegelse, og vi skjønner at Mr. Floris er svært engstelig

og utilpass. Så ser vi, i beinhøyde, hvordan en svart kappe beveger seg rundt stolen hans. Så klippes det til et nærbilde av ansiktet til Mr. Floris, og vi ser at han er fullstendig vettskremt. Hittil har vi altså en gjenkjennelse av to karakterer, en Mr. Floris og en mystisk, kappekledd skikkelse med ljå. Flere av klippene har vist oss Mr. Floris både i helfigur og med nærbilde av ansiktet, mens det er uklart hvem den andre personen er. Men ut i fra hvordan Mr. Floris reagerer på ham, blir det naturlig å tro at den andre karakteren er farlig.

I og med at vi har tilgang på reaksjonene til Mr. Floris, er vi allerede blitt litt aligned med ham. Og siden vi er aligned med ham og ser hvor redd han er for den andre karakteren, er det naturlig at vår allegiance går til fordel for Mr. Floris fremfor den nifse, kappekledde. Helt fra starten av filmsekvensen oppstår altså en manikeisk moralsk struktur der vi tenker oss Mr. Floris som god og den kappekledde som ond. Vår sympati er med Mr. Floris. Dialogen understøtter det visuelle inntrykket. "Take me? Take me where?" spør Mr. Floris engstelig. Den andre karakteren svarer: "Now, now. There's no need to be nervous". Mens han altså tydelig er vettskremt, svarer Mr. Floris: "Nervous, no. It's just your appearance. It's a little intimidating". Så klippes det til et nærbilde av den kappekledde som med ljåen i hånden, lener seg truende over Mr. Floris. Samtidig sier han med mørk stemme: "Intimidating? Me?" Nå får vi for første gang en full gjenkjennelse av den andre karakteren, og vi ser at vi faktisk har å gjøre med Mannen med ljåen. Når det gjelder alignment, har vi hittil bare fått inntrykk av en truende oppførsel, noe som forsterkes av at Mr. Floris tydelig blir skremt. Dessuten er vi vant til at Mannen med ljåen konnoterer død, noe som igjen regnes som noe negativt.

Men den påfølgende dialogen mellom de to karakterene gir oss ny innsikt. "But I'm your friend. My name is Manny Calavera. I'm your new travel agent", sier den kappekledde. Her får vi altså både informasjon om navnet og yrket hans. Det gjør ham til en potensielt viktigere karakter i fortellingen, samtidig som det virker mye mer harmløst å være ansatt i et reisebyrå enn å være Mannen med ljåen, den personifiserte død.

Mr. Floris: "I don't want a new travel agent. I want to go home".

Manny (ler): “You can’t go home, Celso. You’re dead. But you’re not alone. Everybody here is just as dead as you. That is why we call it the land of the dead. Are you ready for your big journey?”

Mr. Floris: “No ... What journey?”

Manny: “The four year journey of the soul. It is quite a big trip. And I can’t lie to you, Celso. It could be very, very dangerous. Unless ... (øker tempoet) you were to take that money you were buried with and buy a better travel package from us. I mean, wouldn’t you rather cross the Land of the dead in your own sportscar?” osv.

Her kommer Manny med generell informasjon som gjør oss kjent med spilluniverset. Vi får vite at handlingen foregår i De dødes land og at karakterene må gjennom en fire år lang reise. Men utover dette får vi også et bedre inntrykk av Manny, ettersom det hovedsakelig er han som står for snakkingen. Dette gjør oss mer aligned med ham. Nå virker han ikke skummel lenger, men opptrer som en typisk sleip og påtrengende selger. Mr. Floris forholder seg passiv og usikker, og lar Manny herse med seg som han vil.

Vi er altså blitt aligned med begge karakterene i åpningssekvensen. Dette har ført til at vi forkaster den manikeisk moralske strukturen. Straks Manny introduserer seg som en venn og reiseselger, fremstår han som mindre skremmende, og da kan vi ikke lenger snakke om en god og en ond karakter. Det blir mer aktuelt å ta i bruk en gradert skala. På bakgrunn av karakterenes handlinger, en innpåsliten og dominerende selger og en engstelig og forvirret nylig avdød, blir det lett for spilleren å sympatisere med den svake. Vi synes synd på Mr. Floris, som tydeligvis ikke skjønner hva som skjer med ham og som har havnet i klørne på en sleip selgertype.

Etter hvert som filmsekvensen skrider frem, viser det seg at Mr. Floris ikke har levd et spesielt godt liv. Derfor har han bare gjort seg fortjent til en spaserstokk til hjelp på reisen, mens andre kunder får reise med båt eller tog. Manny følger ham ut av bygningen mens han prakker på ham spaserstokken. Mr. Floris ser ikke spesielt fornøyd ut, og i sin engstelighet spør han om ikke Manny vil slå følge med ham. De er jo døde begge to. Men Manny svarer at ”I can’t leave here until I’ve worked off a little debt ...” Da

blir Mr. Floris straks mer ovenpå og sier: "Community service, eh? I guess there are some folks worse off than me". Så går han. Plutselig er rollene reversert. Vi får vite at Manny faktisk ikke har noe valg. Han er tvunget inn i rollen som reiseselger. Det impliseres også at dette er verre enn å måtte foreta den fire år lange reisen til fots. Det er altså ikke så synd på Mr. Floris allikevel. Det er Manny som er verst stilt. Sympatien vår heller nå i retning av Manny.

Nå klippes det, og i neste scene ser vi Manny ta heisen opp til kontoret igjen. Han går ut av heisen med hengende hode og virker nedfor. Hittil har det vært usikkert om noen av de to karakterene er viktige for fortellingen. Men nå får vi en re-identifikasjon med Manny, som forteller oss at han er viktigere enn Mr. Floris. Dessuten har vi fått en økt sympati for denne karakteren. På veien inn til kontoret roper sekretæren etter ham: "Hey, Manny! The boss told me to tell you not to leave early tonight. He wants to talk to you about something when he gets back from his trip". Manny svarer: "Tell Don not to worry. (med lav stemme) I'm not going anywhere. Especially not with clients like that. Where do they get these guys. They don't qualify for anything good so I can't sell anything good. Can't work off my time and I'm stuck. Stuck selling walking sticks to a bunch of burros for eternity. I need better clients. I need a real saint. I need a lead on a rich dead saint".

Denne monologen, som også markerer slutten på filmsnutten, viser oss en ny side ved Manny. Det er tydelig at han sliter i jobben. Og vi skjønner at han er avhengig av gode klienter for å kunne gjøre ferdig samfunnstjenesten sin. Men ettersom han bare får spaserstokk-klienter som Mr. Floris, er han altså tvunget til å bli værende. Og selv om han tidligere var svært ovenpå i forhold til Mr. Floris, skjønner vi at Manny også har en sjef som herser med ham. Vel inne på kontoret igjen, tar Manny av seg Mannen med låen-kostymet samt noen styltesko som fikk ham til å se mye høyere ut. Nå blir han en vanlig (skjelett)mann i blå dress og brunt slips. Mannys nye utseende, kombinert med en trist og oppgitt holdning samt informasjonen fra monologen, gjør at vi får stor sympati for ham. I det filmsekvensen slutter, blir det også klart at Manny er karakteren vi skal styre, i tråd med konvensjonene for tredjepersons eventyrspill.



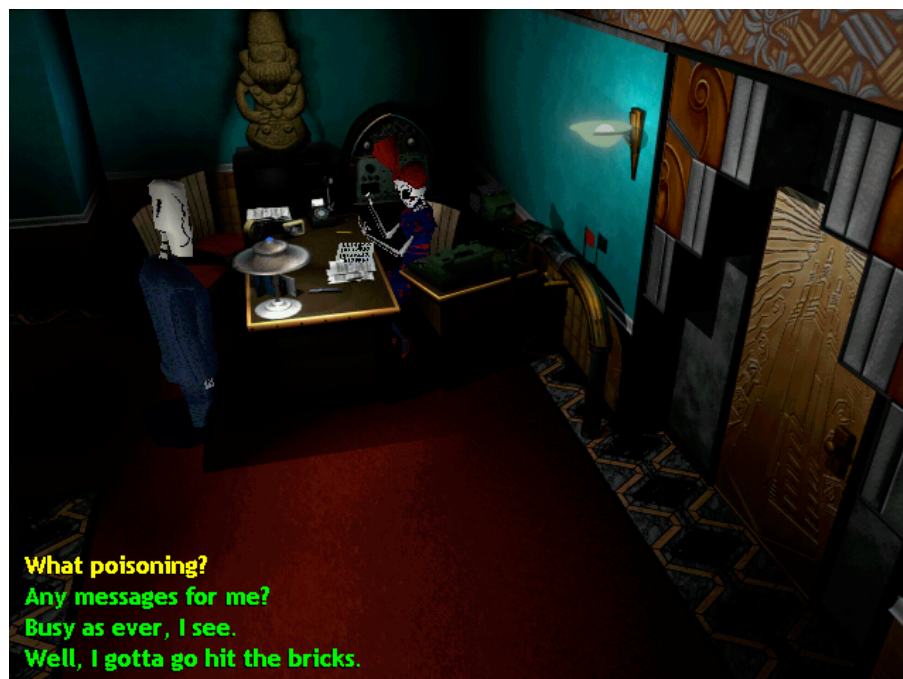
Manny på kontoret etter at den første filmsekvensen er over. I forgrunnen skimtes tubesystemet for post.

