

Å reise rundt i grenseland

Det poetiske ved dataspill

Theodor Tinius Tronerud



Masteroppgave i nordisk litteratur - 30 studiepoeng

Institutt for lingvistiske og nordiske studier

Det humanistiske fakultet

Universitetet i Oslo

Juni 2022

Sammendrag

Denne masteroppgaven forsøker å undersøke hvordan man kan tilnærme seg *det poetiske* i analyser av dataspill. Den gjør dette for å bedre kunne forstå *hvordan* dataspill bevisstgjør spillerens egen eksistens, som kan lede over til svar på *hva* dataspill er, og *hvorfor* man spiller.

Masteroppgavens første del tematiserer hermeneutikken, teknologien og dens hverdag, det poetiske, og tre ludologiske felt i møte med det poetiske: ludo-semiotikk, ludo-narratologi og ludo-formalisme. Denne delen ender med et foreløpig forslag til en ludo-poetisk metodikk, og en forklaring av det fremlagte begrepet *interaktive spenninger*; disse oppstår når spilleren må interagere med uinntrofne prosesser, og slik oppstår det unike spenninger i møte med disse. Dette er interessant, ettersom det er her mye av det ludo-poetiske oppstår.

Masteroppgavens andre del forsøker å utføre en ludo-poetisk analyse av *Den Lengste Reisen*, med utgangspunkt i masteroppgavens første del. Spillet viser seg, på flere måter, å være en *poetisk reise*, som går på tvers av grenser; både innfallsvinkler, fagfelt, samt i spillet, og i spilleren selv. På den måten setter den også spørsmål ved disse grensene. Den påfølgende diskusjonen av metoden forsøker å forklare at det viktigste grepet innenfor en ludo-poetisk analyse, er å stille seg spørsmål om *hvordan* spilleren spiller spillet.

Å spille dataspill sees på, i denne sammenhengen, som en tåkelagt vandring. Å interagere med spillet vil være det som belyser tåken, og slik dens strukturer. Det ludo-poetiske blir da det som anskueliggjør det som enda ikke har et svar. Å bli bevisstgjort vandringen, blir da dataspills poetiske kraft.

(life is) a wandering to find home

Samuel Beckett – *Murphy* ((1938) 2009).

Forord

Takk til veileder Hans Kristian Strandstuen Rustad for de evige ordene:

«Skriv, T!»

Takk til Ida Andrine, min samboer, for de samme ordene:

«Du burde lytte til Hans Kristian, Theodor».

Innhold

| | |
|--|-----------|
| 1. Innledning | 1 |
| 1.1 Masterens mål og mening..... | 1 |
| 1.2 Problemstilling | 2 |
| 1.3 Hermeneutikkens mål..... | 3 |
| 1.4 En ludo-poetisk hermeneutikk..... | 5 |
| 1.5 Den teknologiske hverdagen | 6 |
| 2. Teori: det poetiske | 8 |
| 2.1 Hva er det poetiske? | 8 |
| 2.2 Formalismen - poesiens strukturelle kompleksitet og mål | 9 |
| 3. Teori: det ludo-poetiske | 12 |
| 3.1 Kort introduksjon av spill og dataspill | 13 |
| 3.2 Det ludo-semiotiske og dets poetiske muligheter..... | 13 |
| 3.2.1 Ludo-semiotiske spørsmål..... | 17 |
| 3.3 Det ludo-narrative og dets poetiske muligheter..... | 17 |
| 3.3.1 Ludo-narrative spørsmål..... | 19 |
| 3.4 Det ludo-formalistiske og dets poetiske muligheter | 20 |
| 3.4.1 Ludo-formalistiske spørsmål: | 21 |
| 4. Ludo-poetisk metodikk | 22 |
| 4.1 Ludo-poetisk spenning | 22 |
| 4.2 Ludo-poetisk analyseapparat | 24 |
| 5. Analyse av Den Lengste Reisen..... | 25 |
| 5.1 Bakgrunnshistorie og presentasjon av spillet | 25 |
| 5.2 Spillets ontologiske karakteristikker og deres interaktive muligheter..... | 27 |
| 5.3 Det poetiske forstått gjennom ludo-semiotikken..... | 28 |
| 5.4 Det poetiske forstått gjennom det ludo-narrative | 35 |
| 5.5 Det poetiske forstått gjennom ludo-formalismen | 43 |
| 6. Diskusjon av metoden | 46 |
| 7. Oppsummering og avslutning | 48 |
| Litteraturliste..... | 51 |
| Vedlegg 1: Begrepsliste | 60 |
| Vedlegg 2: Skjermbilder | 65 |

1. Innledning

1.1 Masterens mål og mening

Hvorfor spiller man dataspill? Hvorfor aksepterer man reglene og prosessene de ilegger spilleren? Hva får en ut av å spille dataspill? Hvordan skal man analysere det? Reflekterer dataspill noe av det moderne mennesket og dets samfunn – og betyr det at de er *poetiske*?

Denne masteroppgavens mål er å nærme seg et svar på hvordan dataspill legger til rette for, og muliggjør, *det poetiske*. Det påfølgende spørsmålet er følgelig: hva *er* det poetiske? For å kunne gi et foreløpig svar på et umåtelig stort spørsmål, kan man vende seg til Viktor Sjklovskij (1916). Han sier at *det poetiske* oppstår, når *poetiske teknikker* (som parallellismer og metaforer), endrer leserens umiddelbare oppfattelse av teksten. Ved å «vanskeliggjøre» leseprosessen, blir leseren *fremmedgjort* fra sin egen virkelighetsoppfatning, og slik må en bevisstgjøre seg det en står ovenfor. Benyttes disse teknikkene riktig blir man bevisstgjort sin egen *ubevisste hverdag*. Ved å frivillig inngå inn i disse prosessene, som muliggjør denne fremmedgjøringen, er mennesket i stand til å erkjenne, og slik lære.

Romaner, lyrikk, filmer og drama, forstått som poetiske strukturer; strukturer som muliggjør det poetiske, har alle en solid ontologisk base og gode hermeneutiske tilnærminger. Det vil si en forståelse av bestanddelene i strukturene, og hvordan man skal tolke dem. Dette er derimot et vanskeligere spørsmål innenfor *ludologien* (dataspill-fagfeltet). Både på grunn av dens korte tradisjon, så vel som den komplekse multimodale strukturen i mediet. Av den grunn er denne masteroppgaven interessert i å undersøke *hvordan* dataspill skaper metarefleksjon og oppmerksomhet mot spillet som *spill, struktur, teknikk, prosess, narrativ, meningsdannelse* og lignende. Forhåpentligvis kan slike forståelser vise hvordan dataspill anskueliggjør en verden som ellers forblir skjult gjennom ens nedsløvete hverdag.

La meg trekke fram et eksempel. I en nylig artikkel, ser den 51 år gamle NRK-journalisten Siss Vik (2022) ut til å undre seg over dataspills fremmedgjørende kraft. Hun lurar på hvorfor hun "må innom" spillet sitt (*Hay Day* (2012-)), hvorfor hun ikke greier å legge seg uten å ha "matet alle dyrene på gården [sin]", og hvorfor hun trekkes mot spill som "lesser på [med] enda flere oppgaver". Forfatter Olaug Nilssen sammenligner spillet med å "rydde i en rotete bokhylle", mens spillforsker Kristine Ask ved NTNU, sier at det gir "belønninger" og en "forutsigbar fremgang". Erna Solberg sier derimot at, hennes spilling er "avslapning", slik andre "strikker".

Denne «avslapningen» førte til *kritikk* når hun ble «ferska» i å spille «*Candy Crush* i Stortingssalen». Solberg «skammer seg ikke», men Vik ser ut til å gjøre det: «Men jeg vet ikke om jeg trenger en ny identitet som gamer». Det samme hører man fra Nilssen: «Off, den følelsen av å faktisk bruke penger på spillene, den er ikke helt god». Ask påpeker at man ikke ville ha kjent på den samme skammen om det var snakk om kinofilmer eller romaner. Kan det påstås – gjennom disse kommentarene – at spilling enda ikke er anerkjent som en *poetisk utøvelse*?

I artikkelen stilles det mange spørsmål om hva dataspill innebærer, er det (parafrasert): avslapning; å rydde opp og skape orden og trygget i en uforutsigbar verden; tidtrøyte, og erstatning for sosialt liv; hets; mikrotransaksjoner; realisering av drømmer; å forsvinne ned i kjellerstua; protestantisk arbeidsmoral; kvinnelig multitasking: «en kvinnes hender skal aldri hvile»; eller belønninger? Disse forsøkene på svar, er som å høre ekko av artikler skrevet i -95 (Paule 1995), og som ikke nødvendigvis ville ha blitt sagt om man diskuterte romaner eller filmer. Da kunne uttrykk som dynamiske og spennende karakter, å bli revet med av spenningen, et gjenkjennbart miljø, et selvransakende budskap, eller dannelse og opplysning, ha dukket opp.

Det jeg henter ut fra denne artikkelen er at vi – som samfunn – har begynt å danne oss et vokabular for å forstå hva spill *er*. De som har spilt mye vil antageligvis kjenne til begrep som *actionspill*, *MMORPG*, *CoD*, *FPS*, *quest*, *level*, *stats*, *gameplay*, *helse*, *xp*, *mana*, *def.*, *attack* og *spells*, bare for å nevne noen. Faren ved å utelukkende forholde seg til dataspill gjennom konkretiseringer, er at vi kan gå glipp av unike fremmedgjøringer, og slik gå glipp av unike erkjennelser. For, hva betyr det egentlig å være en virtuell bonde? Det anes, samtidig, et ønske om å forstå mer, fordi spill *har* påvirkningskraft. Av den grunn er det nok en verdi i å undersøke hvordan *spill* som *poetiske strukturer* løfter mennesker ut fra deres faste rytme, som dermed også lar dem fremheve og undersøke deres egne menneskelige tilværelse.

1.2 Problemstilling

Problemstillingen lyder dermed slik:

Hvordan kan man tilnærme seg *det poetiske* i analyser av dataspill?

Problemstillingen har følgende tilhørende forskningsspørsmål:

- *Hvordan* unytter dataspill det poetiske for å fremmedgjøre spilleren?
- *Hvorfor* spiller man?

1.3 Hermeneutikkens mål

Men, hvordan skal man gjøre analyser av det poetiske i dataspill, når man blir møtt med et «fragmented and emerging research field» (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 8), som enda ikke har «any widely accepted methodology for game analysis» (MSG 2016-2022)? Fagfeltet kommer med mange forslag til metodiske innfallsvinkler, deriblant kvantitative, kritiske, audiovisuelle, eksistensielle, filosofiske, sosiologiske, tekstanalytiske, representasjonsteorier, diskursanalyser, nærlesninger, ontologiske spørsmål, analyser av regler og muligheter for lek – eller ulike kombinasjoner av disse (Zagal and Bruckman 2008, Lankoski and Björk 2015, Bell, Ensslin et al. 2016, MSG 2016-2022, Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 9-10, Kłosiński 2022, Zagal 2022). I tillegg til dette kan man nevne estetikk (Robson and Tavinor 2018), narratologi (Ryan 2006), semiotikk (Myers 2003, Bogost 2007), filosofi (Cogburn and Silcox 2009), spilldesign (Salen and Zimmerman 2004), og en rekke andre. Espen Aarseth (2021) oppsummerer det slik: «Det er egentlig ingen grense for hvilke vitenskapelige metoder som kan brukes til spillforskning; anything goes!».

Mitt nærmeste ludiske fagfellesskap er forskningstradisjonen på Universitetet i Oslo. Her har det allerede blitt foretatt undersøkelser av regler og mekanikk (Grønvoll 2015), det narrative (Gruehagen 2005, Norheim 2020), det didaktiske (Urkeggerde 2015), adaptasjoner (Edin 2009, Sørli 2010), psykologiske aspekter (Børsum 2012, Helle 2020, Kulsås 2020) og representasjoner (Torget 2017), for å nevne noen. Deres innfallsvinkler er interessante (særlig Norheims analyse av død i *Sims 4*), dog retter de ikke nødvendigvis grunnleggende spørsmål mot *hvorfor* dataspill bør undersøkes. For, hvorfor stiller Siss Vik spørsmål? Hva gjør dataspill med spilleren, som gjør at det er verdt å undersøke?

For å kunne stille slike åpne spørsmål rettet mot dataspill, og samtidig kunne lede fram mot en analyse av det poetiske, har denne masteroppgaven valgt å vende seg til *hermeneutikken*. Den kan forstås som «a practice of text interpretation», ifølge ludologene Aarseth og Möring (2020). En tydeliggjøring vil være, på linje med dem, å vende seg mot Hans Georg Gadamer. Han forsøker, som sin læremester Heidegger, å bringe *språket* tilbake som menneskets *essens*; «At språket er en midte hvor jeget og verden forenes» (2012: 517). Det som vedrører språket, vedrører dermed mennesket selv; språket opplever en «ontologisk vending» (2012: 132-140). *Det midte* er dermed det som anskueliggjør ens tidsbestemte væren her-og-nå, sett i en historisk fortid, men også en mulig fremtid (*Dasein*)(2003: 29).

Det imellom ser ut til å kunne innebære flere aspekter, men han trekker særlig fram *samtalen*, ettersom den anskueliggjør *jeget* i møte med *den andre* (en person, en tekst, eller et dataspill).

For at samtalen skal ha noen effekt, må begge parter være sin «forutinntatthet bevisst, slik at teksten kommer til syne i sin annerledeshet» (Gadamer 2012: 416). Denne «annerledesheten» er unik for hver tekst, noe man må oppdage gjennom den «estetiske sontringen» (: 115). Den «estetiske bevisstheten», som kommer av sontringen, blir dermed definert av bevegelsen mellom det *estetiske* og det *utenomestetiske* (ibid.). Er man sin forutinntatthet bevisst, vil partenes sannheter skape et *nytt fellesskap*, og slik oppstår det en *felles forvandling*: «Her forblir man ikke lenger det man var» (: 420). På den måten kan «samtalen» «spille sin saksmessige sannhet ut mot fortolkerens formening» (ibid.). På sett og vis fremstår Gadamerens tanker som en videreføring av Sjklovskijs forståelse av fremmedgjøringen. Derimot løftes det ut fra et rent *poetisk* perspektiv og over i det språklige, og blir en generell menneskelig erkjennelsesprosess.

Denne erkjennelsesprosessen blir tydeliggjort ytterligere, når Gadamer forstår samtalen som et spill. «Spillet oppfyller nemlig bare sitt formål når den spillende går opp i spillet» (2012: 133), eller faktisk *spiller* det (: 137). «[Spillet] egentlige væren består snarere av at det omdannes til en erfaring som forvandler den som gjør erfaringen»; det trollbinder, vikler spilleren inn i spillet og holder ham i *spill* (ibid.). Hvert spill har, ifølge han, sin egen *ånd* – som han forstår som en unik fram-og-tilbakehet (interaksjon). Forsøkt forklart, mener han at samtalen, eller kunsten, eller spillet – og derav hermeneutikken, handler om å hengi seg til det uforutsette. Ens erkjennelse avhenger da av å eksistere i det utforutsette, og rette spørsmål til det.

Eller desto bedre forklart gjennom Lars Holm-Hansens forord i *Sannhet og Metode* (2012: 19):

Å forstå noe er som å spille et spill. Vil man være med på spillet, må man tre inn i og delta i det. Når man således trer inn i spillets verden, lar seg suge opp i det, er det på et vis spillet selv (og ikke spillerne) som har føringen. Man blir med dit spillet trekker en. Nettopp slik fungerer også språket. Språket trekker leseren inn i et meningsunivers, og i den grad han forstår hva han leser, trekkes han av gårde av teksten. Å forstå noe er derfor som å være med på en farefull ferd. Det er å utsette seg for språkets stadig nye innspill og trekk, og det kan dra leseren langt bort fra det utgangspunktet han hadde da han startet. Man har valget: Man kan vegre seg, ikke være med, nekte å ta del i spillet. Da forstår man ingenting. Eller man kan kaste seg ut på det stormfulle havet av mening (Gadamer 2012: 19).

Gadamerens *språklige vending* ser Paul Ricœur ut til å videreføre, når han sier at man bare kan forstå seg selv gjennom tolkninger av *tegn* (Alnes 2020, SNL 2022). Michał Kłosiński (2022) oppsummerer hans tanker som, «an original reflection about the importance of different structures (symbol, metaphor, narrative) for human existence». Denne *tegnliggjorte vendingen* har, ifølge Kłosiński, gjort at hans tanker har blitt benyttet av mange ludologer. Kłosiński sier at Ricœurs teorier åpner opp for at hermeneutikken blir en interdisiplinær metodikk, ettersom den i større grad er ute etter å undersøke tegns meningsdannelse. En hermeneutisk tilnærming, vil dermed innebære å stille seg kritisk til spørsmålene som åpner opp samtalene, så vel som hvordan man «forstår», og hvordan man «tolker», meningen som man blir møtt med.