Gjennom analysen av spillets anslag og første filmsekvens har vi fått vite at Manny Calavera er spillets hovedperson. Selv om vi i begynnelsen av filmsnutten kom med en negativ moralsk dom over denne karakteren, og valgte å sympatisere med Mr. Floris, endret vi syn på Manny etter hvert og endte opp med å engasjere oss i ham på en positiv måte. Vi har med andre ord sett hvordan modellen til Murray Smith opptrer på en dynamisk måte ved at man hele tiden kan revidere sitt syn på en karakter. Frivillig følelsesmessig simulering har underveis spilt en stor rolle når det gjelder å sette seg inn i karakterenes situasjoner. Til tross for at ansiktstrekkene er heller begrenset hos disse skjelettmenneskene, så vi i filmsekvensen at animasjonen var i stand til å få frem redsel i ansiktet til Mr. Floris. Vi har dermed et visst grunnlag for at spilleren kan oppleve affective mimicry, noe som igjen kan styrke allegiancstrukturen til fordel for Mr. Floris. Men dette er som vi husker en ufrivillig handling, som vil variere fra spiller til spiller.

Så begynner spildelen av "Grim Fandango". Vi ser at en beskjed kommer inn i tubesystemet til Manny. Vi styrer ham bort dit og får ham til å lese beskjeden. Vi hører stemmene til sekretæren Eva og sjefen Don, som

informerer ham om et nytt oppdrag. Det har vært et tilfelle av matforgiftning i en restaurant i De levendes land og Manny må dra dit for å skaffe seg nye klienter. Men ettersom spilleren ikke vet hvor og hvordan, fortsetter vi med å undersøke alt Manny kommer over. Vi styrer Manny bort til arkivskuffene, men da sier han bare: "I don't want to reread the old files. It will just make me sad". Her får vi nok en bekreftelse på at Manny misliker jobben sin. Manny undersøker noen bøker, men sier bare: "Read them already. Didn't help". Så oppdager han en kortstokk: "It's a deck of cards. (Plukker dem opp) It looks like a long day of solitary for me". Så styrer vi Manny ut av kontoret og ut i korridoren. Han sjekker døren til en kollega ved navn Domino. Den er låst og Manny sier: "Probably scared I'll steal one of his files. Not a bad idea, actually". Her avslører han visse umoralske tendenser. Så går han bort til sjefens dør, men da sier sekretæren som sitter utenfor: "Big mister bossman. Doesn't want to be disturbed today". Her får vi altså en re-identifikasjon med Eva, samtidig som vi får vite mer om en karakter som foreløpig bare er introdusert gjennom verbal tale, nemlig sjefen til Manny. Hittil er vårt inntrykk av sjefen at han er en dominerende person som de andre respekterer. Eva fremstår som prototypen på en sekretær. Hun skriver på maskin, filer neglene og blar litt i en avis. Så velger vi å starte en dialog med Eva ved å klikke på henne. En rekke spørsmålsalternativer dukker opp på skjermen. Ved å velge det ene alternativet etter det andre, får vi gradvis mer informasjon. Vi får vite at Manny har en sjåfør, samt en del generelle fakta om forgiftningsoppdraget. Det er en frekk tone mellom dem og Manny prøver til og med å flørte med sekretæren. Vi får blant annet vite at Manny har få klienter, at han tabbet seg ut på fjordårets julebord, at kollegaen Domino har fått lønnsforhøyelse og at det er en viss konkurranse mellom ham og Manny. Ikke minst blir vi også aligned med Eva gjennom denne samtalen. Hun er full av kyniske og sarkastiske kommentarer, og takler Manny med bemerkninger som "Stop playing dumb just to flirt with me". Hun virker som en tøff kvinne som ikke lar seg pille på nesen, og gir oss ingen grunn til ikke å bli positivt engasjert i henne. Dette understøttes av at hun og Manny tross all sarkasmen virker som gode venner. "I still love you", sier Eva. "You're all I

really need, Belleza”, svarer Manny spøkefullt.



Manny i samtale med sekretæren Eva.

Men ettersom Eva sitter plantet bak et skrivebord, virker det foreløpig som om hun spiller en begrenset rolle i historien som helhet. Hennes rolle i spillet er derimot klar. Som de fleste karakterene i eventyrspill, er hun der for å gi hovedkarakteren hjelp og hint til å løse oppgavene. I dette tilfellet handler oppgaven om å komme seg til De levendes land for å hente klienter. Det er ikke før senere i spillet, når vi får en re-identifikasjon med Eva under helt andre omstendigheter, at vi skjønner at hun spiller en større rolle i fortellingen. Manny blir etter hvert nemlig med i motstandsbevegelsen, der det viser seg at Eva er en av de hemmelige agentene.

Nå har vi altså sett nærmere på hvordan spillet foregår og hvordan Manny interagerer med objekter og personer rundt seg. Vi er konstant aligned med Manny på en slik måte at vi både har ”spatio-temporal attachment” og ”subjective access”, og får stadig mer informasjon om ham gjennom måten han reagerer på i forhold til objektene og gjennom informasjonen vi får fra dialogene. Når Manny gir respons på objekter, kan dette fungere som en fortellerstemme. En fortellerstemme som filtrerer narrativ informasjon gjennom Manny på en veldig direkte måte. Dette er i stor grad med på å øke vårt positive engasjement med Manny. Likevel er det

ikke alltid Mannys respons på objektene forteller oss så mye nytt. Noen ganger kommer han bare med intetsigende og/eller humoristiske kommentarer, og andre ganger er objektet bare et hjelpemiddel til å løse en oppgave. Så ofte vil det være gjennom dialog med andre karakterer at den viktigste informasjonen kommer frem. Det er også gjennom dialogen at vi får tilgang på andre karakterers tanker og følelser, slik at vi blir aligned med dem og kan gjøre oss opp en mening om dem (allegiance). Videre er det viktig å huske på at dataspillet er laget slik at det vil variere fra spiller til spiller hvor mange og hvilke objekter Manny interagerer med, samt hvor mye man gidder å snakke med andre karakterer. På denne måten vil graden av alignment med Manny og de andre karakterene variere fra spiller til spiller, selv om dette ikke vil ha så mye å si for allegiance-nivået. Inntrykket spillerne sitter igjen med av karakterene vil uansett være det samme.

Etter hvert som vi spiller blir det også klart at ansiktsmimikken fra filmsnutten forsvinner i spilldelen. Selv om karakterenes munn og øyne beveger seg noenlunde realistisk, har vi stort sett å gjøre med uttrykksløse skjelettansikt. Det blir derfor ikke aktuelt å snakke om affective mimicry i spilldelen.



Sjefen Don Copal kjefter på Manny. Igjen. Eksempel på ansiktsmimikk i en filmsekvens.

Nå har vi slått fast at det er mulig å snakke om karakterengasjement i forbindelse med eventyrspillet "Grim Fandango". Man gjør seg helt klart opp en mening om alle karakterene, enten det er positivt eller negativt, og dette er et tegn på at spilleren har vært gjennom Smiths tre nivåer. Men samtidig var det en tydelig forskjell mellom filmsekvensen og spilldelen. Mens filmsekvensen var i stand til å introdusere nye karakterer og hendelser fortløpende, går det lenger tid mellom hver gang spilleren får ny informasjon om karakterene i spilldelen. Vi fant at mye av interaksjonen med objektene i spilldelen ikke nødvendigvis fortalte oss så mye om Manny. Dialogen med andre karakterer var ofte mer informativ. Så på hvilken måte er karakterengasjementet viktig for selve spillopplevelsen?

Det virker som om det rett og slett er likegyldig for spillets gang om spilleren blir positivt eller negativt engasjert i karakterene Manny møter. Uansett er deres funksjon i spillet å fremstå som hindre eller hjelpere i å løse oppgavene underveis. Det har ikke en gang noe å si for spillet om spilleren er positivt engasjert i Manny eller ikke. Det er med andre ord ikke viktig for spillopplevelsen at spilleren "identifiserer" seg med noen av karakterene, for å ta i bruk Karlsens terminologi. Det finnes mange spill der spilleren må styre karakterer som ikke fremstår som moralsk gode. Man kommer for eksempel neppe med noen positiv moralsk dom over drapsbilene i spillet til Faltin Karlsen, men dette har ikke noe å si for selve spillopplevelsen. Man kan være positivt engasjert i spillopplevelsen selv om man ikke synes karakteren man styrer er moralsk god. Her ser vi altså hvordan Smiths nivåer for karakterengasjement får frem en forskjell, som ikke ville blitt like klar hvis vi brukte identifikasjonsbegrepet. Selv om vi ikke "identifiserer" oss med en karakter, så gjenstår det faktum at vi blir engasjert i karakterene på en eller annen måte. Det har ikke noe å si for selve spillopplevelsen om engasjementet går i negativ eller positiv retning. Når vi blir engasjert i karakterene i eventyrspill, henger dette sammen med at de er satt inn i en narrativ kontekst. En narrativ kontekst som kanskje er underordnet selve spillopplevelsen, i hvert fall i følge Espen Aarseth og Jesper Juul, men som likevel ikke kan ignoreres i forbindelse med en genre som eventyrspill.

Det går altså ikke an å snakke om "identifikasjon" eller ingen "identifikasjon". Så sann sett gjør Newman og Karlsen rett i å vektlegge det karakteren kan brukes til. Derimot er det ingen tvil om at spillerens engasjement er en del av spillopplevelsen. Dette er en av "konsekvensene" av å gi spill en narrativ ramme. Karakterengasjement henger sammen med fortellinger, og i dataspill der spildelen veves sammen med en historie, vil man derfor engasjere seg i karakterene. Dette er fullt forenlig med å oppfatte karakterene som redskap man styrer, slik Karlsens informanter gjør. Karakterene er et redskap for å nå spillets mål, som samtidig betyr å fullføre fortellingen.

Modellen for karakterengasjement er viktig i forbindelse med dataspill fordi den hjelper spilleren med å orientere seg i spilluniverset, på samme måte som vi så at musikken gjorde det. Selv om det høres banalt og selvinnslysende ut, er det karakterengasjementet som ligger til grunn når spilleren av et dataspill vet hvem som er fiender og hvem som er snille. Det er takket være at spilleren har gått gjennom de tre nivåene i sympatistrukturen at han eller hun har kunnet gjøre seg opp en mening om en karakter. Og hvis vi ser på et spill som "Blade Runner", er det langt fra selvinnslysende hvem spilleren skal sympatisere med. Der spiller du en blade runner-politimann, hvis jobb er å finne de onde replikantene og skyte dem. Men replikanter er roboter som ser ut som og oppfører seg som mennesker. Du må derfor gjøre deg godt kjent med en karakter før du kan ta en beslutning på om vedkommende er ond replikant eller snilt menneske.

Karakterengasjement er heller ikke unikt for eventyrspill. Det holder at spillet på en eller annen måte har et narrativt utgangspunkt, slik som nå er det mest vanlige hos alle spillprodusenter. Og i mange spill vil man ofte finne en manikeisk moralsk struktur. Skytespill som "Doom" (1993) og "Quake" (1996), for eksempel, begrenser seg ofte til at du er god og alt og alle du møter er onde og må skytes. Det blir derfor urettferdig å si at fortellinger bare er sleipe salgstriks. De gjør det faktisk lettere for spilleren å manøvrere seg i spilluniverset.

I foregående analyser har jeg blant annet samlet kunnskap om spillets struktur og karakterene som opptrer i denne strukturen. Nå er det på tide å

sette strukturen og innholdet i forbindelse med spillets genremessige plassering. Jeg vil med andre ord gå nærmere inn på den visuelle delen av det audiovisuelle spillet.

”Grim Fandango” som meksikansk noir

Som nevnt i introduksjonen av ”Grim Fandango”, er spillet plassert i omgivelser med klart aztekisk, mayaindiansk og art deco-preg.



Bildene viser hvordan spillet låner fra indiansk kultur.

Men det mest påfallende ved spillet er påvirkningen fra film noir og meksikansk folkløse. I det følgende vil jeg undersøke hvordan og i hvilken utstrekning bruken av film noir-genren og folkløsen bygger opp under spillets fortelling, struktur og ikonografi. Det kan nemlig virke som om genre- og folkløsebruken har påvirket mer enn musikken. Men aller først vil jeg se på hva som kjennetegner film noir generelt, og hvordan og når denne genren oppsto. Dette vil gjøre meg i stand til å identifisere film noir-elementer i ”Grim Fandango”.

Mange regner den klassiske film noir-filmen for å ha hatt sin storhetstid fra 1941 til 1958. Filmene kjennetegnes av en dyster stemning og et like mørkt utseende, noe som fikk franskmennene til å døpe dem film noir i 1946. De ble sett på som filmatiske paralleller til de amerikanske hardkokte detektivromanene av forfattere som blant andre Dashiell Hammet, Horace McCoy og Raymond Chandler. Genren forsvant aldri, men har både utviklet og kopiert seg frem til i dag.

De narrative fortellemåtene i film noir-filmer inkluderer elementer som voice-over, flashbacks og subjektive synsvinkler. Videre synes fortellemåten å legge vekt på "the labyrinthine nature of the fictional world and to link us closely to the limited perceptions of the protagonist", (Pye [1992]1994:99). Pye poengterer også at film noir-ene hører inn under den store gruppen av krimfortellinger. Dette er en kategori der det å holde tilbake viktig informasjon fra tilskueren er en vanlig konvensjon. Pye skriver at "films noirs withhold particular knowledge in order to release it later and resolve the question of, say, the femme fatale's nature", (Pye [1992]1994:100). Dessuten medfører bruken av flashbacks og voice-over at det blir en uoverensstemmelse mellom fortelletiden, som er nå, og tiden til de fortalte hendelsene, som er i fortiden. Richard Martin skriver at dette "classically lent films noirs a sense of inevitability, fate, and completion, as the doomed protagonist recounted events that had culminated in his present misfortune", (Martin 1997:118). I tillegg inneholder film noir-filmene en klar quest-struktur. Martin skriver om genren at

like the archetypal hero adventure, in fact, these films are modeled on the paradigmatic identity quest, featuring dangerous journeys into the underworld of both the protagonists' habitats and their own fragmented psyches. Cynical and pessimistic in tone, these are essentially timeless narratives about the darker side of the human condition, modern fables that highlight the dangers of alienation, the fragmentation of society, the breakdown of human interaction, the debasement of love, the beguiling power of wealth, the corruption of government, and mankind's inherent propensity for inertia and impotence (Martin 1997:6).

Spesielt tydelig er korrupsjonstemaet. Staten selv eller statlige ansatte i film noir-universet viser seg ofte å være korruperte og ikke til å stole på. "Paranoia about political and corporate corruption informed the narratives of many of the films noirs of the late forties and early fifties. A general mistrust of institutions and bureaucracy was suggested in the numerous film [...]", skriver Martin (Martin 1997:42). Disse filmene var en reaksjon på den politiske situasjonen i Amerika på den tiden, og da spesielt den kommunistiske heksejakten til senator Joseph McCarthy. McCarthys gjentatte påstander om kommunistisk infiltrasjon i det amerikanske Department of State tidlig på 1950-tallet var ikke akkurat med på å øke tilliten til regjeringen, som allerede var hardt presset på grunn av deltakelsen

i Korea-krigen, dårlig økonomi og avsløringer om korrupsjon i Truman-administrasjonen.

Film noir-filmenes utseende preges av en rekke kjente elementer som dunkel belysning, lys som strømmer gjennom persiener, lys som reflekteres i regnvåte gater, samt kostymer som minner om klærne til den hardkokte 1940-talls detektiven og femme fatal-ene (Martin 1997:29). Den dunkle belysningen forsterkes ofte av at filmene har en tendens til å foregå om natten og at de preges av "a darkness of mood and setting" (Telotte 1989:216). I tillegg handler filmene ofte om en ensom helt som hjemsøkes av fortiden sin. Det er vanlig å skille mellom søker-helten og offer-helten. Søker-helt-filmer har ofte privatdetektiver i hoverollen og strukturen er utformet som en klassisk "hvem gjorde det"-detektivhistorie.

In these films, the hero's investigation takes the form of a quest into a dangerous and threatening world, the noir world. [...] His quest may even assume mythical overtones: a descent into an underworld where, à la Propp he is repeatedly 'tested, interrogated, attacked, etc.,' not so much to prepare him for the receipt of a magical agent or helper as to test his wits, perseverance and integrity. As he unravels the often labyrinthine plot and uncovers the layers of deception, it is as much his incorruptibility as his intelligence which enables him, finally, to emerge safely (Walker [1992]1994:10).

I noen filmer har man en offer-helt som tvinges til å bli en søker-helt. Dette skjer for eksempel ved at helten blir falskt anklaget for mord og tvinges til å lete etter den egentlige morderen. Generelt har helten en tendens til å bli involvert i de kriminelle og korrupte aktivitetene (Pye [1992]1994:98). Videre er det gjerne møtet med en femme fatale som markerer starten på problemene til helten i film noir-fortellingen. Som Richard Martin skriver: "a (relatively) respectable man's encounter with an alluring woman results in a series of transgressions" (Martin 1997:105).

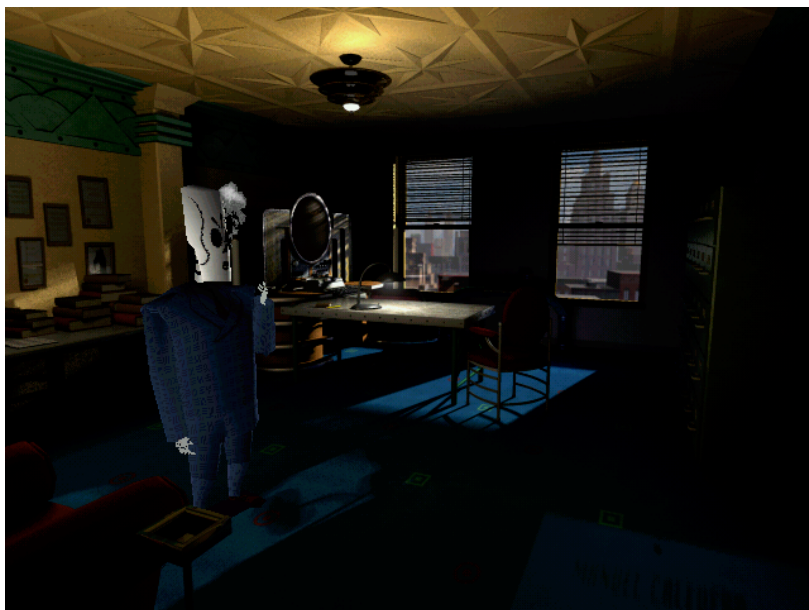
Michael Walker skriver at film noir-filmene foregår på mange av de samme stedene som gangsterfilmer. Han nevner "downtown bars, classy nightclubs, seedy hotel rooms, precinct stations, the city at night [...]" (Walker [1992]1994:30). Når det gjelder de forskjellige karakterene man møter i film noir, inkluderer dette

those populating the criminal and night worlds of the city: small-time crooks, grifters, black-mailers, hoods, gamblers, and the women who try to survive in the same worlds: nightclub singers, showgirls, taxi-dancers, bar-girls, mistresses, prostitutes. There are also figures from the opposite end of the social scale: the decadent rich, who live in huge mansions and spawn wayward offspring; powerful, corrupt politicians and nightclub/casino owners (Walker [1992]1994:11).

Walker har også sammenliknet representasjonen av kasinoer i gangsterfilmer og film noir-filmer. I gangsterfilmer er kasinoet "associated with the gangster hero himself: a symbol of his dynamic climb to power" (Walker [1992]1994:30). Som eksempel på slike filmer nevner han "Smart Money" (1931) og "The Roaring Twenties" (1939). Men i film noir-filmene eies kasinoene av en mektig forbryter, som utgjør en trussel mot helten. Forbryterens makt er en korrumpert makt, som er oppnådd gjennom ymse former for kriminalitet (Walker [1992]1994:30). Her er de typiske filmene "The Big Sleep" (1946), "Gilda" (1946) og "Dead Reckoning" (1946).