1.4 En ludo-poetisk hermeneutikk

Hvordan kan så en kritisk tilnærming til selve meningsinnholdet lede videre til et poetisk utgangspunkt? For å forstå dette kan man gå til ludologene Aarseth og Möring (2020). De påpeker at analytikeren aller først må ha en *ontologisk forståelse*; en bevisstgjøring om det man entrer inn i en samtale med (i.e. hva man spiller). Dessuten bør man, jamført Gadamer, også sette spørsmål ved hva ens bevisstgjøring kan anskueliggjøre. Slik skal man undre seg over hva meningen er i stand til å fortelle noe om. Ved å inngå inn i en samtale med både den poetiske teorien og den ludiske, og krysninger av disse i møte ett spill, ønsker masteroppgaven å kunne belyse poetiske sider ved dataspill, så vel som ludiske sider ved det poetiske. På den måten bør den kritiske tilnærmingen, gjennom det poetiske, kunne bidra til å sette spørsmål ved hvordan dataspill bevisstgjør en ens tidsbestemte hverdag, og sådan vår teknologiske eksistens.

Et ludo-hermeneutisk utgangspunkt kan dermed oppsummeres som: «a game session and a specific ontological perspective as input, [that] completes itself upon playing and understanding (or in occasional addition, as a critical assertion)» (2020: 5). Eller omformulert til denne masteroppgavens omfang: *å undersøke det poetiske i Den Lengste Reisen* (Funcom 1999), *gjennom ontologiske og ludo-poetiske forståelser*. Hopper man over ontologien for å komme til konkrete analysepunkter, kan man miste muligheten til å oppdage unike aspekter ved det ludiske objektet, og dermed hva det vil si å spille, som dermed gjør at man mister «the process of making sense of the game» (ibid.).

Videre vil det være fornuftig å ytterligere forankre hermeneutikken, og sådan vår meningsdannelse, som et spill. Astrid Ensslin (2014: 21) skriver at, ifølge Nietzsche er verden definert av spill, fordi det er en illusjon. Den tanken viderefører Heidegger i begrepet *verdensspillet* (*Weltspiel*); samfunnet er et spill, og enhver innenfor er enten en spiller eller et spillobjekt (ibid.: 22). Roger Caillois og Johan Huizinga går derimot imot dette, og sier at spill skaper en alternativ realitet utenfor vårt samfunn. Media-filosofen Marshall McLuhan går imot dette igjen, og påstår at spill er skapt ut fra kulturen og dermed reflekterer den (hentet fra Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 39). McLuhan sine tanker passer i større grad til semiotikeren Algirdas Greimas (1990: 9), som sier at mening til enhver tid skapes rundt oss, fordi mennesker samhandler gjennom *tegn* (jf. Ricœur). En *ludo-hermeneutikk* kan, med dette, innbefatte seg med tanken om at menneskelige interaksjoner i strukturer kan sees på som et spill, ettersom enhver interagerer med, og blir interagert med, av andre. La meg forsøke å sammenfatte dette som et spørsmål: Kan man som spiller innenfor verdensspillet forstå seg selv ved hjelp av dataspill?

1.5 Den teknologiske hverdagen

I en hermeneutisk tilnærming skal man være bevisst på sin egen *forståelseshorisont*, så vel som sine egne *for-dommer* og *for-tanker* (Gadamer 2003, Gadamer 2012). Av den grunn kan det være fornuftig å redegjøre for min forståelse av *teknologi*. For hva er den poetiske kraften i dataspill – om man ikke først forsøker å forstå det den burde være i stand til å kunne si noe om?

Teknologi stammer fra de greske ordene *techné* og *logos* (Bøhn 2022: 15 og 20). Filosof Einar Duenger Bøhn oversetter *techné* til «kunnen»; «den praktiske kunnskapen om hvordan noe gjøres og den teoretiske kunnskapen om hvorfor det gjøres». *Logos* betyr «læren om»; «som i kunnskap man tilegner seg i et stadium». *Teknologi* betyr dermed: «det teoretiske og praktiske studiet av bestemte teknikker, samt den teoretiske og praktiske kunnskapen om dem» (Bøhn 2022, 30). Begrepet *techné* ble senere overtatt av det romerske *ars*, som videre ble til dagens *kunst*, eller det å *kunne noe*; malekunst for eksempel (Bøhn 2022: 17-18).

Heidegger (2011: 222) forstår derimot *teknologi* som to ting. Den første er i tråd med Bøhns forståelse: «*Techné belongs to bringing-forth, to poiesis: it is something poetic*», som han henter fra Aristoteles: «All tekne, all kunst er opptatt av å frembringe noe» (Børtnes 1980: 21). Den andre er: et ««rammeverk» (*Gestell*), en innretning som gjør alle vesener til sine ressurser (*Bestand*)» (Hui 2022: 50). Jeg tolker denne «teknologiseringen», som omkransningen av verden inn i *teknikkens klør* (Heidegger 2011: 227), mens Bøhn (2022: 24) forstår det som at teknologien, «tildekker andre måter virkeligheten kan være på, andre måter som til og med kan være *bedre*». I dag så innebærer *teknologi* (forstått gjennom *dataspill*), både *ludologenes* *forskningsgren*, *spillskapernes tekniske kunnskap*, og *datamaskinens fysiske tilstedeværelse*.

Ensslin (2014: 42-45) diskuterer det generelle teknologisamfunnets eksistensgrunnlag; raske utskiftninger, konstante reevalueringer, semiotiske bruddstykker og en flytende umiddelbarhet – som sammen bidrar til en pågående usikkerhet. Bøhn (2022: 33-34) diskuterer også dette samfunnet. Han sier at jo mer «selvstendige» teknologiene er, desto mindre involverte er vi i det de er implementerte *for*. Derfor opplever vi en «fremmedgjøringstrend», som frarøver oss vår nærhet til, og kunnskap om, hvordan *teknologiene* fungerer. Denne «trenden» sammenligner han med et «spillteoretisk våpenkappløp» (: 203). Slik skapes en «virkelighet» som er utenfor vår kontroll, men som vi alle er fanget av (:198).

Visualiserer man denne «virkeligheten» som et *digitalt kontinent* så blir *teknikkene* som datamaskinen muliggjør ens måte å eksistere, tilknytte seg og orientere seg på dette kontinentet; Kjøpe mat (*Oda*), dra på restaurant (*Foodora*), dra på teater/konsert/kino (strømmetjenester),

kjøpe billetter (*Ticketmaster*), kommunisere (sosiale medier) og anskaffe klær (shoppe på nett), bare for å nevne noen. En ting er å gå fra menneskelige interaksjoner til å samhandle med forhåndsprogrammerte mønstre, men nå forsøker teknooligarker som Zuckerberg å lukke dette «kontinentet» inn i egne symbiotiske systemer som *Metaverse*; «et kroppsliggjort internett», hvor man skal «leve i opplevelsen», fordi «det kan formidle hele den menneskelige tilværelsen og samhandlingen» (Meta 2021). Det hele selges inn gjennom *kulturen* som en semiotisk revolusjon fra tekst, til bilde, til video og nå til «immersion» inn i en digitalitet (Meta 2021). Ikke ulikt cyberpunk-dystopier hvor teknologiselskaper har overtatt definisjonsmakten på den uvirkelige virkeligheten, og sågar den virkelige. Vår kroppslige menneskelighet skal altså bli en syntetisk realitet. Eller sagt på en annen måte – *dataspill* skal bli våre liv.

Allikevel har dette på mange måter allerede blitt hverdagen. For at teknologien skal kunne eksistere må det skape et *rammeverk*, som også skjuler det som kunne ha vært (jf. Bøhn). Makten og definisjonsmakten over rammeverket er samtidig forbeholdt selskaper, og slik oppstår et *digitalt autokrati* med egne regler og normer, språklighet (emojis og GIFs), arbeidsplasser (proggere og boter), borgere (surfere), samt egne økonomiske modeller (overvåkningskapitalisme); forstås som innsamling av brukeres datapunkter for å spå/fortelle noe om individers og massers markedsendringer (Zuboff 2019, Zuboff 2020). Med dette har vår digitale virkelighet blitt et kommersielt spørsmål i større grad enn et estetisk, humanitært eller biologisk. Så hvor går hverdagens grenser? Er vi allerede transcenderende mennesker og digitale skapelser? Da kan man lure på om Vik, fra introduksjonen, faktisk blir en bonde når hun mater sine digitale dyr i spillet *Hay Day*.

Man ønsker å tro bedre om samfunnets fornuft, men trenden peker i én retning. Undersøkelser viser at kunstig virkelighet vil bli viktigere og viktigere for arbeidsgivere (Capgemini 2018), og den dagsgjennomsnittlige tidsbruken for aldersgruppen 16-24 år – eller de født med heldigitaliserte liv – innebærer 63 minutter med spilling, 318 minutter på internett, og seks minutter med en bok (SSB 2021). De presenterte tankene reflekterer en hverdag som i stadig større grad fremmedgjør en fra sin egen fysiske og psykiske virkelighet, og tvinger en over i en skapt av andre. Men hva betyr dette for oss, og hvordan skal man forholde seg til det?

Heidegger forsøker heldigvis å komme med et svar: *kunsten*. Ettersom det anskueliggjør *teknikker*. Dette må skje i et domene som «på den ene side er beslektet med teknikkens vesen, på den annen side dog er grunnforskjellig fra den» (Bøhn 2022: 21). Kanskje kan dataspill og dens *ludo-poetiske teknikker*, muligens lede oss til forståelser for å bedre kunne leve i denne teknologiske hverdagen?

2. Teori: det poetiske

2.1 Hva er det poetiske?

For å kunne besvare spørsmålet på forrige side, bør man ha klart et par aspekter. Det forrige delkapittelet forsøke å skildre det første aspektet, teknologisamfunnets tilslørte virkelighet. De to påfølgende aspektene bør dermed være: det poetiske sin fremmedgjørende kraft, som dermed på ulike måter lar en erkjenne virkeligheten, og deretter ludiske og ontologiske aspekter, som lar en erkjenne det poetiske ved dataspill. Det første steget blir da å bryte opp *det poetiske*.

Det poetiske er mennesket selv, og av den grunn blir det håpløst å forstå hvor det kommer fra (Børtnes 1980). Men, som et klassisk utgangspunkt, kan man returnere til *Poetikken* (2004). I den forsøker, ifølge Jostein Børtnes (1980), Aristoteles å forklare kunsten som menneskets streben etter kunnskap. Ifølge Aristoteles kan diktningen «forandre selve strukturen i et menneskets karakter, fordi dens kraft rammer de dypeste lag i menneskets følelsesliv» (Børtnes 1980: 16). Lyrikken, eposet og dramaet er særlig viktige poetiske strukturer, men like viktig er begrepene *mimesis* og *katarsis*. *Mimesis*, et begrep Platon videreførte, forklarer Jostein Børtnes som «fremstilling», eller – «etterligning av den objektive virkelighet», men som er mest kjent som ren etterligning. *Katarsis* er erkjennelsen og gleden over «etterligningen», som bidrar til en innsikt i tilværelsen, som deretter gjør at man returnerer til virkeligheten med en nyvunnet forståelse (Aristoteles 1961, Børtnes 1980: 56-77).

Det poetiske har siden den gang flyttet seg over i nye områder, og blitt tolket på andre måter. Roman Jakobson påpeker, i artikkelen *Hva er poesi?* (1933), at russiske forfattere har beundret den poetiske kvaliteten i vinkart, en oversikt over tsarens garderobe og en togtabell, mens han selv diskuterer forfatteren Máchas dagbøker. Disse er ifølge han like mye poesi som hans dikt og noveller, ettersom de løfter fram den rene utilslørte menneskelige tilværelsen. Han påpeker dessuten, at det var «filmen som avslørte klart og ettertrykkelig at språket bare er ett av flere tegnsystemer [...]», og slik «brøt den ned gårsdagens herskende ideologi» (:116). Han summerer det hele som at den poetiske funksjonen, *poetisiteten*, er en del av en større struktur, i motsetning til min innledende forståelse. Den forvandler de andre elementene, og sammen med dem former verkets karakter, og kommer til uttrykk når kunsten trekker oppmerksomheten mot sin egen strukturelle sammensetning.

Lignende tanker hører man hos Gérard Genette (1964/1966: 167): «retorikken er eit *system* av figurar», og disse figurene er annerledes «frå det som er enkelt og daglegdags». Ifølge han tolker den *moderne poesien* figurer bokstavelig – en spade er en spade – mens den *klassiske*

poesien er omvendt, fordi den er figurlig. Figuren blir slik noe «annerledes», noe som tiltrekker seg oppmerksomhet. Jonathan Culler (2011: 28-29) generaliserer det, slik at *det litterære* blir «en muntlig eller tekstlig overlevering som krever oppmerksomhet». Denne oppmerksomheten står da i kontrast til «vanlige» samtaler; som bare ønsker å overlevere informasjon. Cullers forståelse av denne «oppmerksomheten», kan forklares som en bevisstgjøring på forholdet mellom form, mening, tematikk, grammatikk og andre faktorer. Ifølge Culler, må man forstå bestanddelene for å forstå verket. Går man til nyhistorikeren Stephen Greenblatt (1986), så påpeker han at verket eksisterer i et større kulturelt nettverk. og at de utveksler materie og diskurser med hverandre. Det betyr at undersøkelser av verk også bør undersøke kulturen det er skapt ut av, forstått som *kulturkonteksten* (jf. hermeneutikken og teknologikapittelet).

Det leseren bør ta med seg er at *det poetiske* har mange fortolkninger og innfallsvinkler, og at det hatt vandret bort fra sin Aristoteliske forståelse og over i noe udefinert. For å innskrenke begrepet og nærme seg en forståelse av det *ludo-poetiske*, velger masteroppgaven å først undersøke *formalistenes* syn på det poetiske, dernest *ludologiens* møte med det samme.

2.2 Formalismen - poesiens strukturelle kompleksitet og mål

Masteroppgaven vil heretter parafrasere de monumentale formalisme-kompendiene til Peter Steiner (1984) og Viktor Erlich (1969). Begrepet *formalisme* er hentet fra den greske metafysikkens lære om å forstå formene objekter eksisterer under. Det ble brukt som en definisjon på to ulike lingvistikk-grupper i Moskva og St. Petersburg, fra rundt 1916 til 1930, da det ble oppløst av sovjetiske myndigheter. Disse gruppene startet med et ønske om å forlate symbolismen, men endte opp med å både ta til seg deres grunnsetninger og samtidig endre dette gradvis til nyere retninger, som strukturalismen. Retningen var preget av mange motstridende teoretikere med delte meninger om språkets funksjon, metodene for å belyse dette, og prinsippene som omkranset dem (Erlich: 169-172). Eikhenbaum sier at de er *morfologer* – eller *spesifiserere*. Jakobson sier at de er ute etter å studere *det litterære* (litteraturnost). Tomasevskij sier derimot, at de studerer poesi som en disiplin som undersøker fenomenene i litteraturen, og ikke deres essens. Felles for dem alle er deres ønske om fjerne seg fra tidligere litteraturforståelser, og å analysere *teksters strukturelle kompleksitet*, og derav deres *poetiske funksjon* (Thobo-Carlsen 1984: 164).

I Steiner (1984: 44-67) sin gjennomgang av doktrinen er det særlig tre grunnsetninger som dukker opp: *maskinen*, *organismen* og *systemet*; hvorav *det poetiske* særlig oppstod i den første, og som de to andre forholder seg til. *Maskinen* er tatt fra Viktor Sjklovskij (1916), og

sammenfatter hans syn på skapelsen av et verk, gjennom den mer klassiske forståelsen av teknologi gjennom *teknikker* (jf. teknologikapittelet). Begrepet innebærer særlig tre tanker (*O teorii prozy*, 1928, hentet fra Steiner: 46). For det første skal man, ifølge Sjklovskij, forstå poesi som en klokke-maker undersøker ur, eller en mekaniker en bil. Dette er ulikt fra den klassiske metoden å skape og forstå tekst etter forhåndsbestemt poetikk; metrikk, troper og figurer. For det andre utnytter bare skaperen de tilgjengelige «teknikkene» som allerede eksisterer i samfunnet, for å skape et verk; derfor er skaperen uviktig, og teknikkene det viktigste. For det tredje er de «klassiske» litteratene i større grad opptatte av *hva*; hva skjedde i samfunnet på den tiden; hva gjorde forfatteren da han skapte det; hva prøver han å si. Sjklovskij er derimot opptatt av *hvordan*; hvordan skaper språket poetisk kunst?

Sjklovskij forsøker å komme med et svar på dette spørsmålet i *Kunsten som grep* (1916). Her skriver han at lingvisten Alexander Potebnja mener at diktningen er en måte å tenke ved hjelp av *bilder*. Men, som Sjklovskij argumenterer, er bildene konstante, bare overført fra generasjon til generasjon, dog er måten de blir tatt i bruk ulik. Ettersom Potebnjas forståelse er at diktning=bilder=symboler, så vil noen symboler alltid være poetiske. Sjklovskij sier dog at her tar Potebnja feil, fordi bilder avhenger av situasjonen og metodikken, derfor kan noe være både *poetisk* og *prosaisk*. Eller uttrykt annerledes: gjennom *kunsten* og *dagligdagshet* (bytt (Steiner: 48). Min oversettelse). Dagligdagshet er det praktisk-prosaiske, hvor bildet står for bildet (en bil skal bare forstås som en bil). Det innbefatter seg med det automatiske, det monotone, det som innebærer kausalitet og materialitet, og er preget av historier og hendelser (jf. Genette). Kunsten er motsatt, fordi den forsøker å *underliggjøre* (*ostranenie*) språket, den skaper et inntrykk, har et mål som leseren må oppfatte, er et produkt av forhåndstenkte valg og tanker, og den har et arrangert *narrativ/plot* (sjuzet), som leseren må lete seg fram i (ibid.).