Til å begynne med utgjorde film noir-genren et slags avvik fra den klassiske Hollywood-filmen. Både i formen med bruken av flashbacks og voice-over og i innholdet. Film noir-filmen inneholdt ofte en skarp kritikk av det amerikanske samfunnet, og rakk ned på forestillingen om den amerikanske drømmen. Men de siste tiårenes film noir-filmer har vært mer opptatt av å bevisst låne fra de gamle film-noir-filmene, som en slags hyllest eller kommentar til klassikerne. Dessuten spiller disse filmene ofte på publikums kjennskap til genren, og utnytter dette blant annet for humoristiske effekter. Eksempler på slike filmer er "The Two Jakes" (1990) og "Dead Men Don't Wear Plaid" (1982). Slike filmer er ofte mer opptatt av strukturen og stilen enn av det tematiske, og hensikten er mer å underholde enn å kritisere samfunnet.

"Grim Fandango" føyer seg inn i denne tradisjonen, selv om det er et dataspill. Spillet låner flittig fra film noir-universet, blant annet når det gjelder ikonografien. Allerede i starten av spillet møter vi Manny inne på kontoret hans, der belysningen er dunkel og lyset strømmer inn gjennom persiennene. Det blir en parallell til det loslitte detektivkontoret i de klassiske film noir-ene.



Lys som strømmer gjennom persiennene på kontoret til Manny.

Videre er klærne til karakterene tydelig inspirert av 1940-tallet, og sigaretten er et svært synlig element. Men røykingen har en helt annen funksjon enn i filmene. "The proffering and lighting of cigarettes is a highly convenient device, in films of the era, for establishing contact and smoothing intercourse", skriver Walker (Walker [1992]1994:32). I "Grim Fandango" har røykingen mer en pausefunksjon. Hvis det blir en lengre pause i play time, fordi spilleren grubler på løsningen av en puzzle eller går og henter seg en kopp te, begynner Manny automatisk å røyke.



Natt og neonlys i Rubacava.

Da blir han stående å puffe på sigaretten sin helt til spilleren gjenopptar spillingen. Etter hvert som Manny kommer til byen Rubacava, blir den dystre film noir-stemningen enda tydeligere, ettersom hele dette spillnivået foregår om natten.

Når det gjelder handlingen, benytter spillet seg av korrupsjonstemaet. Men dette er mer ment som en hyllest til de gamle, klassiske film noir-filmene, enn som noen kritikk av dagens amerikanske samfunn. Spillskaperen Tim Schafer innrømmer at handlingen delvis er stjålet fra filmen "Chinatown". "I had just seen Chinatown, and I really liked the whole water supply/real estate scam that Noah Cross had going there. So of course I tried to rip that off [...]" (Schafer 1995). For allerede på begynnelsen av spillet oppdager Manny at noe er galt i The Department of Death (DOD), der han jobber. Det blir klart at sjefen hans Don Copal og kollegaen Domino ikke har rent mel i posen. Og Manny blir selv involvert i korrupsjonen når han bestemmer seg for å stjele en av klientene til Domino, den tilsynelatende prektige kvinnen Meche. Det er altså hans møte med spillets femme fatale som blir starten på problemene for Manny, i tråd med det som er vanlig i film noir-fortellingene. Historien starter med at han er en offer-helt som bare får dårlige klienter og ikke klarer å bli ferdig med samfunnstjenesten. En jobb han må gjøre på grunn av sin tvilsomme fortid. Men etter at han har møtt Meche og blitt involvert i korrupsjonen, blir han en søker-helt. Han må komme til bunns i korrupsjonen, finne igjen Meche og samtidig avdekke hennes hemmeligheter.

Og det er fullt mulig å trekke paralleller til 1950-tallets statlige korrupsjon. I De dødes land er det DOD som er den viktigste og mektigste institusjonen. De bestemmer hvilken reise de døde sjelene får på sin ferd mot evig hvile. Korrupsjon i denne institusjonen vil få store konsekvenser for hele samfunnet i De dødes land. Så på en måte er dette en slags statlig institusjon. Og sannelig finner vi ikke tilfeller av kommunistinfiltrasjon i DOD også (som en parallell til McCarthys mistenkeliggjøring av folk i Department of State (DOS) på 1950-tallet). Det viser seg nemlig at sekretæren Eva er hemmelig agent i Lost Souls' Alliance, der også Manny blir medlem. Dette er en kommunistisk motstandsbevegelse med væpnet

revolusjon som mål. De ønsker å velte hele DOD og avsløre korrupsjonen i organisasjonen.

Etter hvert som spillet skrider fremover og Manny kommer til Rubacava, møter vi stadig flere erketyperiske film noir-karakterer, og kommer til steder som er typiske for genren. I denne delen av spillet foregår store deler av handlingen i et kasino og i elegante nattklubber. Og vi møter en småkjeltring og gambler (Charlie), en utpresser (Lola), en elskerinne (Olivia), en garderobedame (Lupe), en nattklubbeier (Max) og en kasinoeier (Manny selv). Tidligere har vi dessuten vært i kontakt med den korruperte sjefen for DOD, nemlig Don Copal, som tilsvarende de korruperte politikerne i film noir-filmene. Etter hvert møter Manny også spilllets hovedskurk, Hector LeMans.

Hvis vi går tilbake til Michael Walkers sammenlikning av film noir- og gangsterfilmer, ser vi en tydelig sammenblanding av disse to typene i "Grim Fandango". I tråd med gangsterfilmene blir Manny Calavera en typisk gangsterhelt, og kasinoet blir et symbol på hans raske klatring oppover i samfunnet. Fra å starte som ryddegutt i Rubacava, er han faktisk blitt en ganske mektig person som innehar av kasinoet. Han har tjent mye penger, og folk i byen vet hvem han er. Han har heller ikke helt rent mel i posen, men er fra kontoret sitt i stand til å styre rulletspillet. På denne måten kan han bestemme om folk skal vinne eller tape. Det kan for eksempel være en fordel å la viktige mennesker som politisjefen vinne. Slik kan Manny få både venner og fiender.

Men samtidig har Rubacava en spilleklubb som eies av en mektig forbryter, Max, slik som er vanlig i film noir-filmene. Manny oppdager etter hvert at Max står i ledetog med den korruperte sjefen Don Copal i El Marrow.

Når det gjelder strukturen i dataspillet, har jeg tidligere slått fast at vi har å gjøre med en quest-struktur. Denne strukturen er identisk med strukturen i film noir-filmene. I tillegg finner vi igjen det Pye kalte "the labyrinthine nature of the fictional world" i "Grim Fandango". For det første fremstår det fysiske handlingsuniverset som en labyrinth der spilleren må bruke mye tid på utforsking, og lære seg hvordan han/hun best kan komme seg fra et sted til et annet. Her er byen Rubacava et spesielt godt eksempel med sitt veiskille midt i byen. For det andre er handlingen i spillet

labyrintisk i seg selv. Som vi husker, dreier film noirene seg gjerne om at helten tar fatt på en farlig reise ned i underverdenen. Og i pressemeldingen til "Grim Fandango", reklameres det med at spillet er en "gripping story about one man's journey in a dark underworld fraught with mystery and intrigue" (1997). Og her må dette forstås helt bokstavelig, ettersom underverdenen faktisk er De dødes land. Og underveis må spilleren manøvrere seg gjennom en hel haug med aporier, og ofte jobbe med å løse flere gåter samtidig. Handlingen i spillet er altså uløselig knyttet til aporiene, og det er derfor vi kan si at den er labyrintisk.

Men selv om skaperne av "Grim Fandango" bevisst har latt seg inspirere av film noir-genren på mange områder, mangler spillet en del sentrale genretrekk. Dette skyldes i hovedsak de grunnleggende forskjellene mellom spill- og filmmediet. Som vi husker fra Jesper Juuls behandling av spilltiden, er det svært uvanlig med flashbacks i dataspill. Han kom frem til at tiden i de fleste spill er mer eller mindre kronologisk. Så også i "Grim Fandango". Vi har ingen typisk film noir-handling som begynner med at helten gjenforteller hendelser som har ført frem til den situasjonen han befinner seg i på begynnelsen av historien. I "Grim Fandango" begynner vi på begynnelsen. Manny Calavera vet like lite om hva som kommer til å skje som spilleren. Dette fordi spillerens tid sammenfaller med tiden til hendelsene i spillet. Dermed har vi ikke den samme følelsen av forutbestemthet og skjebne som Richard Martin fant i film noir-filmer. Og fordi vi ikke har flashbacks, har vi heller ingen voice-over. Men dette bøter spillet på ved at vi er konstant aligned med Manny, slik at all informasjonen dermed filtreres til spilleren gjennom denne karakteren. Hver gang vi interagerer med et objekt, sier Manny noe. Dette knytter ham til oss på samme måte som en voice-over knytter tilskueren til helten i en film noir-film. Dessuten hender det at Manny snakker med seg selv. På begynnelsen av spillet, nærmere bestemt på slutten av den første filmsekvensen, har Manny en lang monolog som minner veldig om voice-over kommentarene i en film noir. Det hjelper også at stemmen til Manny likner veldig på stemmene til de hardkokte detektivene vi kjenner fra 1940- og 1950-tallets film noir-er.

I tillegg skiller "Grim Fandango" seg fra klassisk film noir fordi spillet har flettet de film noir-ske genretrekkene sammen med elementer fra meksikansk folkløse. Dette preger både spillets utseende og historie. I designerdagboken sin forteller spillets skaper Tim Schafer hvordan han fikk ideen til historien i "Grim Fandango" på bakgrunn av folkløsen:

I wanted to do a game that would feature those little papier-mache, folk-art skeletons from Mexico. I was looking at their simple shapes and how the bones were just painted on the outside, and I thought, 'Texture maps! 3D! The bones will be on the outside! It'll look cool!' But then I was stuck. I had these skeletons walking around the Land of the Dead. So what? What did they do? Where were they going? What did they want? Who's the main character? Who's the villain? The mythology said that the dead walk the dark plane of the underworld known as Mictlan for four years, after which their souls arrive at the ninth plane, the Land of Eternal Rest. Sounds pretty 'questy' to me. But who supplies the dramatic opposition? Why demons and monsters'n stuff? There you have it: a game (Schafer 1995).

De dødes dag feires hvert år i Mexico den 1. og 2. november. Det er en festlig begivenhet der meksikanerne feirer og husker sine døde. Dette er de dagene da man tydeligst ser hvordan mayaindiansk og aztekisk kultur er blandet sammen med katolisismen til de spanske erobrerne. I motsetning til spanjolene, som så på døden som slutten av livet, så de innfødte på døden som en fortsettelse. Og isteden for å frykte døden, omfavnet de den. De trodde at sjelen fortsatte å eksistere etter døden, og oppholdt seg i Mictlan, De dødes land, som Schafer påpekte. Og aztekerne trodde at sjelene måtte foreta en farlig reise for å komme til Mictlan. Derfra vender de hjem én gang i året på de dødes dag for å besøke sine levende slektninger. Dette synet på døden var resultatet av det harde og vanskelige livet i det gamle Mexico, der døden lurte rundt hvert hjørne. Dermed ble døden oppfattet som en belønning og som en løsning på alle problemer (King 2002:2).

Som oftest feires de dødes dag ved å sette opp et alter i hjemmet eller ved å besøke familiemedlemmers graver på gravlunden. Alteret fylles med alt fra bilder av de avdøde til deres yndlingsmat og -drikke, stearinlys og blomster. Alteret skal være en invitasjon til de avdødes sjeler om å komme hjem til en hyggelig stund. Dessuten utgjør håndlagde skjelettdukker, såkalte Calaveras, en stor del av feiringen. Skjelettdukkene skal være

morsomme og er bare forbundet med positive egenskaper. De forestiller gjerne avdøde slektninger og deres yrker og hobbyer. De plasseres enten på alteret eller fungerer som leketøy for barna.



Mariachi-calavera.



Diverse calaveras.

Og det er herfra skaperne av "Grim Fandango" har hentet navnet til hovedpersonen Manny Calavera. I tillegg passer det bra at "calavera" er et slanguttrykk for "vågehals". Spillet hovedperson har altså et navn som bærer i seg mye symbolikk. Manny Calavera vil som calaveraene automatisk bli forbundet med noe positivt. I tillegg innehar han en nøkkelposisjon i den 8. underverdenen. Han frakter døde sjeler fra De levendes land til De dødes land og sender dem av sted på reisen mot evig hvile. Både det han er, det han heter og det han gjør stammer altså fra folkloren.

Mannys sjef Don Copal har også et navn som er hentet fra de dødes dag-feiringen. "Copal" er sevjen fra et meksikansk tre, som siden aztekernes tid har blitt brent som røkelse som et offer til gudene. På de dødes dag brennes røkelsen på alteret for å lokke sjelene hjem (King 2002:4).

Av andre folkloristiske elementer som er flettet inn i historien i spillet, har vi for eksempel blomster. Som tidligere nevnt kan skjelettene i spillet bare dø hvis de utsettes for "sprouting". Det vil si at de blir beskyttet med en blomsterpistol og kveles av ringblomster. På de dødes dag pynter

meksikanerne gravene og alterene med ringblomster. Ifølge aztekerne var disse blomstene et symbol på døden. Et annet sted må spilleren løse en puzzle som krever at Manny skaffer pan de los muertos (de dødes brød) for å gi til noen fugler. Dette brødet utgjør et viktig måltid på de dødes dag.



Manny har skaffet pan de los muertos.



Lola er blitt skutt og dør en blomstrende død.

Et stykke ut i spillet kommer Manny til en undersjøisk verden. Der må han befri noen "angelitos" som sitter fanget hos den slemme Domino. Angelitos betyr "små engler" og forestiller sjelene til barn som har dødd. De avdøde barna blir spesielt feiret den 1. november under de dødes dag-festen.

Nå har vi sett hvordan enkeltelementer av meksikansk folkløre inne i spillet er med på å påvirke historien. Men videre er hele spillet struktur påvirket av mytologien. Spillet er jo delt inn i fire deler. Én del for hvert år sjelene må tilbringe i De dødes land. Og spillet mål sammenfaller med de døde sjelens mål – å komme til den 9. underverdenen og oppnå evig hvile. I tillegg foregår de to første årene av spillet på de dødes dag. Med unntak av reisen fra El Marrow til Rubacava, styrer spilleren Manny kun i løpet av en dag i disse delene av spillet. Spillet påvirkning fra meksikansk folkløre og de dødes dag-festen er med andre ord med på å fastsette tidsrammene i spillet.

På samme måte som med film noir-en, ser vi her hvordan den meksikanske folkløren påvirker både strukturen og innholdet i spillet "Grim Fandango". I tillegg har sammenblandingen av film noir og meksikansk folkløre ført til en helt spesiell form for meksikansk noir. Dette preger hele spillet. Ikke bare innhold og struktur, men også, som vi har sett, det visuelle,

med klær, lyssetting og indiansk interiør, stemningen i spillet, med en litt dyster og nattlig atmosfære og lydbildet, med jazz- og folkemusikk og Mannys hardkokte fortellerstemme. Den meksikanske noir-en gjennomsyrrer mange deler av spillet og utgjør paidea-elementene, eller settingen, i "Grim Fandango", som var så viktige for spillopplevelsen, ifølge Gonzalo Frasca.

Analyseresultatene

I denne oppgaven har jeg gjennomført en tverrfaglig analyse av dataspillet "Grim Fandango". Jeg har både brukt dataspillteori samt teori fra mer etablerte fagområder som film- og musikkteori. Ved å bruke flere forskjellige analyseredskaper håpet jeg at analysene ville gi et mest mulig helhetlig bilde av dataspillet. Likevel er ikke dette helt i overensstemmelse med enkelte av dataspillforskernes ønske om at dataspillstudiene bør løsrive seg fullstendig fra de andre fagområdene. De mener at dataspill bør analyseres som spill, og helst med teorier som er vokst frem av forskning på dataspill. Og noe av det første jeg gjorde i oppgaven, var å se nærmere på noen av de teoriene vi har på nåværende tidspunkt innen dataspillstudiene. Og så gjennomførte jeg en analyse av det andre året i "Grim Fandango" ved hjelp av det nye begrepsapparatet. Og da fant jeg at dette begrepsapparatet var godt egnet til å skildre strukturen i dataspillet. Analysen viste hvordan spillet er organisert i forskjellige aporier eller oppgaver som må løses. Hvert nivå har et hovedprosjekt, pluss en hovedapori hvis løsning igjen vil bety løsningen på hovedprosjektet. Men denne hovedaporien er delt inn i mange underaporier, som igjen har sine underaporier. En hovedapori vil ikke være løst før alle underaporiene har fått sin løsning. Videre viser analysen av strukturen at de forskjellige underaporiene opptrer i vilkårlig rekkefølge. Spilleren vil derfor begynne å jobbe med å løse aporier som ikke alltid gir noen mening, fordi de enda ikke passer inn i fortellingen i spillet.

Man kan spørre seg om ikke det sterke fokuset på å ha en fortelling i "Grim Fandango" har gått på bekostning av spillopplevelsen. Analysen av strukturen viste at vi har å gjøre med svært mange aporier på en gang, noe som førte til at spilleren ofte må jobbe lenge på ett nivå før alle aporiene er løst og handlingen kan gå videre. Det blir med andre ord tidvis dårlig fremdrift i fortellingen. Vi får en konflikt mellom spillet og historien. Spilleren får riktignok servert en intrikat fortelling med mange forskjellige karakterer, men denne fortellingen går ofte sakte fremover på grunn av tiden det tar å løse alle aporiene. Spillstrukturen skaper en treghet i historien. Så selv om

fortellingen er aldri så fascinerende, har spilleren følelsen av at det skjer lite. Her ser vi et av eventyrspillenes problemer når det gjelder å flette en fortelling sammen med spillelementer. Men samtidig har spillskaperne vært nødt til å introdusere mange aporier på én gang for å gi spilleren inntrykk av å ha flust med valgmuligheter. Og valg er som vi husker en av de viktigste egenskapene som kjennetegner spill.

I tillegg til strukturen, var det nye begrepsapparatet i stand til å fortelle om tiden i spillet. Vi så at spiltiden er forholdsvis kronologisk og at filmsekvensene er med på å fortelle spilleren at tiden i spillet er gått. I "Grim Fandango" skjer dette relativt sjelden. Vi så at hele år 2 foregår i løpet av de dødes dag i byen Rubacava, og at play time for spilleren består av mange timer med prøving og feiling uten at hendelsene i event time skrider frem i noen nevneverdig grad.

Til slutt var vi med det nye begrepsapparatet i stand til å slå fast at "Grim Fandango" er et quest-spill der den romlige representasjonen er en lukket labyrint med et statisk handlingsunivers, og at det har en stabil localisation.

Vi har med andre ord fått nyttig informasjon om tid, struktur og romlig representasjon. Dette er noen av de elementene det nye ludologiske begrepsapparatet er i stand til å si noe om på nåværende tidspunkt. Men jeg hadde som kjent valgt analyseobjekt på bakgrunn av at spillet også inneholdt andre fremtredende trekk som musikk, forskjellige karakterer og et tydelig fokus på film noir og meksikansk folkløse. Og dermed ble det på et tidlig tidspunkt klart at jeg måtte supplere med teori fra andre fagområder for å kunne gjennomføre analyser av disse elementene.