Videre skiller Sjklovskij mellom ordets *ytre* (lydlige) og *indre* (billedlige) *form* (1916: 13). Førstnevnte er det dagligdagse praktisk-prosaiske bildet som forholder seg til det konkrete objekt – og deres forhold imellom. I det poetiske språk brytes det ytre bildet ned (en bil er ikke lenger en bil, men et fremkomstmiddel som gjør at du kan livnære deg), og det indre billedlige (*obraznost*) får utfolde seg. Denne indre billedliggjøringen krever at man *ser*, og ikke bare gjenkjenner, som sådan blir kunstens grunnleggende mål. Her fremstår, som Arild Linneberg (1993: 13) påpeker, også en av de klareste innsiktene til formalistene – at kunsten vil fortelle noe den ikke kan uttale. Den ønsker å vise leseren noe, få en til å undre og stille spørsmål, heller enn å lede fram til en fasit. Slik er poesien i formalistenes verden, en estetikk, hvor persepsjonen – sansningen, skaper en nåtid og et sekundært alternativ.

Sjklovskij påpeker at de tidligere teoretikerne mente at poesi var «besparelse av økonomi», i form av psykiske krefter, fordi det forholdt seg til letthet, gjennom rim og rytme (1916). Han argumenterer for at det teoretikerne egentlig diskuterer er *dagligdagshet* og det praktiske prosaiske språket – hvor leseren slipper å tenke over hva som blir sagt, ettersom man fatter dens umiddelbare mening. Han mener derimot at det poetiske språket er et produkt med et mål om å endre vår oppfatning fra det dagligdagse til det kunstneriske – gjennom underliggjøring eller ulike teknikker. Dette krever dog mental tilstedeværelse for å forstå og tolke, og slik blir leseren bevisst på egen tilstand, eller «av-automatisert». Kunstens mål blir da å forhindre *automatiseringen* av våre liv, ved å tvinge oss til å «holde» på dens tilstedeværelse (jf. Gadamer tanker tidligere). Desto lenger kunsten lar oss holde på dens tilstedeværelse, desto mindre automatiserte blir våre liv. Dette bør sees i sammenheng med Bøhns perspektiver på at mennesker blir stadig mer automatisere i sine egne teknologiske liv.

Sjklovskij sitt syn er at *kunsten/poesien* endrer ens vanedannende syn på livet, og derfor skal man som analytiker undersøke hvordan den oppnår dette. Alexander Veselovskij mener at man undersøker dette ved å «studere hvordan nytt liv skapes, disse opplevelsene av frihet som strømmer inn fra enhver ny generasjon, de som fyller de gamle formene, de samme formene som den forrige generasjonen ble skapt ut av» (*Istoriceskaja poetika*, hentet fra Steiner: 54-55. Min oversettelse). Veselovskij gir masteroppgaven her et argument for dataspills samfunnsrelevans – ettersom den omformer de gamle formene den ble skapt ut av. Sjklovskij påpeker at enhver ny kunstretning bare kan forstås på bakgrunn av de formene som kom forut, eller desto mer bastant – at de nye formene ikke oppstår for å fortelle noe nytt, men fordi de gamle formene har oppbrukt sine muligheter til å uttrykke *det poetiske* (Erlich 1969: 254, Steiner 1984: 56). Metodikken til formalistene handler dermed ikke om å «forstå» verket, men å forstå dens persepsjon som en *omformer*; *hvordan* den greier det.

Formalistene viser tydelige spor etter den romantiske og symbolistiske tankegangen, men satt til et samfunn i enorm økonomisk vekst, og en ny voksende teknologisektor. Kunsten bør derfor, ifølge formalistene, sees på som en *produksjon*. Man skal finne den dominerende kvaliteten (*genus*) i dens skapelse, og forsøke å se hvordan de *poetiske teknikkene* i litteraturen har tvunget seg på forfatteren (Sjklovskij 1916). Dette gjøres gjennom en kombinert bruk av lingvistikk, fonologi og «formelle iakttagelser», samt matematisk-logiske relasjoner som symmetri, speiling, likhet, ulikhet, parallellitet og diagonalitet, repetisjoner, idiotisering (at løsninger avventes til slutten), og graderinger (at kompleksiteten bygges opp) (Steiner: 66, Thobo-Carlsen 1984: 164). Skal man studere *det poetiske*, bør man i tillegg se på noe

overgripende, slik som en poetisk endring fra tidligere forståelser, eller hva som skapte endringer i utgangspunktet (Steiner: 64)

Et svært viktig aspekt ved Sjklovskijs tanker er ideen om *fremmedgjøring*. Som nevnt i innledningen, handler det om å bli bevisstgjort ens egen *ubevisste hverdag* gjennom kunsten; den er *deautomatiserende*. Andre har likevel påpekt at deautomatiseringen også kan komme av det historiske og samfunnsmessige; «horisontudvidende udforming (Gestaltung) af nyoppdagede aspekter af virkeligheden» (Thobo-Carlsen 1984: 151). En av de klareste kritikkene mot Sjklovskijs mekanisme-forståelse, blir dens rigide fokus på verkets *systemiske individualitet*, og derav dets egen «bekreftelse» på det poetiske språket (Steiner 1984: 254, Thobo-Carlsen 1984: 151). Masteroppgaven vil benytte seg av *fremmedgjøringen* som poetisk forståelse, men den tar også med seg Bakhtin sine ord om at «fremmedgjørelsen ikke var nogen egenskab ved selve værkstrukturen, men derimot et socialt faktum der var forankret i læserens bevidsthed» (ibid.). Av den grunn bør man først undersøke *verket*, for så å forsøke å forstå det gjennom ens eget fremmedgjorte liv og samfunnsstrukturer.

Avsluttende bør en være klar over at Sjklovskij heller aldri ble helt enig med seg selv om hvordan man skulle forstå et verk. Er et poetisk verk skapt ut av alle dens poetiske deler, eller har poetiske verk en helhetlig kvalitet, og finnes det noe «helhetlig»? Som i bunn og grunn høres ut som kjernen i Gadammers hermeneutiske forståelse. Sjklovskijs poetiske metodikk vil, i stor grad, handle om å *forstå teknikkene* som *fremmedgjør* leseren/spilleren av et verk, og reglene som bestemmer over det.

3. Teori: det ludo-poetiske

Før masteroppgaven går over i det *ludo-poetiske teorikapitlet*, bør leseren være klar over det som ble nevnt innledningsvis; enhver er overlatt til sitt eget utgangspunkt. Ludo-poesi er ikke et definert felt, og denne masteroppgaven forsøker på mange måter å skrive seg inn under en tradisjon som går på tvers av flere, og som sådan eksisterer i deres grenser. Av den grunn kan det i de kommende delkapitlene være fornuftig å løfte det poetisk relevante ut fra tilhørende ludologisk teori, men hva er da det mest relevante? Det bør, med masteroppgavens omfang tatt i betraktning, være å løfte fram det poetiske i tegn, narrativet som binder tegnene sammen, og hvordan brudd med disse strukturene kan la en erkjenne noe om dem. Dette forstås gjennom ludo-semiotikken, det ludo-narrative og ludo-formalismen. Dette er så langt et utvalg, og leseren bør være seg bevisst at det er rom for å fylle det ut ytterligere med tematikk som psykologi, estetikk, performativitet, sosiologi, og en rekke andre poetiske aspekter.

3.1 Kort introduksjon av spill og dataspill

Spill har blitt funnet i samfunn over hele verden (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020), og av det grunn skulle man tro at det er noe unikt ved mennesket. Men, som Gadamer (2012: 136) påpeker, så er det heller slik at menneskets spill (utspille, avspille, noe står på spill), står til naturens spill (samspill, fargespill, lysspill). For å forstå spill innenfor litteraturen, og slik det tekstlige, kan man vende seg til Ensslins *Literary Gaming* (2014: 26-28); Bakhtin mente at spill og lek er *estetiske våpen* som kan overkomme og konfrontere begrensningene i dagligdagse avgjørelser, gjennom alternative former for uttrykk; Derrida benyttet seg av *dekonstruksjonen* som en lek for å bryte ned hierarkier og maktstrukturer; Borges sier at litteratur er et spill med faste konvensjoner, og å bryte disse er en del av gledene og obligasjonene ved spillet. Spill kan innebære mangt, men Roger Caillois (2001) kan lede til en oppsummering: spill er en frivillig instans med et usikkert utfall, det opptar et tidsbestemt sted utenfor vår dagligdagse tilværelse, det er uproduktivt, det er bestemt av regler, og det krever fantasi og en imaginær virkelighet.

Datamaskiner utførte i starten regelbundne utregninger. De første *dataspillene*, hvor spillerens input endret datagenerert grafikk – dukket opp på 60-tallet i USA (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020). Deres forsøk med en «kontroller», som *input-generator*, var grobunnen for arcade-industrien på 70/80-tallet og senere spillkonsollen, i motsetning til datamaskiner med mus og tastatur. Dagens spillmarked er så internasjonalt og variert at en sammenfatning vil være umulig; ettersom det innebærer alt fra *Mario* til *Minecraft* (2009-), *Monster Hunter* (2004-) og *Microsoft Flight Simulator* (2020). For å forklare, uten å begrense, er det særlig et par karakteristikk tilknyttet dataspill; multimodalitet, estetikk, fantasiutfoldelse, lek, utfordringer, gledes-sensasjoner, dramatiske narrativer, fellesskapsfølelse, oppdagelseslyst, selv-utfoldelse og tidsbruk (Wolf and Perron 2014, Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 51).

3.2 Det ludo-semiotiske og dets poetiske muligheter

Den første ludo-poetiske kategorien er *ludo-semiotikk*. Den er valgt ut med et ønske om å kunne belyse poetiske muligheter i tegnet, gjennom *multimodaliteten*; forstått som en kombinasjon av tegnsystemer. *Semiotikk* erkjennes derfor som en *tegnliggjøring*; «Signification is simply this transposition of one level of language into a different language, and meaning is simply this possibility of *transcoding*. Meaning, in the sense of the forming of meaning, can thus be defined as the possibility of the transformation of meaning» (Greimas 1990: 7). Omformulert blir all mening skapt fra tidligere mening, som gir muligheten for ny mening (jf. Gadamer). For å kunne diskutere denne «umuligheten», forsøker semiotikere å bryte opp dens «bestanddeler», forstått som mening (*tegn*), for å se hvordan de samsvarer og er i samspill innad i strukturer.

Å diskutere hele det semiotiske fagfeltet er det ikke plass til, men en adekvat forståelse for oppgavens omfang lyder følgende. I den saussuriske tegnforståelsen så er tegnet delt i to: enten forsøker det å vise til det «faktiske» objektet i virkeligheten (denotativt), eller så forsøker det å vise til det bakenforliggende; «innholdet» (konnotativt) (Gullichsen 1990, Nes 2022). Ikke ulikt Sjklovskijs tanker om «bildet». Pierce sin tredelte tegnforståelse, kort oppsummert og forsøkt forklart, er at ethvert tegn presenterer *noe* (objekt, lyd, bilde), at tegnet blir *tolket*, og at representasjonen egentlig refererer til noe *bakenforliggende* (Merrell 2001, Atkin 2010). Om det presenterte henviser til seg selv, denotativt, er det et *ikon* – slik som en *stol*. Ser man derimot et *stolbein* så tolker man at det insinuerer en ødelagt stol – dette kalles for *indeks*. Ser man logoen *Ekornes* så betyr dette produsenter av stoler, uten at Ekornes betyr noe alene, men det inneholder *konnotasjoner* til stoler – og slik blir det et *symbol*. Semiotikken forstås dermed som en struktur av forutforståelse, tegn og tolkning.

Ludo-semiotikk vil dermed innebære at ethvert dataspill presenterer sine egne *tegnunivers*, og at ethvert tegn står i relasjon eller i opposisjon til de andre, at disse tegnene kan endres ut fra spillerens interaksjoner, som videre kan endre strukturen i tegnuniverset (Walton 1990, Ryan 1994, Myers 2003, Siabra-Fraile 2009). Disse interaksjonene med semiotikken er dessuten det som bidrar til temporalitet, dialog, tanker, evaluering, visualisering og skaper emosjonell respons (Ryan 2006: 9-26, Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 34-35). Dessuten vil spillerens kroppslige manifestasjon innad i tegnuniverset, kunne skape en *romlig følelse* som gjør at spilleren lettere kan rekonstruere verdenen mentalt i sitt eget sinn (Ryan 1994). Denne mentale «romligheten» er noe alle medier er i stand til å skape, men dataspill spiller særlig på det *multisensoriske*, i samspill med det multimodale og multisemiotiske, for slik å lettere kunne engasjere spilleren til egen mental utforskning av dens grenser (Ryan 2006: 98). En kompleks tegn-struktur, med andre ord. Man bør derfor ikke overse dette i humanistiske analyser, ifølge Myers (2003: 89). Særlig viktig blir dette også i en ludo-poetisk analyse, ettersom lek med dette tegnuniverset er i stand til å fremmedgjøre spilleren, som leder til det Alex Mitchell (2016) kaller for *poetisk spilling* (*poetic gameplay* – min oversettelse).

Når spilleren føler seg mentalt til stede i et semiotisk-sansende virtuelt miljø, opplever man det som kalles for *immersion* (Siabra-Fraile 2009, Bruchansky 2011, Kubinski 2016, Ryan 2019). Et ikke uproblematisk begrep, men et viktig ett. Piotr Kubinski (2016) foreslår at *immersion* sin antitese må eksistere i form av *emergence*; å bli tatt ut fra den semiotiske verdenen. Å tvinge spilleren fra *immersion* til *emergence* er samtidig et effektivt poetisk grep, ettersom det fremmedgjør spilleren fra spillet (Ryan 1994); plutselig blir man klar over sin rolle som spiller,

karakterer som konstruksjoner, spilllets kunstige verden, eller den narrative kompleksiteten. Det er vanskelig å finne gode norske fagbegrep, men Holm-Hansen bruker aktivt *løsrivelse* i sin oversettelse av Gadamer (2012) spillforståelse. Et forslag kan dermed være: *innhylling* og *løsrivelse*. Man *innhylls* inn i en semiotisk verden, og man *løsrives* fra den.

Så hvordan kan dette tegnuniverset analyseres, og slik forstås? Den franske teaterteoretikeren Patrice Pavis' (1985) analyseapparat for avkodning av teaterforestillinger, kan være særlig relevant for å undersøke det *semiotiske spillrommet*. Han ser på forestillinger som et *rom* (i.e. tegnsystem), og derfor bør man undersøke dets elementer: scenografi, kostymer, rekvisitter, lys, lyd, figurer, tekst og narrativ struktur. Den samme «romforståelsen» hører man fra Peter Barkentin (2005). Han undersøker *spillrommet* gjennom det filmteoretiske begrepet *mise-en-scène*; rommets element-struktur. Han nevner de samme begrepene som ovenfor, og legger til: kamera-vinkel og -føring, spillerens opptreden, romlighet og ABC-modellen (se *interface* i begrepslista, vedlegg 1).

Spillrommet er viktig, men en ofte oversett del av dataspill, er *lyddesignet* (se *game audio* i begrepslisten). Som Egenfeldt-Nielsen et al. (2020: 147) og Mark Grimshaw (2014) påpeker, bidrar lyden i stor grad til innhyllingen av spilleren, særlig gjennom dens *viscerale* tilknytning til *følelser*, og dens *aurale* tilknytning til det *visuelle*. Instrumenter kan illustrere narrativer, miljølyd kan skape en større grad av realisme, og visse objekter kan indikeres ved hjelp av lydtegn. Lyd er dessuten bare en «del» av et stort *multimodalt ensemble*, som til enhver tid kommuniserer informasjon (Hawreliak 2019: 6). Jason Hawreliak sier derfor at alle deler innenfor ensemble er i stand til å påvirke spilleren like mye. Det viktigste spørsmålet innenfor en poetisk ludo-semiotikk, bør da være: «hvilke aspekter har betydning i dette øyeblikket?» (jf. *genuset* til Sjklovskij). Undersøker man dette, så kan man også bryte opp tegnstrukturene gjennom *dissonans* og *harmon*i, og slik forstå hvordan de påvirker hverandre estetisk, tematisk og retorisk, og dermed forstå hvordan de kommuniserer mening (Hawreliak 2019: 4 og 98).