Og det viste seg at det var fullt mulig å ta i bruk teori om filmmusikk i forbindelse med musikken i dataspillet "Grim Fandango", til tross for åpenbare forskjeller mellom disse to mediene. Jeg fant at film og dataspill ofte benytter seg av musikk på samme måte, spesielt når det gjelder bruken av musikalsk parafrase. Men samtidig var forskjellene mellom film- og dataspillmediet også godt egnet til å gi meg ny kunnskap om bruken av musikk i spillet. "Grim Fandango" benytter seg for eksempel ikke av musikalske temaer på samme måte som i film. Mens et tema i en film kan

opptre i forskjellige situasjoner, på forskjellige steder og gjerne være knyttet til en bestemt person, er temaene i analyseobjektet mitt utelukkende knyttet til steder, og opptrer alltid på samme sted. Videre fant jeg at bruken av temaer i dataspillet ikke skaper kontinuitet mellom de forskjellige stedene, slik musikk ofte fungerer på film. Men så har dette til gjengjeld den funksjonen å hjelpe spilleren til å orientere seg i spilluniverset. Det er med andre ord en god grunn til å la musikken ha forskjellige funksjoner etter hva slags medium en har med å gjøre. Vi så at det i likhet med på film, var svært viktig å se på samspillet mellom bilder og musikk i en analyse. Sammen var disse bestanddelene for eksempel med på å etablere spillets genre og temporale setting.

Selv om en teoretiker som Espen Aarseth mener at de narrative elementene i dataspill er underordnet selve spilleelementene, valgte jeg å legge en del vekt på filmsekvensene, spesielt i analysen av karakterene i "Grim Fandango". Vi så blant annet at åpningsfilmsekvensen i spillet hadde en liknende funksjon med åpningssekvensen på film generelt. Det er i denne filmsekvensen at spillets karakterer og temporale setting blir introdusert. Og jeg utførte en analyse av anslaget ved hjelp av filmteori om karakterengasjement, og fant at det her spilles på vanlige forestillinger om Mannen med ljåen for å gi spilleren et litt mystisk førsteinntrykk av Manny Calavera. Vårt førsteinntrykk var at dette er en litt skummel og farlig karakter; et syn som raskt endret seg. Etter at den første filmsekvensen var over, følte vi medynk og sympati for avataren vår. Vår allegiance gikk i positiv retning. Vi fant at begrepsapparatet til filmteoretikeren Murray Smith var nyttig for å skildre spillerens forhold til de forskjellige karakterene. Ettersom Manny er den karakteren spilleren styrer gjennom hele spillet, er vi konstant aligned med ham. Og til tross for en del umoralske handlinger, som å stjele klienten til kollegaen Domino, har vi stor sympati for ham. Vi fant videre at det først og fremst var gjennom dialog og filmsekvenser at vi kunne gjøre oss opp en mening om de andre karakterene. Selve spildelen av spillet ga ikke så mye informasjon om disse.

Noe av det viktigste jeg kom frem til gjennom analysen av karakterene, var at det ikke spiller noen rolle for spilloplevelsen om man er positivt eller

negativt engasjert i avataren eller de andre karakterene. Man kan synes at spillet er bra selv om karakteren man styrer ikke er moralsk god. Her kom en av forskjellene mellom film og dataspill tydelig til syne. Mens filmer veldig ofte (men ikke alltid) har en eller flere helter/hovedpersoner tilskueren sympatiserer med, er dette mindre vanlig i dataspill. Her kan du for eksempel styre en avatar som utfører særdeles moralsk forkastelige handlinger (som i "Grand Theft Auto: Vice City" (2002), der du kan ta livet av uskyldige mennesker), ellers så styrer du kanskje en avatar som ikke er menneskeliknende. Det blir rett og slett fullstendig irrelevant å ta i bruk et begrep som "identifikasjon" i forbindelse med dataspill. Men derimot er et begrep som karakterengasjement fremdeles relevant ettersom analysen tydelig viste at spilleren går gjennom Smiths tre nivåer og det dannes en sympatistruktur. Og selv om det altså ikke spiller noen rolle om denne sympatistrukturen går i positiv eller negativ retning, er det den som gjør spilleren i stand til å slå fast hvem som er fiender og hvem som er hjelpere i spillet.

Modellen for karakterengasjement er mest relevant i forhold til spill med menneskeliknende karakterer som er satt inn i en narrativ kontekst, slik som "Grim Fandango". Likevel er det faktisk mulig å snakke om positivt eller negativt engasjement i forhold til brikkene i "Tetris". Man er for eksempel gjerne mer positiv til de rette brikkene enn de l-formede, der de daler ned.

Til slutt i oppgaven så jeg nærmere på hvordan spillet er inspirert av både film noir og meksikansk folkløse, og blander dette til en meksikansk noir. Jeg fant at begge disse bestanddelene er med på å prege strukturen i spillet. Film noirs quest-struktur samt labyrintiske handlingsuniverser passer bra sammen med strukturen i dette eventyrspillet. Ut i fra Espen Aarseths definisjon av quester og romlige representasjoner i eventyrspill, viste det seg at "Grim Fandango" er et quest-spill som er utformet som en lukket labyrint. Og videre har meksikanernes syn på døden inspirert spillets inndeling i fire år samt målet om å oppnå evig hvile i den 9. underverdenen. Sågar spillets geografiske plassering stammer fra azteker- og mayaindianerne, som trodde at sjelene oppholdt seg i De dødes land etter døden.

Ellers er spillets utseende og selve fortellingen en blanding av noir-ske og folkloristiske elementer. Blant annet er karakterene inspirert av calaveraene meksikanerne bruker til å feire de døde dag. Disse er igjen iført klær som skal gi assosiasjoner til klassiske film noir-filmer fra 1940-tallet. Og handlingen består, som vi så, både av karakterer hentet fra film noir (onde bareiere, korrupte statlige ansatte) og fra elementer i de døde dag-feiringen (angelitos).

Konklusjon

De forskjellige analysene jeg har gjennomført av "Grim Fandango" viser tydelig at det har fungert bra med en kombinasjon av flere fagdisipliner. Hvis jeg bare skulle ha analysert spillet ved hjelp av det ludologiske begrepsapparatet jeg fant hos Espen Aarseth, Jesper Juul og de andre teoretikerne, hadde jeg kun fått informasjon om spillets struktur, tid, romlige representasjon og localisation. Jeg hadde med andre ord fått utførlig informasjon om ludus-elementene i spillet, men ikke paidea-elementene. De analyseredskapene vi har på nåværende tidspunkt innen dataspillforskningen er alene altså ikke egnet til å produsere en helhetlig analyse av et spill.

Men selv om en teoretiker som Gonzalo Frasca mener det er viktig å ta med paidea-elementer som tid, rom og karakterer i en analyse, kan man spørre seg hvor fruktbart det var å trekke inn film- og musikkteori i analysen, ettersom det ikke var selvsagt at dette ville gi oss nyttig informasjon om spillet som spill. Men her viste resultatene av analysen at teori fra andre fagområder også kunne være til nytte i analyse av spillingen. Gjennom bruk av musikkteori oppdaget jeg at hvert sted i "Grim Fandango" har sitt musikalske tema, som gjør det lettere for spilleren å orientere seg i spilluniverset. I dette spillet er altså den visuelle delen avhengig av musikken for å formidle en fullstendig spillopplevelse. Og videre så vi at Smiths teori om karakterengasjement på film, fungerer på samme måte i spill som har en narrativ ramme. Riktignok spilte det ingen rolle for spillingen hva spilleren

syntes om karakterene, men modellen for karakterengasjement kan hjelpe spilleren med å slå fast om en karakter er venn eller fiende, hinder eller hjelper.

Og nettopp fordi analyseobjektet mitt hadde et narrativt utgangspunkt, var det også relevant å se på bruken av film noir og meksikansk folkløse i paidea-elementene. Men her berører jeg et ømfintlig punkt ved oppgaven. For jeg har konkludert med at en tverrfaglig analyse er den beste fremgangsmåten når man skal analysere dataspill, fordi dette gir det mest fullstendige bildet av spillet. Problemet med dette standpunktet er at det ikke er like gyldig for alle typer spill. Selv valgte jeg et eventyrspill, vel vitende om at det var mye å gripe tak i i en analyse, på grunn av spilllets tydelige bruk av film noir, meksikanske folkløse og vekt på musikken. Men det finnes selvfølgelig mange spill der for eksempel musikken ikke har en like sterk funksjon som i dette spillet. Noen spill har kanskje bare en monoton melodi som ligger i bakgrunnen og gjentar seg helt til spilleren blir lei. Musikken i slike spill får dermed en muzak-funksjon og er underordnet selve spillingen. Dessuten finnes det jo en rekke spill som ikke har noe narrativt utgangspunkt og som av den grunn heller ikke har like variert musikk. Og i noen spill er det ikke musikk i det hele tatt, som for eksempel i "Tetris". "Grim Fandango" er ganske spesielt i og med at man hele tiden styrer avataren fra ett sted til et annet, der hvert sted har sin musikk. I et actionspill som "The Operative. No One Lives Forever" derimot, styrer man avataren fremover i en endeløs labyrint av motstandere. Man er i konstant bevegelse og den samme musikken ligger i bakgrunnen hele tiden.

Det blir derfor vanskelig å skulle generalisere resultatet av oppgaven til å gjelde alle typer spill. Og her finner vi også en av dataspillstudienes fremste utfordringer. I og med at alle dataspill er så forskjellige og de tradisjonelle genrene er i ferd med å smelte sammen i stadig større grad, vil det også bli vanskelig å skulle konstruere et begrepsapparat til bruk i analyse av et hvilket som helst spill. Når man skal jobbe med dataspill, vil nettopp valget av analyseobjekt ha veldig mye å si for hva slags analyse man kan gjennomføre og hvilken teori som egner seg å bruke. Hvis jeg for eksempel hadde valgt å analysere en multiplayer session av et actionspill på

nett, hadde det kanskje vært mer interessant å se på hvordan de forskjellige spillerne fungerer sammen og for eksempel ta i bruk sosiologisk teori. Mer interessant, kanskje, enn å analysere musikken og filmsekvensene. Men det vil jo likevel bli en tverrfaglig tilnæringsmåte.