Til nå har denne masteroppgaven utelatt å diskutere *regler* og *mekanikk* (se særlig Juul (2005) og Salen & Zimmerman (2004), eller masteren til Thomas Grønvoll (2015)). Dette kan være dumt, ettersom et regelfokus kan rette kritiske spørsmål mot valg og konsekvenser, slik som hvorfor helsen din øker om du dreper en fiende (Bruchansky 2011). Allikevel kan regler også forstås som en tilrettelegger for en *ekspressiv mulighet* (Bogost 2007: 7). Slik som at instrumentets utforming tillater at man mekanisk kan uttrykke semiotisk auditive tegn på den (Agawu 1991, Wright 2004); «Roughly, the relationship between a *performance* and a *musical work* is similar to the relationship between the *playing of a game* and the *game itself*» (Bartel

2018: 9). Regler er viktig, men innenfor et ludo-poetisk rammeverk ser interaksjonen det muliggjør, gjennom det semiotiske, ut til å være viktigere – men *spenningen* mellom valgtvang og valgfrihet (*interaksjonsgraden*), bør man være seg bevisst.

Ulike interaksjonsgrader leder til ulike sjangre; selv om «sjangre» er et arbitrært begrep (Myers 2003, Ryan 2006, Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 52). Eventyrspill, som *Den Lengste Reisen* (1999), forholder seg særlig til musepekerens interaksjonsmuligheter med *konnotative* tegn (Myers 2003: 28 og 97, Fernández-Vara 2014). Derfor er «pek-og-klikk»-spill ofte et synonym. Både David Myers og Clara Fernández-Vara forklarer at *eventyrspill* må forstås som, og blir utvidet ved, en *signifikasjon*; «tegnliggjøring» (jf. Greimas). Eventyrspill «løses» ved hjelp av tegnutforskning, spillverdenens logiske rammer, spillerens interaksjon med karakteren gjennom tegn, gameplay gjennom tegn, eller at tegnene leder framover mot en historie. Et eksempel på dette kan være en nøkkel. Vi vet at den låser opp dører, kister og gjenstander. Men den kan òg bli ett symbol, som låser opp et nytt spillnivå, en gjenstand uten hull, eller at den blir gitt bort til en ikke-spillbar-karakter (se *NPC* i begrepslista). Tegnene i dataspill, og da særlig eventyrspill, bør derfor både forstås ut fra spillkonteksten og våre egne konnotasjoner (Myers 2003: 12). Ettersom spillingen i stor grad går ut på forståelsen av dette tegnsystemet underveis i spillingen – *signifikasjonsprosessen* (Myers 2003: 13) – så vil også slike spill ha mindre «gjenspillingsverdi» så fort verdiene og meningene er bestemt. Da vil mysteriet være løst, og *spenningen* være over.

Slike *prosesseringer* («procedurality») utdyper Ian Bogost (2007:2-3), når han sier at så fort man starter et spill er man bundet til dens *prosesser*. Disse kan være forhåndsbestemte og imøtekommende til spillerens progresjon, gjennom regelbundne hendelser, narrative prosesser og interaksjoner; slik som *hovedmål* og *sidesprang* (se *main quest* og *side quest* i begrepslista). Spillet kan også muliggjøre *selvskapte prosesser* innenfor spillets mulighetsrom; man ønsker å nå et høyere heltenivå (se *level* i begrepslisten) før man fortsetter på hovedmålet. Det kan dessuten innebære at selve spillingen blir en *poetisk prosess*, ettersom reisen kan ha både *katarsiske* og *gledelige* utfall, men også at prosessen fremmedgjør spillerens egne prosesser.

For å danne et *poetisk* utgangspunkt for det ludo-semiotiske ville det ha vært fornuftig å først gå til andre ludo-semiotiske analyseapparater. Dette har dog vist seg vanskelig å oppdrive. *Understanding Video Games* (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020) og *The Routledge Companion to Video Game Studies* (Wolf and Perron 2014) nevner heller ingen. Av den grunn, og i tråd med hermeneutikken og formalistene, kan det være fornuftig å starte med å stille *spørsmål*, og da særlig *hvordan*.

3.2.1 Ludo-semiotiske spørsmål

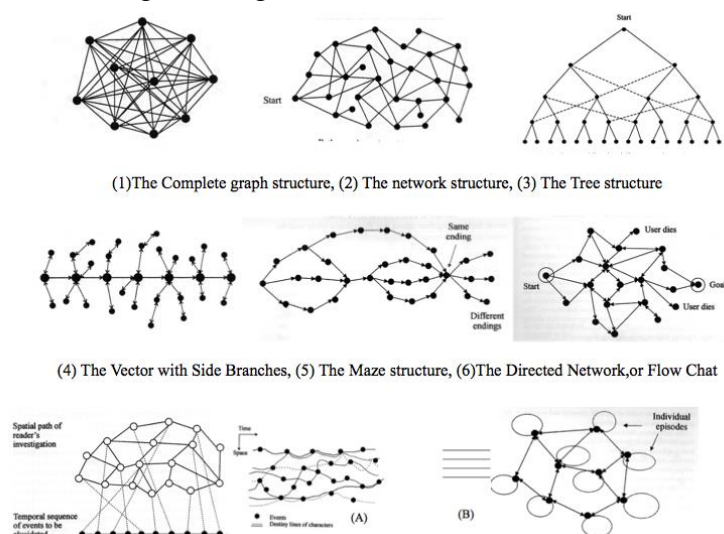
Hvilke tegn blir presentert, og hvordan? Hvordan interagerer spilleren og karakterene med tegnene? Hvordan oppfatter spilleren og karakterene tegnene? Hvordan danner tegnene en historie? Hvordan interagerer tegnene med hverandre?

Svarene på disse spørsmålene bør, via ludo-semiotikken, kunne belyse poetiske aspekter ved spillet, og hvorvidt spillet er i stand til å fremmedgjøre spilleren. Dessuten bør leseren være klar over at *hvordan* kan sløyfes, og at disse spørsmålene da kan besvare med et «ja» eller et «nei». Det betyr ikke nødvendigvis at alle er viktige for ethvert spill, men dette kan også fortelle noe om hvorfor det *ikke* er viktig. Dette ludo-semiotiske spørsmålsutgangspunktet vil dessuten bli belyst, sammen med de to neste spørsmålsutgangspunktene, både før og etter analysedelen.

3.3 Det ludo-narrative og dets poetiske muligheter

Grunnlaget for den narrative teorien går langt utenfor det ludologiske fagfeltet, og det er ikke rom for å diskutere hele dets utstrekning. Derfor tas det for gitt at leseren allerede har kunnskap om klassiske narrative analysebegreper, som *komposisjon*, *karakterer* og *sjangre*, selv om en direkte overføring av slike begreper kan være problematisk (Aarseth 2012). Det aller første en ludolog vil bemerke er at et *aristotelisk narrativ* (en start, en midt og en slutt), blir problematisk (Blok 2002), ettersom dataspill er *ikke-sekvensielle*; slik som å mangle en slutt, å kreve å bli «lest» gjennom noe mer enn en todimensjonal side, eller å ha ulike interaksjonsmønstre (Ensslin 2014: 7). Denne «vanskeliggjorte leseprosessen», er grunnen til at Aarseth (1997: 1) foreslo begrepet *ergodic literature* i sin tid; litteratur som krever *innsats* for å komme seg gjennom.

Skal man videreføre *det litterære* må man dermed være innforstått med at den nye «litteraturen» til enhver tid endrer sin *interaktivitet* og *multimodalitet* (Ensslin 2014: 6-8). Av den grunn forholder fagfeltet seg til *narrative strukturer* (se bildet under). Denne «strukkturaliteten» forstår



Figur 1 (Ryan (2001), hentet fra (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 217))

medie-professor Gunnar Liestøl (2015) som *multilineæritet*; mange muligheter. Endres strukturen etter spillerens valg, får man det Jesper Juul kaller for *emergent gameplay* (2005: 78). Dette skjer dersom historien blir ulik om man for eksempel velger å gå til høyre, istedenfor til venstre.

Narrativer, i et transmedialt perspektiv, har ifølge den sentrale teoretikeren Marie-Laure Ryan (2006: 3-30), utspring fra strukturalismen og semiotikken (jf. Roman Jakobson og forrige kapittel). Det ble videre utviklet til å bli «artikulert språk»; skriftlighet, muntlighet, bilder og gestikuleringer. Enda senere ble det omskapt til en nokså rigid forståelse av historiefortelling/gjenfortelling mellom to parter. Hennes eget svar er at uavhengig av relevante karakteristikk er det viktigste for de ny-mediale narrativene *interaksjonen* (Ryan 2006: 99). Derimot *er* ikke interaksjonen *historiefortelling*, men den muliggjør den poetiske kvaliteten i spillerens følelse av å kunne styre historien (ibid.).

Ryan (2006: 8) foreslår derfor å forstå de nye «narrativene» både *spatialt* (romlig), *temporalt*, *mentalt*, samt *formelt* og *pragmatisk*. Narrativer inkluderer dermed ulike kombinasjoner av: en foranderlig tidsbestemt verden; en verden befolket av intelligente, emosjonelle og mentale individer med mål; en verden som blir påvirket av ytre hendelser, hvorav disse hendelsene påvirker hverandre – som i sin tur igjen påvirker verdenen; som sammen skaper en historie som lar seg kommunisere til mottakeren. Ordlagt annerledes vil det bety narrative «tegn» som blir presentert for en mottaker, som bearbeider tegnene til en *historie*. Å definere historier blir dermed, som Ryan (ibid.) påpeker, å definere «tegnene» som narrativet eksisterer under.

Ryan (2019) argumenterer videre for dette synspunktet når hun sier at narrativer – sammenhengende tegn – gir desto mer mening om de forstås *mimetisk*, eller rettere sagt, gjennom deres evne til å danne en *mental verdensskapelse*; forstått gjennom begrepet historieverden (storyworld). *Historieverdener* står i motsetning til imitasjoner av verden (sakprosa) eller portretteringer av en tenkt verden (fiksjon). En *historieverden* tar utgangspunkt i dataspill som *komplekse systemer*; forhåndsbestemte regler, informasjonsprosessering og adaptasjon etter «forandring». Slike systemer legger til rette for en multimedial og kompleks måte å fortelle narrativer på, som videre bidrar til en større grad av mental verdensskapning, selv om det samtidig er begrenset av teknologien, reglene og spillerens handlingsrom.

For å komme med et *ludo-narrativt* svar foreslår Aarseth (2012) at det narrative bør deles inn i: *verden*, *objekter*, *agenter* og *hendelser*. *Verden* inkluderer hvordan man tar seg fram i spillverdenen; fra sted til sted, eller åpent. *Objekter* kan være interaktive, eller statiske. *Agenter* kan være dype og rike, eller tomme boter. *Hendelser* kan være åpne, planlagte, eller valgfrie, avhengig av deres bruk av *noder* eller *satellitter*. *Noder* betyr hovedpunkter som definerer en historie, fjernes de så går historien tapt. *Satellitter* er *sidesprang*, eller muligheter. De er til for å «fylle ut» historien. *Noder* og *satellitter* medfører, ifølge Aarseth, fire spillvarianter: lineære, hypertekst-aktige spill, quest-spill og ikke-narrative spill. Hypertekst-aktige spill innebærer da

valg mellom noder og bestemte satellitter, slik som *Den Lengste Reisen*. Aarseth sier at dette medfører at *DLR* (fork.) ikke vil defineres som et spill, ettersom ingen interaksjon vil påvirke spillets planlagte hendelsesforløp, selv om han også erkjenner at det mest effektive ludo-narrative grepet vil være å skape dype og interessante karakterer. Både Aarseth og Ryan påpeker dermed at de *semiotiske tegnene* er viktige for *den poetiske* forståelsen av det ludo-narrative, så vel som deres relasjon til agenter, verdenen og hendelser.

Juul (2001) og Rune Klevjer (2002) påpeker at i «story driven games» så handler spillet om å *oppdage historien* etter hvert som man interagerer med verdenen, karakterer og tegn, både som spiller og gjennom *spillkarakteren*. Klevjer påpeker også at *mellomsekvenser* er særlig effektive *teknikker*, fordi de bryter opp det verbale, gir viktig visuell informasjon og *løsriver* spilleren fra det konstante *gameplayet*. Clara Fernández-Vara (2014) påpeker også at *eventyrspill* i stor grad utnytter teknikker fra den litterære *eventyrsjangeren*, og dermed kan det sees på som en multimodal sjangerlek, så vel som en intertekstuell maskin.

Oppsummert kan man trekke fram at *det poetiske* i det *ludo-narrative* ligger i spillets evne til å benytte seg av *narrative teknikker* for å skape en *semiotisk historieverden* som *innhyller* spilleren. Dette krever, som pioneren innen interaktiv fiksjon – Mary Ann Buckles (1985) forklarer – både *tekstforståelse* og en forståelse av verden som et interaktivt dynamisk element. Dette varierer samtidig fra spill til spill, men *eventyrspill*, *pek-og-klikk-spill* eller *hypertekst-aktige spill* er særlig opptatt av interaksjonen mellom semiotikken og dens narrative kraft.

Ryan (2006: 200-202) har presentert et utgangspunkt for ludo-narrative analysepunkter. Disse bør kunne belyse poetiske aspekter ved spillet, og hvordan det ludo-narrative fremmedgjør spilleren. Slik som i forrige delkapittel vil de stilles som hvordan-spørsmål. Av den grunn blir de oversatt og omformulert;

3.3.1 Ludo-narrative spørsmål

Hvordan lærer spilleren om spillverdenen? Hvordan kommer narrative manifestasjoner fram i spillet? Hvordan skaper spillet narrative strukturer? Hvordan oppdager spilleren historien? Hvordan presenterer spillet en handling? Hvordan presenter spillet en fiktiv verden? Hvordan mestrer spilleren spillet i møte med det narrative? Hvordan presenteres spillets logiske virkelighet – og hvordan står dette til den narrative?

Disse spørsmålene kan også sløyfe *hvordan*, og besvares med et «ja» eller «nei», og på den måten kunne speile noe av det enkelte spills grunnleggende form. For å bedre kunne besvare disse må analysen også grense over i ludo-semiotikken, og den neste delen; ludo-formalismen.

3.4 Det ludo-formalistiske og dets poetiske muligheter

Formalisme har, som masteroppgaven har presentert, flere forståelser, men den viktigste er utnyttelsen av *poetiske teknikker*, for å skape en fremmedgjørende effekt. Ludo-formalisme har, innad i fagfeltet, hovedsakelig vært delt inn i tre kategorier: 1) formalisme basert på den estetiske formen til 'spill-artefaktet'; 2) formalisme som spill-essensialisme; 3) formalisme som en form for abstraksjon, knyttet til språk og ontologisk tenkning (Willumsen 2018). De to første punktene representerer til dels både semiotikkdelen og den narrative, mens den tredje i større grad er opptatt av spill-ontologi (dataspills strukturelle elementer), mer i tråd med russisk formalisme og masteroppgavens hermeneutiske utgangspunkt. Det er derfor det siste punktet som vil bli belyst ytterligere, som for øvrig også har vært et viktig punkt for fagfeltet; noe den sentrale forskeren Espen Aarseths akademiske karriere kan være et eksempel på (1997, 2009, 2015, 2018, 2019, 2020).

Jasper V. Vught (2022) sin artikkel baner god vei innenfor ludo-formalismen. Han påpeker at fagfeltet er preget av forståelsen av spill som en «maskin», i tråd med Sjklovskijs tanker. Dette har blitt presentert tidligere, men man ser det samme i Aarseths definisjon av cybertext som et mekanisk verktøy for prosessering av verbale tegn (1997: 21), så vel som i Jesper Juuls (2005: 17) tolkning av dataspill som «status-maskiner»; endrede forestillinger ut fra inputen til brukeren. Et viktig argument for å forstå *maskinen*, blir dermed å forstå dens *ontologi*.

Som masteroppgaven har påpekt tidligere, så sier Aarseth og Möring (2020) at *ontologien* må komme forut for enhver analyse. I tillegg blir det påpekt at enhver bør erkjenne interaksjonen med det samme (Aarseth 2003, Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 51). Aarseth og Gordon Calleja (2015) firedeler denne «*ludontologien*» mellom: mental aktivitet, mekanisk system, semiotisk system og materialitet. Forstått som: *spilleren*, *spillingen*, *tegninteraksjonen* og *spillverdenen*. Den samme ludontologien blir i *Understanding video games* (2020) presentert gjennom: regler, gameplay, perspektiv, spill-omverden, dimensjoner, scrolling, utforskning, tid, grafikkstil, fotorealisme, spillaudio og spillerantall. Ludontologien i *The Routledge Companion to Video Game Studies* (2014) er derimot delt i 60 ulike punkter, og fordelt på lek, og ulike aspekter: teknologiske, formelle, generiske, kulturelle, sosiologiske og filosofiske. Som masteroppgaven har forsøkt poengtert, så ledes en fra ludontologien til strukturforståelsen, og derav til spills poetiske kraft.

Vught (2022) erkjenner det samme som beskrevet i avsnittet over, når han sier at spillerens *estetiske spill-opplevelse* er sammenkoblet med spilllets *format*, forstått som en form for

abstrakt fremmedgjøring (jf. punkt 3 på forrige side). Blir man fremmedgjort på den måten opplever man det Mitchell (2016) kaller for *poetisk spilling*, som nevnt tidligere. Ifølge Vught bør en formalistisk dataspillanalyse forsøke å analysere dette; altså bør man analysere hvordan de firedelte bestanddelene (spilleren, spillingen, tegninteraksjonen og spillverdenen) eksisterer i kombinasjoner, eller i kontraster, og slik skaper en *poetisk spillopplevelse*. Målet blir å forstå spill som strukturer i et større samfunn og i en større historie, men man skal samtidig være åpen for at spill kan skape unike kognitive, behavioristiske, perseptuelle og emosjonelle opplevelser. En ludo-formalisme tar derfor utgangspunkt i spillerens «unike» gjennomspilling, ettersom enhver spiller kan oppfatte ulike deler av spillopplevelsen som poetisk.

Derimot har ikke en *poetisk spillanalyse* rom for å ta for seg enhver poetiske oppfyllelse, som Clara Fernandez-Vara også har påpekt i *Introduction to game Analysis* (2015). Så hva er svaret? Aarseth og Möring (2020) påpeker at man skal komme til bunns i den «indre mekanismen» i dataspill. Vught henter fram begrepet *den dominante* fra den formalistiske *system-forståelsen*. Her har man videreført grunnprinsippene til mekanistene, men gått bort fra at bestanddelene skaper maskinen, til at ulike deler til enhver tid eksisterer i et *samspill* mellom *dominante* og *underordnede teknikker* (Steiner 1984: 63-66). Både Vught og Steiner (1984: 88) mener at man må se det dominante opp mot andre dominerende aspekter, slik som fra andre verk, andre teknikker, eller andre forståelser, for bare slik kan en erkjenne verkets poetiske kraft. Dette er dog innforstått med at spilleren har spilt variert nok til å kunne erkjenne dette.

Vught oppsummerer den ludo-formalistiske forskningen som er utført av Alex Mitchell og forskere tilknyttet han (Mitchell 2016, Mitchell, Sim et al. 2017, Chew and Mitchell 2020, Mitchell, Kway et al. 2020). Mitchell har forsket seg fram til en rekke fremmedgjørende *ludo-teknikker*, og slik det ludo-poetiske, men disse er presentert som et rammeverk. Fremmedgjøring forstås her, som nevnt, som en bevisstgjøring av spillet som et spill. I tråd med de to andre delene vil dette rammeverk oversettes, og omformuleres til spørsmål;

3.4.1 Ludo-formalistiske spørsmål:

Hvordan fremmedgjør spillet interaksjonen? Hvordan fremmedgjør spillet spillingen/gameplayet? Hvordan fremmedgjør spillet spillets mål? Hvordan endrer spillet spillerens handlingsrom? Hvordan fremmedgjør spillet forståelsen av tid? Hvordan legger spillet opp til brytning av grenser?

Også her kan spørsmålene besvares med «ja» og «nei», og slik speile spillets *form*. Samtidig forstår man at svarene på flere av disse også kan besvares av de tidligere stilte spørsmålene.

4. Ludo-poetisk metodikk

Før masteroppgaven kan forsøke å oppsummere en felles ludo-poetisk metodikk, bør et par tanker diskuteres ytterligere. Zach Jurgensen (2018) påpeker aller først at dataspill *er* kunst, ettersom det kan sammenlignes med andre kunstformer, og inkorporerer poetiske kvaliteter fra film, musikk og narrativer, noe de tre ludo-poetiske kapitlene også har forsøkt å vise. Han sier imidlertid at dataspill ikke *er* disse kunstformene. For å komme til bunns i dataspills poetisitet, forstår han først dataspill som et mål, og deretter som en muliggjører for å feile å nå det målet (2018: 68). Dataspills ludo-poetiske kraft må derfor, ifølge han, innebære selve spillingen og spillerens grad av måloppnåelse. Det samme hører man fra teorien i de tre andre poetiske delkapitlene; *interaksjonen mellom spiller og spill er essensiell*. Selv Sonia Fizeks (2022) nylig publiserte artikkel i *Game Studies* forsøker å se på spilling som et *algoritmisk spektakkel*. Banalt konkretisert som å se på det ludiske, hvorav *seingen* er interaksjonen.

4.1 Ludo-poetisk spenning

Med interaksjonen og det poetiske tatt i betraktning, kan det foreslås at det til enhver tid ligger ulike grader av spenning i interaksjonen. Dette kan erkjennes som *ludo-poetisk spenning*, eller *interaktiv spenning*. Det oppstår når man må interagere med noe som enda ikke er avklart, ettersom spilleren aldri perfekt vet hvordan «spillet» vil spille seg ut. Slike poetiske spenninger vil knytte seg opp mot aspekter som forventninger, forandringer, tanker, følelser, andre spillere, spillverdenen, karakterer, interaksjoner, strukturer, eller generelt utspillingen. Disse oppstår på grunn av den *ludiske kvaliteten*, ettersom det er den som muliggjør *det uforutsette* og det *foranderlige*. Dette betyr derimot ikke at alle aspekter ved spillingen innebærer spenninger, eller at det er den eneste formen for poetisk kraft (jf. de tre ludo-poetiske kapitlene). Ei betyr det at andre kunstformer ikke har den samme poetiske kvaliteten, men de er som oftest ferdigskapte, som innebærer at leseren/seeren/lytteren (den poetisk bevisste), inngår inn i en samtale som allerede er definert av den andre parten, og dermed må spenningen skapes og utløses i møte med dette. *Interaktive spenninger* vil derimot oppstå i interaksjonen, og forløses via den. På den måten bør ethvert spill ha noen *dominerende ludo-poetiske spenninger*.

For eksempel: Dør jeg i lavaen om gulvet knuses? Inneholder neste spillrom et monster? Får jeg snart en pause? Er dette en pause? Vil motstanderen flytte hesten eller bonden? Hva burde jeg gjøre om han flytter bonden? Burde jeg øke helsen eller angrepsstyrken? Hvordan oppdager jeg mer av historien? Hva forventer spillet av meg? Hvordan kan jeg utnytte reglene? Hvor hardt sparker han fotballen mot målet i den retningen, og hva må jeg gjøre for å motvirke det? Hva vil karakteren si? Hva vil skje om jeg dreper han? Teoretisk sett kan et spill være en svart

skjerm med en stemme som sier «tre fram», hvorpå man beveger piltasten fremover og dør. Spillet starter på nytt og nå har det oppstått en *spenning*. Man trykker forover, men døde – burde man ha gått bakover? Man går bakover, og så sier stemmen: «Du er ikke dum, du».

Selve spillingen blir på denne måten en *anskueliggjøringsprosess* (ikke bare en signifikasjon). Eller forklart mer poetisk: å eksistere i *anskueliggjørings tåke*. Når man entrer spillet innhylles man inn i en tåke. Desto mer man spiller og utforsker, og desto lenger eksistensen opprettholdes, desto mer vil lyset fjerne tåken, og man blir bevisstgjort hva som ble holdt skjult. Ethvert spill starter med en unik tåke – de er dermed umulige å øyeblikkelig forstå. Det er interaksjonene som vil lyse opp og klarne tåken. På den måten vil «det skjønne», eller det poetiske, komme til syne. Ettersom lyset fjerner tåken, og slik viser det skjønne, så er egentlig interaksjonen lyset – og slik anskueliggjøres selve *ånden*. Den er «opplysende» og «illuminerende», og til slutt «innlysende» (Gadamer 2012: 526).

Av den grunn vil mange aspekter av ludontologien være viktig innenfor en ludo-poetisk forståelse, ettersom *unike spenninger* oppstår på ulikt vis. Dessuten vil bevisstgjøringen om *fremmedgjøringen* være viktig, ettersom det forstås som tåken som forsøker å forvrengte det forutinntatte, og slik forvanske spillerens persepsjon; «Kommer det en fiende. Nei. Oj – en kiste. Det er en felle. Nei? Okei. Kista er en fiende!». Dette kan lede til *innhylling*. Om fremmedgjøringen bevisstgjør en tåkens struktur, kan det forstås som *løsrivelse*. Å bevege seg inn og ut av tåken, vil både bevisstgjøre en tåkens struktur, men bør også kunne reflektere sider ved ens egen *tåkelagte hverdag* (jf. Sjklovskij). Denne allegorien blir dessuten aktivt benyttet som et gameplay-element i strategispill, *fog of war* (Hochul, Hyunsoo et al. 2016); *tåkelegging* av oversiktskart og terreng. Av dette kan man også forstå hvorfor Heidegger legger fram *verdensspillet* som et begrep; ved fødselen er man innhyllet i tåken.

Ettersom den ludo-poetiske spenningen fordrer spillerens egen unike *utspilling*, må det også være en essensiell del av analysen. Er du i angrep eller målvakt? Hvor mye må *du* få på terningen for å kunne slå ut sidemannen? Innenfor en gadamersk språkforståelse så betyr dette at enhver spiller er i samtale med *spillet* og *de andre spillerne* (om det er andre spillere), som tilbake skaper en spenning mellom ens *egne handlinger* og det *enda-ikke-skjedde* (=uinntrøfne). Dessuten er ens kompetanse og intuisjon basert på ens *spill-literacy* og *dynamiske ferdigheter*; forstått som hvor godt man «leser» spillet opp mot mål, regler, mulighetsrom og er i stand til å ta valg og handle basert på dette. Den ludo-poetiske spenningen er derfor i tillegg bundet til ens *kompetanse*, men er også i stand til å belyse *anskueliggjøringsprosessen*.

Det forrige avsnittet kan også forklare hvorfor *speedruns* har blitt populært å gjøre og se på (se særlig *Games Done Quick*). Målet med dette er å spille ferdig spillet så raskt som mulig, hvorav noen spiller det samme spillet tusenvis av ganger. Man må anta at de har «perfeksjonert» sin «kompetanse» innenfor spillets muligheter – så hvorfor fortsetter de – og hvorfor ser man på dem forsøke? Fordi det ligger en spenning mellom seer og speedrunnerens spilling (som videre er i et spenn mot spillets strukturer), som skaper *jammer* og *gys* (Gadamer 2012: 162). Dessuten må speedrunneren mestre enhver interaksjon (spillets fram-og-tilbake-het), for å bli herre over spillet, i motsetning til reglenes herredømme over spilleren. På den måten blir det òg en ekstrem form for strukturell *lek*; som Salen & Zimmerman (2004: 22) plasserer spill innenfor. For øvrig har denne leken alltid har vært viktig i litteraturen, forstått gjennom Cervantes, Beckett og Borges' lek med *ordspill*, *gåter* og *retorikk* (Ensslin 2014: 20-36). Det kan også forklares gjennom det tyske begrepet *fingerspitzengefühl* (se NAOB); interaksjon med intuisjonen (se kiste-eksempelet på forrige side). Speedrunnere må derfor ha en høy kompetanse, som må forbindes med en god intuisjon på det enda-ikke-inntrufne, og slik anskueliggjør de strukturene.

Å undersøke det *ludo-poetiske* i en dataspillanalyse bør derfor, aller først, handle om å erkjenne det en entrer inn i en samtale med (i.e. skal spille). Spill låner fra andre kunstformer, og derfor er det viktig å erkjenne det poetiske som kan oppstå i møte med disse også. Samtidig er spillets interaksjoner (fram-og-tilbake-het), en viktig del av dens forståelseshorisont. Det er samtidig i disse interaksjonene, at særlig unike ludo-poetiske spenninger kan dukke opp. Disse interaksjonene kan skje gjennom det narrative, det semiotiske og det formalistiske, og en rekke andre innfallsvinkler. Derfor bør man forsøke å se på *hvordan* interaksjonene blir formet, presentert og utført, og hva det gjør med utspillingen – så vel som ens bevissthet om den. Forlater man spillet med enten spørsmål, så vel som svar, så har den vært fremmedgjørende, og slik poetisk, i sin utførelse. Slik kan man forhåpentligvis enklere besvare *hvorfor* man spilte.

4.2 Ludo-poetisk analyseapparat

Basert på det nevnte vil man kunne undersøke en rekke ulike aspekter ved dataspill. Når man fokuserer på *det poetiske*, ser disse fire punktene ut til å være særlig relevante:

- Konkretisering av spillets teknologiske kontekst.
- Diskusjon av spillets ontologiske aspekter og spillerens interaksjon med dem.
- Undersøkelse av de dominante ludo-poetiske-teknikkene, og hvordan disse bidrar til *det poetiske*, hvorav den *ludo-poetiske spenningen* er en del av dette.
- Spillets poetiske kvaliteter sett i en større samfunnsforståelse.

5. Analyse av Den Lengste Reisen

5.1 Bakgrunnshistorie og presentasjon av spillet

Ettersom masteroppgaven skrives innenfor *nordisk litteratur*, har valget av analyseobjekt falt på *Den Lengste Reisen* (Funcom 1999). Det har et særdeles litterært utgangspunkt, det er skrevet av Ragnar Tørnquist, det er norskprodusert, har norsk tale og tekst. Spillet er dessuten det Aarseth kaller: «det eneste brukbare norske eksempelet», i en epost-utveksling. Det norske blir imidlertid overskygget av at spillverdenen tar sted i et amerikansk fremtidssamfunn, anno 2209. Antageligvis gjort med bevissthet om dataspill som et globalt nedslagsfelt. Dette illustreres av distribusjonsplattformer som *Steam* (Valve 2003-), hvor den engelske versjonen av spillet er tilgjengelig, men *ikke* den norske. Norge tok dog, med denne utgivelsen, et stort sprang for norskproduserte dataspill, som fram til denne utgivelsen må kunne påstås å ha hatt en sped start. *DLR* (fork.) avsluttes nokså åpent, men den gode responsen førte til to påfølgende spill i serien: *Drømmefall* (Funcom 2006) og *Drømmefall Kapitler* (Red Thread Games 2014-2017).

Ved lanseringen ble *DLR* hyllet i utlandet som et av de beste lanseringene det året (Bronstring 2000, Dulin 2000), men også i et historisk lys i eventyrspill-sjangeren; «[it] actually reinvents how stories can be told in the medium, and gives us a glimpse of what we can expect in the years to come» (Lopez 2000). Responsen her hjemme var derimot nokså laber; Moen kaller det både en «hyggelig» og en «lang reise», med sine fire CDrom, og en gigabyte med lagringsplass (1999), Hegland kaller det «kjedelig» (1999); «reizzzen», mens Dagsavisen (N.N. 1999) påpeker at det er et «godt spill». Lars Richard Olsen (2002, Olsen 2006) kaller det derimot, tre år etter utgivelsen, et «mesterverk», men følger opp med «eventyrperle», fire år senere.

Spillet er, som anmelderne påpeker, et klassisk «pek-og-klikk-spill», i tråd med tidligere utgivelser, som *Grim Fandango* (LucasArts 1998), *Monkey Island*-serien (LucasArts 1990-1997) og *Myst* (Cyan 1993). Målet med slike spill er å interagere med semiotiske og narrative elementer gjennom musas muligheter (pek og klikk), for å enten løse gåter, komme seg gjennom spillrom eller benytte seg av ulike mulighetsrom – for å kunne fortsette på *reisen* (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 56). Denne reisen innebærer, som det blir påpekt i Innherreds Folkeblad (Larsen 2000), at «spillskaperne har kombinert «motion-captured» karakterer i full 3D godt med de statiske 2D-bakgrunnene». De ulike anmeldelsene hevder at spillet har rundt 160 detaljerte *spillrom*, men etter min utregning er vi på rundt 125. Dette tilsvarer, ifølge Walker (2000) 60 timer med *spilltid*, men jeg filmet all min spilling med *Open Broadcaster Software* (Torell, Bailey et al. 2012-), og det tilsvarer rundt 20 timer.

På sin egen nettside skriver spillskaperne: «Get ready for the adventure of a lifetime. The Longest Journey is more than a game - it's more like a book, a movie and a game all rolled into one» (Funcom 1998), som kritikerne kaller «one of the best adventure games of all time». Fire år etter utgivelsen, i forbindelse med oppfølgeren, intervjuet Elisabeth Halmø (2003) spillforfatteren Ragnar Tørnquist, hvor det ble sagt at spillet allerede hadde blitt oversatt til 12 språk og solgt nærmere en halv million eksemplarer på verdensbasis. Når man i tillegg ser at det på *Steam* har fått 1475 brukeranmeldelser (28.03.2022), og fortsatt er rangert som *veldig positivt*, så er det på tide at spillet vies et større granskningsarbeid.