Det at dagens dataspill er multimedieprodukter, som i likhet med film består av både lyd og bilde der filmsekvenser ofte er vevet sammen med spilldelene, er også med på å styrke argumentet om tverrfaglighet. For analysen min viste at det ludologiske begrepsapparatet vi har på nåværende tidspunkt ikke makter å favne alle elementene rundt et slikt multimedieprodukt. Men hvorfor må det det? I oppgaven har jeg vist at det er fullt mulig å komme frem til ny kunnskap om spillsituasjonen ved hjelp av teori som i utgangspunktet ikke var beregnet på å brukes på dataspill. Selv om forskjeller mellom de ulike mediene gjør at teorier fra andre fagområder ikke alltid er overførbare til dataspill, fant jeg at det nettopp var ulikhetene som i enkelte tilfeller fikk frem ny innsikt om dataspillet.

Startproblemer

Et av ”problemene” nå i startfasen av fremveksten av en ny spillteori, er at noen teoretikere er mer ivrige enn andre etter å etablere dataspill som egen fagdisiplin. Resultatet blir lett at vi får en liten gruppe av forskere som er de eneste som produserer artikler på området. Det er for eksempel svært tydelig i oppgaven min at Espen Aarseth er en av de mest produktive, og svært mye av teorien hviler derfor på et begrepsapparat som stammer fra ham. Aarseths bok ”Cybertext” har også oppnådd en slags klassikerstatus og blir ofte brukt av andre forskere som utgangspunkt for egne studier. Markku Eskelinen og Raine Koskimaa skriver om dataspillstudiene at

The field has suffered from a lack of comprehensive theory, but we think this situation has recently changed by the publication of Espen Aarseth’s *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*. We are not claiming it solves or will solve all the problems and riddles in the rapidly expanding field of digital textuality. We just posit it as the most heuristic and reliable point of departure so far (Eskelinen og Koskimaa 2001:7).

Det kan lett bli en skjevhet hvis én person skal dominere et fagfelt så sterkt at det meste av teorien stammer fra ham. Hvem skal kritisere ham, for eksempel? Dessuten har Aarseth sterke meninger på enkelte områder, blant

annet i synet på eventyrspill. Han liker dem ikke, og påpeker dette flere ganger i arbeidene sine. Han skriver for eksempel at "adventure games seldom, if at all, contain good stories" og at "the story-games do not pose a very interesting theoretical challenge for game studies" (Aarseth 2003b:9 og 14). Og i og med at det finnes få personer til å kritisere dette synet, kan resultatet bli at mange velger bort eventyrspill i jakten på interessante analyseobjekter.

Men dette er en situasjon som forhåpentligvis raskt vil endre seg med oppblomstringen av spilltidsskrifter som "Game Studies" og hyppige dataspillkonferanser.

I oppgaven "Ny teori for nye medier. Dataspillforskning som en egen disiplin" (2001) nevner jeg et beslektet problem som kjennetegner startfasen til den nye fagdisiplinen. Ettersom de nye ludologene hittil har vært mest opptatt av å distansere seg fra eldre teori og av å komme opp med nye begreper, har de ikke kommet til det stadium der de kritiserer hverandre enda. Men dette vil ikke nødvendigvis si at alle er enige i alt alle foretar seg. Og i første del av denne hovedoppgaven så vi også at det var variasjon i synet på hvorvidt dataspillforskningen burde ta utgangspunkt i narratologisk teori eller ikke.

En annen tendens vi ser innen ludologien, er at forskerne har lett for å behandle de samme temaene. I det siste har det vært mest populært å se på tiden i dataspill, som vi så i kapittelet om ny teori. Og da får vi en rekke arbeider som handler om det samme, men som likevel opererer med forskjellige navn. I den første delen av oppgaven så jeg blant annet nærmere på Espen Aarseths begrep "event time", Jesper Juuls "play time" og "event time" og Gunnar Liestøls "det spilte" og "spillingen". Selv om teoretikerne kommer frem til begrepene sine på forskjellige måter, betyr de mer eller mindre det samme. Alle har å gjøre med forholdet mellom tiden det tar for spilleren å spille gjennom spillet og tiden til hendelsene i spillverdenen. Og dette fikk igjen konsekvenser for analysen min. Ved å undersøke arbeider av flere forskjellige dataspillforskere, hadde jeg håpet å tilegne meg et variert begrepsapparat. Men isteden satt jeg igjen med en rekke begreper som nesten betydde det samme. Da var jeg nødt til å velge ut hvilke begreper jeg

selv ville benytte i analysen. En slik situasjon kan også lett skape begrepsforvirring når nye personer ønsker å sette seg inn i dataspillforskningen. Vi befinner oss med andre ord på et stadium der det enda ikke har etablert seg noe dominerende paradigme for hvilke begreper som er mest egnet til å ta i bruk i forbindelse med dataspillene.

Dataspill som kunst?

Samtidig med fremveksten av filmstudiene i Amerika på 1960-tallet begynte stadig flere filmteoretikere å se på film som kunst. Dette skyldtes blant annet strømmen av europeisk film inn på det amerikanske markedet. Regissører som Ingmar Bergman sørget for at man begynte å se på enkelte filmskapere som auteurs. Så langt har man enda ikke kommet i synet på dataspill og spillskaperne. Fremdeles ser man på dataspillene som rene masseproduserte underholdningsprodukter. Og Espen Aarseth tror dette er mye av årsaken til at man har dyttet de narratologiske teoriene på spillene. Spill blir sett på som "inferior narrative art, which may be redeemed only when their quality reaches a higher 'Literary' or artistic level" (Aarseth 2003a:2). Og Steven Poole påpeker at "people are always loath to admit that something new can approach the status of art. [...] An artform that is dependent on new technology always makes some people uneasy" (Poole 2000:26). Problemene med å se på spill som kunst henger sammen med at de er kommersielle produkter som er avhengig av at folk kjøper dem. Og derfor har spillprodusentene en tendens til å satse på kjente og trygge konsepter som har hatt suksess tidligere, istedenfor å bedrive kunstnerisk eksperimentering når de skal lage nye spill. Aarseth mener at dataspillindustrien preges av holdningen "if you can't sell it, it is a waste of time" (Aarseth 2002b:2). Han fremhever også en annen stor forskjell mellom dataspill og andre former for underholdning som filmer eller bøker. "A great movie, novel or comic book will create a hunger for more, but a great game such as chess, poker or *Counter-Strike* will make you play it over and over, and consequently buy and play other games much less" (Aarseth 2002b:3). Så for å få solgt flere dataspill, er det vanlig at spillindustrien gir ut nye og forbedrede versjoner av

gamle titler. Ved å rette opp feil, forbedre kontrollmekanismene, eller legge til flere nivåer, får de spillerne til å legge fra seg yndlingsspillet og kjøpe et nytt. Noe som går på bekostning av nyskapingen. Men Steven Poole er optimistisk. Han synes helt klart at dataspillene har potensial til å bli en kunstform. Han begrunner dette synet ved å peke på hvor talentfulle og profesjonelle de enkelte skaperne av dataspill er.

A videogame is put together by highly talented artists and graphic designers, as well as programmers, virtual architects and sonic engineers. Increasingly, first-class graduates in computer science from Cambridge are moving into videogames rather than academic research; there is also a large flow of animation talent from traditional cartoons into videogame development. Musicians who might once have become television or film composers are now writing videogame soundtracks, and there is even such a beast as the professional videogame scriptwriter. There's a huge amount of thought and creativity encoded on to that little silver disc (Poole 2000:25).

Om noen år vil kanskje situasjonen ha blitt slik som i filmen "eXistenZ" (1999) av David Cronenberg. Der fremstilles hovedpersonen og dataspilldesigneren Allegra Geller som en kunstner. "Jeg kan se at en ny kunstform kanskje er i ferd med å bli født. Den er ikke der ennå, men den interesserer meg", sier Cronenberg (Kibar 1999:6). Filmportalen filmweb.no skildrer filmens åpning slik:

Toppledelsen i softwarefirmaet Antenna Research er alle på plass for testkjøringen av deres nye spill, men det som virkelig sender en bølge av spenning gjennom de fremmøtte er hjernen bak eXistenZ, den opphøyde spillgudinnen Allegra Geller i egen person (Filmweb 2001).

Og kanskje vil nettopp etableringen av dataspillstudier være med på å fremskynde en slik utvikling.

Referanser:

Litteratur:

- Aarseth, Espen (1997) *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Allen, Robert C. og Gomery, Douglas (1985) *Film History. Theory and Practice*, Boston: McGraw-Hill.
- Bjerkreim, Ragnar (1990) *Filmmusikken sin funksjon. Ein presentasjon av den amerikanske filmkomponisten Jerry Goldsmith med ein analyse av "Patton" og "Warlock"*, Hovedoppgave i musikk: Universitetet i Oslo.
- Bjørkvold, Jon-Roar ([1988]1996) *Fra Akropolis til Hollywood - Filmmusikk i retorikkens lys*, Oslo: Freidig Forlag.
- Crawford, Chris (1982) *The Art of Computer Game Design* [Online], Tilgjengelig: <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html> [2003, 21. mai].
- Gorbman, Claudia (1987) *Unheard Melodies. Narrative Film Music*, Bloomington: Indiana University Press.
- Juul, Jesper (1999) *A clash between game and narrative*, Hovedoppgave ved Københavns Universitet, Tilgjengelig: <http://www.jesperjuul.dk/thesis/> [2001, 21. april].
- Karlsen, Faltin (2001) *Dataspill og vold. En kvalitativ analyse av voldselementer i dataspill*, Oslo: Statens Filmtilsyn rapport 1.
- Maasø, Arnt (1994) *Lyden av levende bilder*, IMK-rapport nr. 14, Universitetet i Oslo.
- Martin, Richard (1997) *Mean streets and raging bulls. The legacy of film noir in contemporary American cinema*, Lanham: The Scarecrow Press, Inc.
- Murray, Janet (1997) *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press.
- Poole, Steven (2000) *Trigger Happy. The inner life of videogames*, London: Fourth Estate Limited.
- Smith, Murray (1995) *Engaging characters. Fiction, emotion, and the cinema*, Oxford University Press Inc., New York.

Telotte, J.P. (1989): *Voices in the dark. The Narrative Patterns of Film Noir*, Urbana og Chicago: University of Illinois Press.

Vogt, Nina Marie (1999): *Å fortelle til en aktiv leser - en analyse av aktivitet og fortelling i to adventure-spill*, Hovedoppgave i Medievitenskap: Universitetet i Oslo.

Artikler:

Aarseth, Espen (1994) "Nye medier, gamle teorier. Informasjonsteknologiens utfordring til litteratur- og medieforskning", i Schwebs, Ture (red.) *Skjermtekster, Skriftkulturen og den elektroniske informasjonsteknologien*, Oslo: Universitetsforlaget, Side 55-72.

Aarseth, Espen (1999) "Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking clock*: The temporality of Ergodic art", i Ryan, Marie-Laure (red.) *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington og Indianapolis: Indiana University Press, Side 31-41.

Aarseth, Espen (2001a) "Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games", i Eskelinen, Markku og Koskimaa, Raine (red.) *Cybertext Yearbook 2000*, Jyväskylä: Publications of The Research Centre for Contemporary Culture, University of Jyväskylä, Side 152-171.

Aarseth, Espen (red.) (2001b) *Game Studies* [Online Journal], Tilgjengelig: <http://gamestudies.org> [2003, 9. april].

Aarseth, Espen (2001c) "Computer Game Studies, Year One", i *Game Studies* [Online Journal], årgang 1, nr.1, Tilgjengelig: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [2003, 20. mai].

Aarseth, Espen (2002a) "Repurposing the Novel? – Narrative Literature in the Turing Universe", i Moretti, Franco (red.) *Il romanzo*, Torino: Einaudi, Side 675-700.

Aarseth, Espen (2002b) "The Dungeon and the Ivory Tower: Vive La Difference ou Liaison Dangereuse?", i *Game Studies* [Online Journal], årgang 2, nr.1, Tilgjengelig: <http://gamestudies.org/0102/editorial.html> [2003, 1. mai].

Aarseth, Espen (2003a) "Quest Games as Post-Narrative Discourse", kommer i Ryan, Marie-Laure (red.) *Narrative Across Media*, University of Nebraska Press.

Aarseth, Espen (2003b) "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation", kommer i Harrigan, Pat og Wardrip-Fruin, Noah (red.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press.

Elster, Kathrine Ruud (2001) "Ny teori for nye medier. Dataspillforskning som en egen disiplin", semesteroppgave ved Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo.

Eskelinen, Markku og Koskimaa, Raine (2001) "Introduction. There is no easy way to repeat this", i Eskelinen, Markku og Koskimaa, Raine (red.) *Cybertext Yearbook 2000*, Jyväskylä: Publications of The Research Centre for Contemporary Culture, University of Jyväskylä, Side 7-12.

Frasca, Gonzalo (1999): "Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative" [Online], Tilgjengelig: <http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm> [2001, 21. april].

Hausken, Liv (2000) "Tekstteoretiske utfordringer i den medievitenskapelige disiplin", i *Norsk medietidsskrift*, årgang 7, nr.1., Side 99-113.

Järvinen, Aki (2001) "A doom with a view. Introducing Ludological Premises", i *Computer games and digital textualities*. Artikler fra konferanse ved IT-høyskolen i København, 1.-2. mars 2001, Side 5-9.

Juul, Jesper (2001) "Play time, Event time, Themability", i *Computer games and digital textualities*. Artikler fra konferanse ved IT-høyskolen i København, 1.-2. mars 2001, Side 24-30.

Juul, Jesper (2002) "Time to play – An examination of game temporality", kommer i Harrigan, Pat og Wardrip-Fruin, Noah (red.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Tilgjengelig: <http://www.jesperjuul.dk/text/timetoplay> [2003, 25. februar].

Kibar, Osman (1999) "Jeg vil knuse dine forventninger", i *Film og Kino*, nr.4, Oslo: Grytting AS, Side 4-7.

King, Judy (1996-2002) *Los Dias de los Muertos (The Days of the Dead)* [Online], Tilgjengelig:

http://www.mexconnect.com/mex_/travel/jking/jkdayofthedead.html

[2003, 23. april].

Kirksæther, Jørgen (2002) "Innføring i dataspill", i *Norsk Medietidsskrift*, årgang 10, nr.1, Side 157-161, [Online Journal], Tilgjengelig:

<http://www.medietidsskriftet.no/oversikt/2002-1/bokanmeldelser.pdf>

[2003, 20. mai].

Liestøl, Gunnar (2003) "Fortelling, Spill og Læring", i Lundby, Knut (red.) *Flyt og forførelse. Fortellinger om IKT*, Oslo: Gyldendal Akademisk, Side 181-193.

Newman, James (2002) "The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames", i *Game Studies* [Online Journal], årgang 2, nr.1, Tilgjengelig:

<http://www.gamestudies.org/0102/newman> [2003, 31 januar].

Pethokoukis, James M. (2002) "Sreen Wars", i *USNews.com* [Online Journal], 16. desember, Side 38-39, Tilgjengelig:

http://www.usnews.com/usnews/issue/archive/021216/20021216038596_brief.php [2002, 18. desember].

Pye, Douglas ([1992] 1994) "Film noir and suppressive narrative", i Cameron, Ian (red.) *The movie book of Film noir*, London: Studio Vista, Side 98-109.

Rau, Anja (2001) "Reload – Yes/No. Clashing Times in Graphic Adventure Games", i *Computer games and digital textualities*. Artikler fra konferanse ved IT-høyskolen i København, 1.-2. mars 2001, Side 20-23.

Tronstad, Ragnhild (2001) "Semiotic and Non-Semiotic MUD Performance", artikkel fra COSIGN-konferansen i Amsterdam, 11. september, [Online],

Tilgjengelig:

<http://www.kinonet.com/conferences/cosign2001/pdfs/Tronstad.pdf> [2003, 20. mai].

Walker, Michael ([1992] 1994) "Film Noir: Introduction", i Cameron, Ian (red.) *The movie book of Film noir*, London: Studio Vista, Side 8-38.

Annet:

Filmweb (2001) "eXistenZ" [Online], Tilgjengelig:

<http://www2.filmweb.no/film/article.jhtml?articleID=4104> [2003, 12. mai].

Frasca, Gonzalo (1998-2003) *Ludology.org-Videogame Theory* [Online],

Tilgjengelig: <http://ludology.org> [2003, 30. april].

McConnell, Peter (1997) "Grim Fandango. The Music" [Online], Tilgjengelig:

http://www.lucasarts.com/products/grim/grim_files.htm [2002, 18.

februar].

Pressemelding (1997) "LucasArts' Grim Fandango presents a surreal tale of crime, corruption and greed in the land of the dead" [Online], Tilgjengelig:

http://www.lucasarts.com/products/grim/grim_spotlight.htm [2003, 19.

mai].

Schafer, Tim (1995) "Designer Diaries" [Online], Tilgjengelig:

http://www.lucasarts.com/products/grim/grim_spotlight.htm [2002, 18.

februar].

Dataspill:

Alone in the Dark (1992), Infogrames/Interplay

Alone in the Dark4: The new nightmare (2001), Infogrames/Darkworks

Black Dahlia (1998), Take 2/Interplay

Blade Runner (1997), Virgin Interactive Entertainment/Westwood Studios

Carmageddon II: Carpocalypse Now (1999), SCi/Interplay

Catchum (udatert), Grande, Nils Erik

Den lengste reisen (1999), Funcom

Doom (1993), id Software

Escape from Monkey Island (2000), LucasArts Entertainment Company

Frogger (1981), Konami

Grand Theft Auto: Vice City (2002), Rockstar Games

Grim Fandango (1998), LucasArts

Half-Life (1998), Sierra/Valve

Halo: Combat Evolved (2001), Microsoft/Bungie Studios

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992), LucasArts

Myst (1993), Brøderbund/Cyan

Myth: The Fallen Lords (1997), Bungie Studios

Operative. No One Lives Forever, The (2000), Fox Interactive/Monolith Productions, Inc.

Pack-man (1980), Namco
Quake (1996), id Software
Quake III Arena (1999), Activision/id Software
Quest, The (1983), Penguin Software/PolarWare
Redcross (udatert), Grande, Nils Erik
Resident Evil (1996), Virgin Interactive Entertainment/Capcom
Entertainment
Robot (udatert), Grande, Nils Erik
Scooby-Doo (udatert)
Shenmue (2000), Sega
SimCity (1989), Brøderbund/Maxis
Space Invaders (1979), Taito
Strippoker (udatert), Artworx Software Company
Summer Games (1984), [Epyx](#)
Super Mario 64 (1996), Nintendo
SWAT 3: Close Quarters Battle (1999), Sierra
Tetris (1985), Spectrum Holobyte
Tomb Raider (1996), Eidos Interactive/Core Design
Uninvited (1987), Mindscape/ICOM Simulations
Uridium (1986), Hewson Consultants/Graftgold
Warcraft: Orcs & Humans (1994), Blizzard
Zork (1980), Infocom