Spillet handler om, som Funcom (1998) skriver på nettsiden – *April Ryan*; en ung universitetsstudent som raskt finner ut at verden ikke er slik den ser ut. Dette innebærer «evnen til å bevege seg mellom to parallelle verdener, som ikke bare kaster henne ut på sitt livs lengste reise, men også en reise inn i hennes eget hjerte og sjel» (min oversettelse). Spillet starter i en



Figur 2 Skjerm bilde fra spillet: Spillets første spillrom.

tittelskjerm som forklarer at man befinner seg i en prolog. Prologen er en *mellomsekvens* (se bildet til venstre), som betyr at man er fratatt interaktiviteten og er tvunget til å iakttå (Holm 2020). De to karakterene på gulvet har møtt opp for å høre den eldre damen fortelle historier. Hun spør hva de vil høre, hvorpå de svarer «noe sant», som «Balansen», men den eldre svarer at hun vil fortelle en «annen historie jeg hørte for lenge siden»; et «vendepunkt som satte i gang hjul som er i bevegelse til den dag i dag». Hun sier at historien «begynner der den slutter, som alle gode historier. I et tårn i et rike som ikke finnes mer» (Funcom 1999). Med dette er prologen avsluttet, og spilleren starter på en reise gjennom 13 navngitte kapitler, som avsluttes med en *epilog* i den samme hytta.

Historien/reisen, starter med tre mellomsekvenser. Først blir det magiske blå «tårnet» presentert, hvorpå man ser en blå kraft forlate det og en ukjent karakter våkne. Det har oppstått en «ubalanse». Deretter blir en kolossal by med mega-skyskrapere og flyvende biler presentert, som en fremtidens Los Angeles, eller New York. I den siste ser man April Ryan sovende i sin seng, som billedlig oppløses til å bli stående på et fjell med de samme magisk-organiske

tårnformasjonene i bakgrunnen, med lyden av torden i det fjerne. For første gang får spilleren mulighet til å interagere med spillet gjennom April Ryan, som kommenterer at: «Åh nei, ikke si at jeg drømmer, ikke nå igjen» (Funcom 1999). Altså starter reisen i en *drøm*.

5.2 Spilleets ontologiske karakteristikk og deres interaktive muligheter

Jeg spilte *Den Lengste Reisen* sist for rundt 15 år siden. Allikevel har jeg hatt vage minner om hovedkarakteren og visse lokasjoner, og at visse spillrom var svært vanskelige å «tolke»; forstå hva *målet* var, og hvordan man skulle nå det. Jeg forventet at *gameplayet* (se begrepslisten) og grafikkstilen skulle være «enkel» etter en moderne standard, hvor emergent gameplay har blitt vanligere. Derimot fremmedgjør spillets «enkle» pek-og-klikk-interaksjoner meg fra andre moderne dataspill. Dette gjør at jeg, som spiller, i større grad legger merke til det som ligger bak – slik som den narrative eventyrsjangeren. Slik føles *DLR* mindre foreldet enn hva man skulle tro, særlig med tanke på at nyere spill som *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer 2013-2020) ligner i strukturen. Spillet er dog lite kompatibelt med moderne operativsystem – dessverre – og løsningen har vært å laste ned en *HD-mod* (som modifiserer grafikkteksturen), som kjøres gjennom *Residual VM* (Kolodziejski and Somaen 2020).

Spilleets visuelle, grafiske og formelle aspekter kan illustreres med skjermbildene som er vedlagt masteroppgaven (Vedlegg 2). Spillbildene er todimensjonale og statiske, mens karakterer er tredimensjonale og kan bevege seg i en XY-akse (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 130). Dette innebærer at April enten beveger seg til venstre/høyre for, eller vekk fra/mot det statiske kameraet. Dette utnyttes, og man vet aldri hvilken synsvinkel det «spillbare bildet» vil ha; naturlig øyehøyde, fugleperspektiv, kartoverblikk, overvåkningskamera, plassert bak ryggen på andre karakterer, innerst i rom, eller nærmere Aprils faktiske synsvinkel – som blir «som å se gjennom Aprils øyne» (Funcom 1999). I noen sekvenser utnyttes også panorering, ved å bevege kameraet «statisk» etter Aprils bevegelser; opp, ned, til venstre, eller til høyre.

Det statiske bildet medfører at man som spiller i mye større grad blir tvunget til å være en iakttagere av både scenen, karakterene og miljøet – som gir utslag på *interaktiviteten*. Dette medfører at spillet i liten grad tillater utforskning av dens kroker og krokar. Istedenfor kan man bare kan interagere med objekter som allerede er *regel-programmerte* som interaktive. Dette skjer gjennom *musepekeren*. Den endrer farge mellom fire kategorier: blå betyr bevegelse, rød betyr endring av spillrom, gjennomsiktig betyr ikke-interaktiv (slik som i mellomsekvenser), og «interaktiv» (se musepekeren i bildet på neste side) indikerer at April enten kan interagere med et objekt, prate med en karakter eller at det kan være noe viktig (Funcom 1999).



Figur 3 Skjerm bilde fra spillet: Interaksjonsmuligheten.

legge de i beholdningen (se *inventory* i begrepslisten). Spilleets *verb* blir dermed hovedsakelig å *bevege*, *fortelle*, *kommunisere* eller fysisk *interagere* med.

Tidsaspektet (se begrepslisten) i spillet er nokså kronologisk. Spilleets handling foregår fra dag til dag mellom 28.juli og 7.august 2209. Dette forankres av Aprils dagbok, et interface-element som spilleren kan lese og som April noterer i underveis gjennom reisen. Dog er det samtidig et urealistisk tidsaspekt, fordi man alltid gjør små «hopp» mellom spillrom, men desto mer det faktum at *semiotiske interaksjoner* skjer nokså momentant. April rekker derfor mer enn et normalt menneske, ettersom dagene er betinget av *hendelser* og *rom* – men ikke tid.

5.3 Det poetiske forstått gjennom ludo-semiotikken

DLR har allerede blitt definert på flere måter, jamført eventyrspill og pek-og-klikk, men analysen er i desto større grad ute etter å forstå hvordan det poetiske kommer fram, deriblant gjennom ludo-poetisk spenning. Det første steget kan da være å stille ludo-semiotiske spørsmål; *hvilke tegn blir presentert, og hvordan?* Disse tegnene bør dessuten forstås som et ensemble med dominante og underordne tegn i et strukturelt samspill. Ettersom gameplayet er begrenset de tidligere presenterte interaksjonsmulighetene, så vel som reglene innad i spillet, så betyr dette at spilleren i større grad interagerer med spillskapernes forhåndsbestemte valg, og ikke skaper egne. Dette medfører at spillet er særlig betinget to poetiske utgangspunkt innenfor ludo-semiotikken: *spillrommet* og *spillverdenen*, og April Ryans tilstedeværelse i dem.

Spilleets *denotative* tegn, som, tross sin begrensede kvalitet, til enhver tid illustrerer det de forsøker å mimetisk etterligne, konstruerer de rundt 125 unike *spillrommene*. Sammen skaper disse spillrommene en *spillverden*. Denne spillverdenen er delt mellom to verdener: *Stark* og *Arkadia*. Spilleets rigide «rammer» (i.e. de kodede reglene) gjør at man må forholde seg til de forhåndsdefinerte spillrommene, som alle presenteres fra ulike *synsvinkler*. Ethvert spillrom er

bundet til en spesifikk synsvinkel. Dessuten finner man rom i rom, og på den måten utdypes visse spillrom via ytterligere spillrom.

«Café»-rommet kommer man til ved å trykke øverst i høyre hjørnet, via en buegang, i «*Bruene*». April entrer fra høyre i «Café»-rommet, hvor synsvinkelen gir spilleren oversikt over de to første etasjene (deriblant inngangen), så vel som deler av nabobygget til venstre. Inngangen er plassert omtrent midt i spillrommet. Når man entrer caféen så skifter kameravinkelen til rett bak baren vendt mot inngangen, og slik ser man April entre rommet, for så å nærme seg Charlie som står bak baren – og som kameraet er fysisk nærmere. Går man til venstre i dette spillrommet kommer man «Til caféen», eller rettere sagt innover i caféen. Nå er kameraet plassert i øyehøyde med utsikt over rommet, hvor en stor massiv sofa og et tilhørende stort bord dominerer midten av bildet, med en lysende blågrønn jukeboks til høyre. Ved siden av jukeboxen, til høyre i spillbildet – er en «plakat», som åpner opp et nytt spillrom. Nå er kameraet i Aprils øyehøyde, og man forstår at April ser på plakaten, med toppen av jukeboxen synlig ved siden av. På den måten går kameraet fra å være et overblikk, til å nærmest overføre sin nærhet til en annen karakter, videre til en «åpenbaring» av rommet, og deretter en innskrenkning inn i det indre og personlige. Slik blir det opprinnelige «Café»-rommet utvidet og ytterligere forklart, gjennom tre andre spillrom. I tillegg, når April senere på kvelden jobber på caféen, blir det utløst en visuell mellomsekvens, som visualiserer rommet ytterligere.

Andre slike spillrom i Stark er hennes soverom i *Grensehuset*, *Hope Street* og katedralen der, «høyskyskraperne» til *Voltec-kirken*, *kinoen* som viser gamle filmer (=Casablanca), *transportsentralen* til utenomjordlige kolonier, *galleri Roma*, forlatte *lagerbygninger* utenfor bykjernen, *politisentralen* og gatene rundt, «*kunsthøgskolen*» som April studerer ved, *parken* i Venice og et fåtall andre. Sammen danner de en mental bystruktur, ettersom man aldri «hopper» rett inn i indre rom, men entrer og forlater dem via andre spillrom. På den måten skaper spillrommene en viss følelse av *verdens-kongruens*. Dette understrekes ytterligere av at mange av dagene avsluttes i *soverommet*, eller starter ved at man våkner opp der, og slik blir det kilden til de andre spillrommene, og dermed stedet hvor både spilleren og Aprils hjerte hviler.

Denne semiotiske «romligheten» tvinger fram en rekke undringer. Hvis spilleren aldri «forlater» soverommet, vil alt forbli helt statisk og trygt? Innebærer det at enhver dag er en reise ut i det ukjente? Hva med drømmene? Setter ikke den «billedlige oppløsningen» av Ryan inn i en drøm, spørsmål ved rommets grenser? Vil spilleren også «oppløses» gjennom sine drømmer – og er disse like mye en «sann romlighet» som alle andre «rom», slik de er for April? I tillegg setter Aprils bevegelse fra rom til rom spørsmål om *grensene* mellom «rom», for når

beveger man seg fra et til et annet – og er «verden» da på sett og vis bare et stort rom? Eller slutter noe å være et «rom» så fort man ikke lenger kan interagere med det? Betyr det at enhver persons tidsbestemte eksistens (jf. Gadamer) er definert av de rommene de til enhver tid kan tilhøre – eller eksistere under? Hva om man dør, er man da ikke lenger bundet til de rommene man har tilhørt? Eller – er spilleren ved spillets slutt, ikke lenger definert av Aprils reise gjennom rom?

Enhver person *er* definert av ens unike handlingsrom, lik April, men våre fysiske «rom» overlapper. Alle har opplevd fraværet av en persons tidligere tilstedeværelse i et rom. Et halvspist eple, søppel, klær, duft, selv den ubeskrivelige følelsen av *tidligere nærvær*. Så hvor går da grensene mellom den fysiske rom-manifestasjonen og den mentale konstruksjonen? Sågar, hvor går da grensen mellom *virkelige* og *virtuelle* rom? Vil April, og *hennes* virtuelle rom, leve videre i våre egne mentale romkonstruksjoner? Dette er poetisk bevissthet spillet har muliggjort, ettersom det ligger strødd tegn i ethvert semiotiske tegn-rom – tilhørende «karakterers» tidligere interaksjoner. Det hele setter egentlig spørsmål ved hva som er spillerens *innerste rom* – eller, det rommet som enda ikke har fått nærværet av andre enn spilleren selv. Eksisterer det i det hele tatt et slikt rom, og er dette *kunsten*?

For å diskutere den *poetiske muligheten* i ludo-semiotikken ytterligere, må man forstå April (i.e. spillerens romlige manifestasjon) sin tilstedeværelse innenfor spillrommet; April er en tredimensjonal figur i et todimensjonalt spillrom. Spillrommet er statisk, med få animasjoner, og hovedsakelig bundet til det illustrative og denotative. April kan derimot bevege seg innad, gjennom spillerens pek og klikk *på* bildet. I tillegg åpnes visse ikoner opp for den tredelte interaksjonsmuligheten, som nevnt tidligere. Det dominerende interaktive grepet er å la April «se» (indikert av øye-symbolet), som egentlig betyr at hun auditivt kommenterer det navngitte *denotative ikonet* spilleren trykker på. Denne prosessen gjør at spilleren går fra å erkjenne den denotative verdenen, til å aktivt se på den, slik en klokke-maker undersøker ur (jf. Sjklovskij).

På hennes *soverom* – kan April, gjennom «seingen», kommentere *plakater, vifte, maleri, seng, stol, pult, hyller, skap, bøker, plante og vindu*. Man kan også «åpne» *skapet*, som lar en «se» på *klær, koffert, tegninger og eske*. Det ligger dessuten et teppe i rommet, det henger rosa gardiner i vinduet, det står en skrivemaskin på senga og en mindre kommode ved siden av, som har en lampe stående oppå. 15 ikoner kan bli konnotative, men fem forblir denotative; uten en mulighet til å bli «sett» på. Tegnene som blir presentert er denotative, fram til interaksjonen og bevegelsen gjennom spillrommet åpner de opp som konnotative tegn, og interaktive ikoner.

Gjennom Aprils konnotasjoner til spillrommet føler man, som spiller, at man tar del i hennes «bevissthetsstrøm» (Smidt 2019). Uavhengig av hvor man trykker på ikonet *pult*, så kommenterer April at hun er stresset for utstillingen om to uker, ettersom «dette er alt jeg har klart å få til», hvorav «dette» indikerer papirene som er strødd utover pulten. Samtidig etterlater de fem denotative ikonene noe usagt, og slik gir spillrommet mulighet for at spillerens frie tanker flyter med. Dette medfører at spillerens egne konnotasjoner, og Aprils, glir over i hverandre, og slik oppstår det en felles poetisk semiotisk forståelse. Dermed går det fra at man som spiller lurar på hva hun skjuler i kommoden, til at man ser for seg hennes mulige svar; «Bare penner og et ødelagt kamera. Jeg har ikke råd til å fikse det». På den måten gir spillet rom for at spillerens indre monolog kan fortsette på Aprils bevissthetsstrøm, og slik fylle ut hennes manglende konnotasjoner.

Den konnotative prosessen skaper samtidig ulike *ludo-poetiske spenninger*. Den aller første er knyttet opp mot forrige avsnitt, forstått som spenningen mellom spillerens egne konnotasjoner og Aprils. I «Hope St.» ser man for eksempel en sammensunken dame og en røslig mann med balltre, eller gjennom Aprils konnotasjoner (tanker, følelser og meninger): et «narkovrak» og en «forkjemper for blind vold». Denne spenningen *fremmedgjør* også spilleren fra objekters nøytralitet, som videre setter spørsmål ved om det finnes en objektiv nøytralitet, som leder en over i *metafysikken*, og sådan *ontologien*. For er det hun sier, sant? Hvorfor «ser» hun på det slik? *DLR* fremmedgjør spilleren gjennom tegn-interaksjoner, og tvinger slik fram spørsmål vedrørende *denotative tegn* og deres *konnotative mulighet*.

De forrige avsnittene tatt i betraktning, kan man påstå at gameplayet i *DLR* legger til rette for at de denotative tegnene skal kunne bidra til å skape historien (jf. Ryan og Aarseth om narrativer). I tillegg påpeker Hawreliak (2019) at hele spillrommet *gir informasjon*. Sett i en større struktur, vil dette også innebære at de *utenombilledlige rommene* (se *off-screen space* i begrepslista), kan bli anskueliggjort ved hjelp av nærliggende tegn. For eksempel får man se nedgangen til «East Venice»-t-bane-holdeplass, som ligger i et gammelt fabrikkområde ved siden av en frodig park, men aldri holdeplassen til «Hope St. Station», ettersom man blir transportert direkte til bakkeplanet. Tross navnet er gata omringet av skitne gigantiske skyskrapere, taggede vegger, røslige menn med balltre, brennende tønner og «narkovrak» – og miljølyden inneholder politisirener, flyvende biler og skudd. På den måten må spilleren visualisere holdeplassen ved hjelp av de andre tilknyttende semiotiske tegnene som blir presentert i nærheten. En motsetning til moderne dataspill, som ofte er innhyllende på grunn av sin svært åpne struktur. *DLR* gir derimot spilleren ytterligere rom for å fylle inn spillverdenen

med egne narrativer, og slik innhulle spillet inn i sin egen mentale verdensskapelse. På den måten legges det til rette for en semiotisk kreativitet, som moderne spill ofte ser ut til å mangle.

Det denotative spillrommet blir, med de forrige avsnittene tatt i betraktning, nærmest som en omgjort versjon av Potebnjas oppskrift (bilder=symboler=diktning), sett opp mot Sjklovskijs (1916) forståelse om at ethvert *bilde* kan være prosaisk eller poetisk. I *DLR* er spillets *poetiske semiotikk* betinget Aprils «seing», som underliggjør det ytre denotative tegnet til dets *indre billedlige poetiske* form. En «koffert» blir hennes oppbrudd med den voldelige adoptivfaren, eller en «pult» blir hennes angst for den kommende uunngåeligheten. Altså er det rart som spiller å bli klar over sin egen kommende innlevering gjennom en pult. Denne interaktiviteten gjør også at *spillverdenen*, i tillegg til karakterene, blir *dype*; som en videreføring av Aarseths (2012) tanker. Dette innhyller spilleren inn i en dyp og kompleks spillverden, som er *dominert* av en indre poetisk billedgjøring, tilknyttet *seingen*, heller enn en verden hvor man *tolker*. Slik blir de to verdenene mer enn deres billedlige representasjoner. Med dette kan man påstå at den ludiske seingen kan gjøre spilleren klar over *semiotikkens poetiske verdi*.

Disse fremmedgjørende teknikkene kan også løftes ut fra spillet, og overføres på spillerens egen hverdag. Slik læres spilleren opp i, og det skapes, en *dagligdags poetisitet* – eller en selvskapt semiotisk spenning. På den måten kan man bryte ned ens egen ytre omverden, og slik bli bevisstgjort det *å se*. For, hva tenker naboen om de røde gardinene i kjøkkenvinduet sitt? Hva tenker jeg om hans røde gardiner? Hva tenker de røde gardinene om å bli studert slik? Slik får tegnet en til å *undre* seg, heller enn å *forklare* (jf. Linneberg (1993)). Selv om undringen forløses av forklaringen; enten det er Aprils, eller naboens svar; «gardinene var på salg».

Ytterligere to dominante ludo-semiotiske punkt innenfor spillrommet, vil være spilltekst og det auditive. Spillteksten vil bli diskutert i den ludo-narrative analysedelen. Ettersom spillrommet forstås som et ensemble, bør det auditive forstås i relasjon til det tidligere nevnte. Gjør man det, vil *DLRs* viktigste *auditive grep* være å gi hvert spillrom sin unike *miljølyd*. For eksempel er *Venice*, en fredfull enklave utenfor gigantbyen *Newport*, preget av korte innslag av naturlige lyder som elveløpet og generell susing. Derimot føles dette nokså denotativt og man blir ikke virkelig klar over hvor fredelig dette fremstår, før man plutselig befinner seg i sentrum, med sitt konstante bombardement av susende biler, tuting og tungt susende fabrikkprosesser, i kombinasjon med en energisk jazz-preget *bakgrunnsmusikk*. Dette utnyttes til det poetisk ytterste, når spilleren i neste «sekvens» kastes fra fremtidens kaotiske storby, til et middelaldersk-aktig marked med lirespill, dyrelyder og kjeklende stemmer. Plutselig har

spilleren auditivt reist fra den fredfulle enklaven, blitt påminnet hvor kunstig det egentlig er – og deretter blitt presentert for en fredfull mulighet i form av Arkadia – det magiske landet.

Samspeillet mellom objekter, lyder, narrativer, og interaksjoner er dessuten det som tid etter tid driver reisen, og slik spillet, og spilleren, fremover. For eksempel må man i et spillrom sette fyr på en *søppelbøtte* i en *bakgate*, som deretter utløser *brannalarmen* så *vaktmesteren* kommer ut. Dette har derimot ingen effekt på fremgangen, ettersom vaktmesteren da bare lukker lokket og slukker brannen. Plasserer man dog i tillegg en *hatt* på en *søppelhaug*, så vil skyggen som kastes på veggen se ut som en detektiv med en pistol rettet mot døra. Kombinerer man i tillegg dette med *leketøysapen* som skriker ut: «Hey, you, yeah you, hands up, spread your legs – and do the monkey... dance», etterfulgt av musikk, så oppstår det en semiotisk misforståelse; hvor vaktmesteren tror at detektiven han jaget tidligere nå har returnert for å hevne seg, ved å tvinge han til å danse i smuget. En komisk situasjon, med andre ord.

Denne semiotiske prosess- og interaksjonsforståelsen kan også misforstås av *spilleren*. Spilletts første del skal «klargjøre» spilleren for hvordan man «tolker» spillrommet, og slik finner ut hva spillrommet trenger for å bli «løst». Den første delen er forståelig innenfor rommet: man bruker et *drageskall* kombinert med en *pinne* for å avlede bekken tilbake til det snakkende treet, slik at treet kan løfte drageegget tilbake på plass. Derimot må spilleren, i en av de neste sekvensene, «finne» *timelista*. Uten den får man ikke penger, som kan fylle opp metrokortet, som leder en videre innover i byen, og narrativet. Det gis aldri noe hint til hvor den kan være. Et logisk sted kunne ha vært å ha glemt det igjen på soverommet, å ha mistet den på veien, eller at noen andre karakterer vet hvor den er/har funnet den. Men, nei. Det viser seg at April har «glemt» den i *dagboka*. Dette «husker hun» først når spilleren kommer på at man kan «se» på den i beholdningen. Dette er dog ulogisk for spilleren, ettersom man allerede kan «lese» i dagboka, som et grensesnitt-element i menyen. Slik forstår spilleren at det til enhver tid er en spenning mellom narrativ fremgang og semiotisk forløsning.

I avsnittet ovenfor er den narrative fremgangen betinget den semiotiske forløsningen, men det omvendte kan utspille seg i neste sekvens. Første gang man entrer *caféen* kan man snakke med *Charlie* i baren. Dette gjør man ved å velge mellom *noder* innenfor en trestruktur (jf. narrative strukturer). Denne trestrukturen forgreiner seg enten med valg innenfor valg, før den returnerer til «rota», eller så velger man en node som forkaster de andre node-valgene. Sistnevnte vil innebære at spilleren definerer April etter spillerens valg. Samtalen vil først være «over» når nodene er brukt opp, eller rota er nådd. Etter å ha brukt opp «Charlie-treet» går man innover i *caféen* og oppdager en plakat med en adresse. «Pengene» i avsnittet over skulle fylle på

metrokortet, så det er sikkert den som leder videre, tenker man kanskje. Men t-banen blir ikke et reelt alternativ før April har gått tilbake til Charlie, som har fått en ny node om plakaten, ettersom hun ønsker å spørre ham om hvor adressen på plakaten er. Fremgangen er nå betinget det narrative. Med de to avsnittene sett under ett, så anskueliggjør spillet at reisen er en konstant spenning mellom semiotikken og det narrative, som står i spenning mot spillerens og Aprils egne forståelser, og hvor de alle eksisterer i et dominant og underordnet perspektiv. Det er et *samspill*.

Dette samspillet kan også være et eget *semiotisk samspill*, hvor tegnene både danner en egen historie og egne interaksjoner, og slik forholder seg i mindre grad til spillerens, og Aprils, narrative forståelse. En ekstrem versjon av dette utspiller seg samtidig som man beveger seg i de ulike spillrommene som nevnt i de to foregående avsnittene. En *post it-lapp* i *Grensehuset* leder til en *ring* som blir utnyttet som en «strømleder», som gjennom en liten gåte gir spilleren en *klemme*. Senere må man plukke opp en *brødiskive* på *caféen*, for å «mate» *måka* utenfor soverommet, som løsner en *badeand* og et *tau*. Anda plukkes så opp ved *caféen*. Ingenting av dette gir noe mening, før man senere forstår at man trenger en *nøkkel* for å «låse opp» et *sikringsskap*. Så begynner nøkkeljakten. Den ligger gjemt på t-bane-undergrunnen. For å «få tak i den», mener April at det er fornuftig å sette sammen *badeand* med *klemme* og *tau*. Dog viser det seg at dette ikke nok, derfor må man «se» på *anda* og fjerne *plasteret*, slik at den sakte mister luft, og deretter sette de sammen igjen. Slik kan man «fiske opp» *nøkkelen*. Dette fanger en i et heideggeriansk mareritt, og slik løsrives en; jeg vet at jeg ikke forstår, men hva forstår jeg ikke? Denne operasjonen fremstår ulogisk, og kan skape frustrasjon, som løsriver spilleren.

De foregående avsnittene forsøker å illustrere hvordan den ludo-semiotiske teorien, så vel som spørsmålene, kan hjelpe analytikeren til å anskueliggjøre hvordan analyseobjektet legger til rette for et tegnliggjort samspill. En mulig innvending kan være at *DLR* på mange måter oppfyller sin eventyrsjanger, som masteroppgaven også vil utdype i det neste delkapittelet. Samtidig forsøker avsnittene å trekke fram både unike fremmedgjøringer, så vel som unike ludo-poetiske spenninger. Disse kan være omgjøringen av det denotative til det konnotative (som også ble nevnt i teorien), men kanskje desto mer hvordan spillets bevegelser mellom *statiske rom* setter spørsmål ved spillerens egne. Dette vil medføre at mye av *DLR* sin semiotisk-poetiske kraft ligger i dens *begrensning*. Forstått både gjennom dens ontologiske og interaktive begrensninger – mens også gjennom karakteren April Ryan.

Den ludo-semiotiske forståelsen av *DLR* springer i stor grad ut fra spillerens interaksjoner med en spillverden som allerede er definert av April Ryans konnotasjoner. Dette står i opposisjon

med å la spilleren selv bestemme over interaksjoner med objekter, som sådan lar en danne seg en mening om deres formål. Dette innebærer samtidig å måtte forholde seg til hennes forståelse, og slik være i en jevn kommunikasjon med hennes mål, tanker og følelser. Slik skapes en svært nær hovedkarakter, som blir dypere og dypere desto lenger spilleren reiser inn i tåken, desto flere karakterer hun interagerer med og desto mer man blir kjent med henne. Aarseth (2012) påpeker samtidig at det mest effektive ludo-narrative grepet er *dype karakter* – noe DLR sin interaksjon og semiotiske orientering i stor grad legger til rette for. Ettersom April, på lik linje med spilleren, også legger ut på en ukjent reise. Denne interaksjonen med April fører samtidig til at spilleren tar til seg hennes *semiotiske prosessering*, og man blir i større grad bevisst på semiotikkens strukturelle evne til å skape *rike mentale historieverdener*. Dette gjør samtidig at man fremmedgjøres fra sitt eget liv, tar til seg Aprils indre og ytre verdensanskuelse, og ved returen kanskje undersøker dagligdagse gjenstander gjennom Aprils interaksjonsmønster.

5.4 Det poetiske forstått gjennom det ludo-narrative

Forrige analysekapittel forsøkte å forstå sammenhengen mellom semiotikken og interaksjonen, men dette er samtidig nært knyttet til spillets *narrative manifestasjon*. Av den grunn har oppgaven allerede vært innom flere av de ludo-narrative spørsmålene. Det andre stilte spørsmålet om narrative manifestasjoner, er derimot et godt utgangspunkt for denne delen, ettersom spillskaperne selger inn spillet som mer enn et spill; det har kombinasjoner av både en *bok*, en *film* og et *spill* (Funcom 1998). Ragnar Tørnquist, spillets forfatter, har uttalt at «all games don't need stories [...] the fact is, once you're dealing with quests, characters, worlds, role-playing – and more complex human (or, hey, alien) emotions – then you need to tie everything together with some sort of narrative (Kasavin 2005). Tørnquist mener at narrativets mål er å være spillets strukturelle lim.

Spillets mest dominante narrative karakteristikk er spillerens oppdaging av historien, presentasjon av en handling og den narrative strukturen – og desto mer spesifikt som en lek med *eventyrsjangeren* (jf. (Fernández-Vara 2014)); *helter* som må gjennom *prosesser*, møter på *hindringer*, og oppnår *mål*. Mellom disse punktene oppstår spenningen. Både Steiner og Erlich trekker fram Vladimir Propps formalistiske analyser av strukturen i russiske eventyr; *Morphology of the Folktale* (1968). Propp sier at i studien av eventyr er handlinger og funksjoner det viktigste, ettersom karakterene kan byttes ut (1968: 20). Enhver karakter kan ifølge han ha en kombinasjon av 31 ulike *funksjoner* (1968: 21-65), hvorav flere av disse, (markert slik), kan hjelpe til med å anskueliggjøre *Den Lengste Reisen*.

Spillet starter med at April Ryan forlater sitt soverom (*hjem*), for å leve et «normalt» liv (i.e. male ferdig et maleri til utstillingen om to uker). Så fort hun har forlatt utgangsdøra møter hun derimot på Cortez, som forsøker å teste henne (*gjør henne klar for eventyret*), og be om hennes hjelp (*helten blir annonsert*). Dette avslår April først, men etter hvert sammenfaller ønsket om å forstå seg selv (*ønsket om å ha noe*) med Cortez sine ønsker, og derfor legger hun villig ut på en reise (*forlater sitt hjem*). Heltreisen er preget av et hovedmål (i.e. få tak i steintavlene og opprette Balansen), gjennom underliggende delmål for å oppnå dette. Disse delmålene løses ved at April kommer over *donorer* og *agenter*, som lar henne overkomme vanskeligheter. For å nå disse må helten overkomme *vanskelige handlinger*. Disse handlingene er overlatt til spilleren. Dette skaper en spenning i møte med *karakterer* og *objekter*, sett opp mot *målet*.

Et eksempel på en slik karakter-narrativ-spenning, dukker opp i et spillrom i Arkadia, hvor April må hjelpe en gammel dame i en eventyraktig skog med å komme seg hjem. De som har lest eventyret *Gjete kongens harer* (i.e. kjerringa med nesa i stubben), vil formodentlig tro at hun er en *hjelper*, men de med bevissthet om spill-literacy, vil antageligvis forvente noe annet. Ved «hule»-spillrommet hører man ravner og ser døde trær, men man er som Bogost (2007) påpeker – bundet til prosessen. Så fort April er innenfor døren låses den bak henne. Innenfor dette spillrommet redder April en innestengt Bantu («muldvarp»). Når «heksa» returnerer blir hun i sinne omgjort til en Gribbel (*et magisk vesen*). April har altså på et par spillrom: *ubevisst hjulpet sin fiende* («gått i fella»), som leder til frigjøringen av en *agent*, som senere blir en *hjelper*, når hun oppnår en del av *hovedmålet*. På den måten blir spenningen forløst, og Gribbelen går fra å være en *antagonist* til å bli en *indirekte hjelper*. Dette understrekes ytterligere gjennom en påfølgende sekvens i Åndehula i Bantulandsbyen, hvor April møter sitt eget speilbilde, og får se at den gode versjonen av seg selv stoler på *hjelperne*. Spilleren skal slik stole på karakterene og prosessen; fordi den ønsker å hjelpe henne.

Disse «hjelperne» er karakterer, men også *magiske agenter* (et punkt), som April tilegner seg. På sett og vis er alle de objektene hun benytter seg av på reisen magiske agenter, ettersom de blir «magiske» i sin *interaktive progresjon*. Noe som ytterligere bygger opp en spenning til *når* og *hvor* man skal få bruk for dem; som en lek med *Askeladden som skulle målbinde prinsessa*. Disse objektene utfører enten en konkret funksjon, eller følger henne på reisen; slik som en amulett (*en magisk gjenstand*), Ravn (*et magisk dyr*) og magikerens eliksirer (*gjør helten magisk*). Dessuten vil donorer ofte påpeke hvor et objekt kan være (et punkt), om de ikke direkte gir henne noe. Dette er et av Propps viktigste punkter, og ethvert eventyr vil benytte seg av ulike spenninger for at helten skal få tilgang til disse magiske agentene.

I bakgrunnen av disse «hjelperne» eksisterer *antagonisten* (Voltec-kirken). De ønsker å *hindre* helten i å nå sitt mål; de vil opprette kaos – i motsetning til balanse. De bidrar på den måten til en *underliggende spenning*. Dette er representert gjennom *Kaossfæren* – som ved spillets start viser at de søker etter *informasjon om helten* (et punkt). Senere i spillet kidnapper de Cortez, Aprils «mentor» (nok et typisk *antagonist*-punkt), og *følger etter* April (et annet punkt). Hun blir sådan *reddet ut av forfølgelsen* (nok et punkt). Til slutt «bekjemper» Cortez *antagonisten* (et siste punkt), hvorav det avsløres at de begge er *drager* (som er nok et typisk eventyrtrekk).

Etter denne «forløste» antagonist-spenningen mister spillet sin underliggende spenning. Den blir derimot raskt reintrodusert når April må komme seg til spillets siste sekvens, som innebærer en mellomlanding på den *utenomjordlige-ventestasjonen*, som spillet har kretset rundt gjennom flere karakterer. I spillets siste sekvens må April gjennom en tredelt ildprøve (*en vanskelig oppgave*), men hun kommer seg gjennom den (et punkt), og slik befinner hun seg ved roten av det magiske tårnet, som historien startet med. Her blir hun konfrontert med «Skapelsens kilde», som poetisk nok innebærer å *ta på* kilden, representert gjennom spillerens blå interaktive *hånd-symbol*. Ved interaksjonen med kilden, skjer det, overraskende nok, ingenting. Hun kommer seg allikevel opp til tårnet, hvor den splittede personligheten til Gordon Halloway blir gjenforent via Aprils *amulett*. Det blir dermed han som oppretter «Balansen», og slik blir hovedmålets *faktiske helt*. April viser seg derimot å være hovedmålets falske helt (et siste punkt), men vendepunktet anskueliggjør reisens egentlige punkt og mål; å forstå seg selv.

Gjennom de foregående avsnittene kommer det fram at den *ludo-narrative spenningen* i DLR står til mange av Propps eventyrpunkter, og jamført Fernández-Vara. Som Propp påpeker så utløses eventyret av en stringens av informasjon, hendelser, dramatiske personligheter og elementer, som alle utfører funksjoner for å lede helten videre på reisen. Disse eksisterer i en struktur som til enhver tid glir over i hverandre. Den onde Gribbelen blir, for eksempel, også en *hjelper*, ettersom den indirekte gir April en steinbit når hun befri den innestengte. Selv Ravn, som hun redder, åpner opp nye muligheter til å få tak i objekter. Denne *leken* med *grenser* vil analysedelen nå utdype ytterligere.

Ettersom protagonisten er et viktig narrativt element i Propps analysedel, så vel som den måten spilleren interagerer med, oppdager og lærer om spillverdenen, kan det være fornuftig å undersøke *April Ryan* mer dyptgående. Hun er spillerens semiotiske interaksjonsmulighet, og det er gjennom henne at spilleren tolker, orienterer seg i, oppdager og forstår verdenen man blir plassert inn i. Dette medfører at spillet har en spenning mellom to parallelle narrativer, hvorav det første er det eksplisitte målet om å bringe tilbake «Balansen», og det andre er det implisitte

målet om å trenge inn i den indre psykiske, og slik forstå den ytre semiotiske, verdenen (jf. semiotikkapittelet).

Spilleren spiller som April, men man er samtidig en spiller med et blikk *på* henne. I *Lara Croft – cyber heroine* diskuterer Astrid Deuber-Mankowsky (2005: 8-11) dette *blikket* gjennom kjønnsteoretiker Judith Butler. Hun trekker fram Butlers kjønnsinndeling etter kvinnelige og mannlige karakteristikk. Førstnevnte innebærer en «passivitet» og en «kvinnelighet», men også det å være «et objekt», som blir beskuet. Det mannlige blir da «handlinger», «tanker», «autonomi» og å være den som *ser*. Som Egenfeldt-Nielsen et al. (2020: 160) påpeker så bryter April Ryan med dette *kulturelle blikket*. De beskriver henne med «tight clothes, full breasts, large, innocent eyes, and sensuous mouth; it would be easy to conclude that she was a sex object and a passive figure», men hun er også den som bekjemper hindringer og oppretter *Balansen*. April kan beskrives like godt gjennom Deuber-Mankowskys beskrivelse av Lara Croft: «a woman hungry for life, craving freedom and travel, a woman who is independent, self-confident, beautiful, and always taking new risks» (Lara Croft, s. 8).

Hun er kanskje «kvinnelig» i sine former, men reisen innebærer i større grad mannlige karakteristikk som *handling*, *autonomi* og en *aktiv tankeprosess*. Handlinger skjer i form av interaksjoner med alle og enhver, rappelleringer over juv, gåteløsninger, bekjempelser av et sjømonster, en heks og en ond trollmann, og hun er til enhver tid parat til å handle, dessuten tidvis rappkjefta; «Du er en jævla drittsekk». Hennes autonomi blir særlig vist gjennom den interaktive *hånden*. Den kommer ofte opp som en interaktiv mulighet, men spilleren blir til tider overkjørt av Aprils egne ønsker. «Banker» man på døra til Zack så sier hun: «Å neida. Jeg banker ikke på den døra før jeg er nødt». Forsøker spilleren å «åpne opp» døra til Westhouse, svarer hun: «Det ville være uhøflig!». Dessuten står disse handlingene og autonomien sammen med en aktiv tankeprosess. Dette blir understreket av hennes egen bevisste rolle i alt dette; «Alle bare henger rundt omkring og venter på at jeg skal dukke opp, og så kan de gi meg masse saker og ting. Hvem skulle trodd ting var så lett?». Denne bevisstheten dukker også opp om spilleren «ser» på April: «Det er som om noen glaner på meg». Glaner er et negativt ladet ord, og spilleren blir bevisstgjort sitt unaturlige fokus på hennes kropp, og hennes motvilje mot å bli passivt sett på. April Ryan snur det mannlige blikket på hodet og avfinner seg med det, og slik blir hennes ytre representasjoner ubetydelige i forhold til hennes indre manifestasjon.

Den *implisitte indre manifestasjonen* blir dermed et like viktig narrativt mål, som det eksplisitte hovedmålet om å opprette *Balansen*. April Ryan blir derfor ikke bare en flat karakter for å oppfylle reisen, hun *er* også reisen. Dette blir understreket gjennom *dagboka*, et av spillets

«embedded narratives» (se begrepslista). Den oppdateres jevnlig, og blir et viktig narrativt element for å forstå Aprils forståelse av hovedmålet; som tidligere nevnt kan være vanskelig. Spillskaperne «tvinger» på den måten spilleren til å ta inn over seg Aprils indre tanker og forandringer, i like stor grad som den ytre spillverdenens. En poetisk handling, etter Roman Jakobsons definisjon. Dette understrekes gjennom en sirkelkomposisjon. Ved spillet startes forteller dagboken om hennes «flukt» hjemmefra, og fra den «konstante overvåkingen». Gjennom spillets siste ildprøve må hun konfrontere det hun frykter mest, som viser seg å være den hatske adoptivfaren. Hun velger, som et billedliggjort barn, å tilgi ham. Slik anskueliggjøres ikke bare et av spillets indre narrativer, men det blir også billedliggjort for spilleren, og slik forløses det indre via det ytre.

Denne spenningen mellom det uforløste og det forløste pågår underveis i hele spillet. Spillets kronologiske narrative struktur fremstiller en episk reise, som skal kulminere i at April blir den nye «Vokteren». Dette er noe hun selv, så vel som andre, må forberede seg på, uavhengig av hennes indre forløsning. Men, som nevnt tidligere, viser hun seg å bare være den som muliggjør denne prosessen for Westhouse. Dermed viser den episke reisen ved sin slutt, at reisen egentlig er en epistemisk prosess, om og for protagonisten. Dette blir ytterligere understreket når man i epilogen returnerer til den samme hytta, og man blir gjort klar over at historien man har spilt, egentlig er April Ryans gjenfortelling av sine egne opplevelser. Spillet blir slik et «story driven game» (jf. Juul og Klevjer), hvor man skal *oppdage historien*, men desto mer handler det om å *oppdage April Ryans historie*. Dermed blir det viktigste narrative i spillet ikke *hovedmålet*, men den hermeneutiske samtalen mellom spilleren og April, så vel som April og omverdenen.

Denne spiller-karakter-interaksjonen ligger også til grunn for Aprils metapoetiske bevissthet. Aprils reise starter med en egen-motivasjon om å finne ut av «hva hun er». Tidligere ble det påpekt at April sier ifra om noen «glor» på henne, men spillverdenen forsøker å vise henne det samme, ved å anskueliggjøre hennes rolle som spilleren av sin egen historie. Underveis oppfyller hun visse forhåndsbestemte profetier, og som hun er seg selv bevisst: «Du slipper liksom aldri unna profetiene». Senere, når alle disse profetiene har blitt oppfylt, lurar hun på hvorfor dette skjer henne, da svarer den allvitende dragen at hun «[...] hadde profetier å oppfylle, du hadde et... formål». April, og andre karakter, viser at de er bevisste på at reisen allerede er forutbestemt. Profetiene kan slik tolkes som en metapoetisk bevissthet om spillets skapelse. Når April senere oppsummerer denne bevisstheten, svarer en Mørkemann at hun er «en Bølge», med et «viktig formål i kosmos». Hun er en «som bringer forandring, en som driver mennesker og handlinger fremover». Dette «skaper krusninger som sprer seg til alle kanter»,

som «aldri vil forsvinne», og «Verdener vil bli endret av reisen din». Hun spør da: «påvirker [jeg] universet med alt jeg gjør?», hvorpå svaret er: «Det er ikke til å unngå. Du er en Bølge».

Å være denne «Bølgen» innebærer dermed å kunne virtuelt la seg styre av en spiller; å være *spilleren* av *verdensspillet*, men også å erkjenne seg selv som en *protagonist*. Ved reisens slutt sier hun metapoetisk: «Dette er visst slutten. Pussig, det er nesten litt vemodig. På tross av alt det som har skjedd, så tror jeg faktisk at jeg kommer til å savne... dette eventyret. For hva skal jeg egentlig finne på nå? Dra tilbake til skolen? Leve videre som om ingenting har skjedd. Som om jeg var en... en helt vanlig person?». Dette kan tolkes på flere måter, både som Aprils forståelse av sin egen situasjon, spillets metapoetiske bevissthet om spillerens endelige slutt, eller Aprils bevissthet om at *spilleren* forlater henne. Er det det siste så kan det bety at spillerens handlinger ikke bare er verdens skjebne, men også April Ryans faktiske *virtuelle realisering*.

Å være en virtuell realisering setter også spørsmål ved grensene mellom spilleren, spillet og Aprils eksistens. I en tidlig sekvens på en kunstutstilling, leder samtalen fra kunsten, og over på det som ligger bak. April kommer med tre forslag: *teknikk*, *illusjon* og *sannhet*, og Cortez kommer med tre svar. Teknikk-svaret er en ren oppsummering av teknologikapittelet. Illusjonen svares med at det er det «overfladiske». Det siste er da *sannhet*: «En dypere sannhet. Dette maleriet, dette bestemte kunstverket, forteller en dypere sannhet. Det har sjel». Cortez sier at det har en sjel fordi det har en identitet og et hjerte, som videre vil overleve øyeblikket, og bli en del av *underbevisstheten*. Mener han at April vil overleve gjennom spillerens mentale bevissthet? Dette kan man tro, fordi han sier videre at for at noe skal være «sant», så må kunstneren (i.e. spilleren), gå opp i spillet (jf. Gadamer), gå bak «illusjonene», og gripe etter «kunstens sannhet». Ting som virker «helt betydningsløse», «har egentlig verdi». I en overført betydning kan man tolke denne sekvensen som at Cortez stiller grunnleggende spørsmål om spillet, men også hva det vil si å være en *avatar* innenfor dette. Er April bare en teknisk skapt illusjon, eller er hun en faktisk sannhet, og hva realiserer dataspill – er de som drømmer; det som eksisterer imellom det virkelige og det tiltenkte?

Denne «virtualiteten», eller drømmen, eller verdenen mellom to verdener («Mellom» og «Overalt»), der hvor «ingenting er umulig», er dessuten et viktig narrativt bakteppe. Spillverdenen utspiller seg i to verdener som en gang var forent – Stark og Arkadia. Stark er en dystopisk framtidsversjon av USA, understreket av navn som «Newport» og «Venice», hvor teknologi, vitenskap og struktur har innhyllt verdenen inn i kapitalismens og teknikkens klør. Arkadia er det motsatte – et primitivt, fritt, magisk land, og med en idyllisk fremtoning som er fraværende i Stark. Arkadia passer slik dets definisjon som «idyllisk lykkeland» (se NAOB).

Dessuten trues Arkadia av Starks kaos; teknologien truer kunsten. April er en «Skifter», det betyr en som kan bevege seg mellom disse to verdene, via *drømmer*. Man kan også tolke det som at hun er *spilletts poetiske kraft*. Forstått som den som både er i stand til å eksistere via spillerens interaksjoner, og som en bevisst karakter innenfor sitt eget verdensspill.

Dette verdensspillet, eller spillverdenen, har April bevisste holdninger til gjennom hele reisen. Hun er like bevisst Starks dystopiske hverdag, og dens kapitalistiske klør, som spilleren er seg bevisst den som en fremtidsanskuelse. Den første interaksjonen i Stark er med en AI-terminal i gangen utenfor soverommet, som skal ha betalt for å kommunisere, selv om terminalen allerede kommuniserer. Spilletts mange skjermer, gir April muligheten til å reflektere over deres konstante tilstedeværelse. Dessuten påpeker mange av se-interaksjonene med karakterer i sentrum at de er avhengig av *amatin*; et narkotisk stoff som det reklameres for overalt. Dette stoffet kan folk få fri tilgang til ved å melde seg som «kolonister» (i.e. slaver), på en av de andre planetene, om de ikke først blir arrestert; ettersom politiet er eid av det samme selskapet som produserer det narkotiske stoffet. *Stark* kan slik tolkes som en *teknologikritikk*.

Denne kritikken får desto større effekt om man vender seg til det magiske landet Arkadia. I Stark, hvor alle veier leder til teknologisk overgrep, er Arkadia enn så lenge en «utopi». De har bevart historien og sine ritualer, dyr kan være magiske (slik som Ravn – følgesvennen hennes), alle ser ut til å være frie mennesker, og deres bygningsmasser er i miljøvennlige materialer (sand, leire, tre og stoff). Mye av spillets narrative driv skjer i Arkadia – til dels fordi April allerede har konnotative assosiasjoner til Stark (men få i Arkadia), samtidig som det er her April oppfyller *profetiene*. Disse profetiene er særlig bundet til tre folkeslag og tre landsbyer: *Bandaene*, *Marianere* og *Alatere*. Disse landsbyene blir visualisert som jordgrotter i skogen, en undervannsby – som kan forestille Atlantis, og en Aztec-lignende landsby, høyt oppe i en utdødd vulkan. Dette blir viktig om man ser det i lys av spillets første interaktive karakter: *ånden i treet*. Ånden tar bolig i treet og forteller at: «treets stemmer er bladverkets språk». Allerede ved spillets start blir det presentert en *poetisk kraft*, som det er opp til April og spilleren å forstå, men som bare kan forstås om man *ser*. Ettersom April er profetienes utvalgte, blir hun også den som må forsøke å se verdien av det økopoetiske. Slik fronter Arkadia en *økopoetisk bevissthet* som har gått tapt i Stark, hvor syntetiske planter produserer CO₂.

Denne kontrasten mellom *dystopi* og *utopi* er interessant, ettersom mange moderne historier er *enten eller*; sci-fi eller fantasy. Men velges den ene, velges ofte den andre bort. *Den Lengste Reisen* beholder begge, og slik blir et av spillets underliggende narrative manifestasjoner å vise spilleren at virkeligheten, i form av Stark – vil skje. Hva er da Arkadia? Om Stark er et

fremtidsmareritt, er Arkadia da en uvirkelig fortidsdrøm? Heller fremstår det som om at spillet forsøker å vise at dataspill på sett og vis *er* Arkadia, og Stark er det virkelige, og slik får man som spillere mulighet til å bevege seg mellom *virkelighet* og det *virtuelle*, hvorav det virtuelle kan være det man måtte ønske. Ytterligere ønsker spillet da at både April, og spilleren, skal erkjenne «sannheten» om det imellom, eller kraften av det enda urealiserte potensialet.

Dette urealiserte potensialet dukker også opp i form av et sitat fra *Fortelleren*, som forklarer verdien av fablene: «Hemmeligheten er å fortelle dem ofte, og fortelle dem med dine egne ord, ikke med de ordene som forgjengerne dine har brukt». Nærmest et direkte sitat av Sjklovskij, om de nye poetiske formene. Tolker man de siste avsnittene så kan det antydes at dataspill – og Arkadia – kan vise spilleren hva som går tapt ved å velge Stark (jf. Bøhns forståelse av Heidegger). Slik som en magisk realisme, hvor bladverket snakker treets språk. På den måten fremmedgjøres ikke bare spilleren fra sin egen semiotiske virkelighet, men det stilles også spørsmål ved hva den faktiske teknologiske virkeligheten skjuler, og hva som skjer når teknologien omkranser det magiske – eller – *det poetiske*.

Det som så langt har blitt presentert i analysedelen kan anskueliggjøre mer av den narrative teorien. Aarseth (2012) deler inn det narrative etter *verden, objekter, agenter og hendelser*. Han sier dessuten at det viktigste er karakterene, noe Propp (1968: 21) motsier; ettersom karakterene bare muliggjør funksjoner innenfor historiens gang. Ryan (2006, 2019, 2019) foreslår på sin side å forstå *de narrative tegnene* – ettersom det er disse som bygger en *kompleks historieverden*. Om man så stiller de narrative spørsmålene som en helhet til spillet – så fremstår svaret ikke i form av hva – men hvordan. Det narrative målet i *DLR* er ikke å skape et narrativ, men å sette spørsmål ved hvordan spillet skaper et narrativ. Eller sagt på en enklere måte: hvordan det er å være på en reise. Dette medfører samtidig desto flere spørsmål: hvordan er det å reise inn i en virtuell verden? Hvordan spiller spilleren ut en reise? Hvordan foregår samspillet mellom de to som «reiser sammen»? Hvordan føles det å være betinget til en forutbestemt reise – i motsetning til en fri? Dette er dog større spørsmål, som krever enda mer teori og forståelse enn det som har blitt presentert innenfor dette omfanget.

Heidegger påpeker oppsummerende at *kunsten* må benytte seg av *teknologien* for å kunne si noe om den. Dette ser det ut til at *Den Lengste Reisen* gjør gjennom det narrative. Man begir seg ut på en reise inn i det indre, som egentlig setter spørsmål ved virtualitet og rammene av spillerens eget samfunn. Derfor kan man påstå at hele spillet er en *fremmedgjort metapoetisk bevisstgjøring*, hvor spilleren ved Aprils og reisens slutt også er klar over *drømmens potensial*, eller ordlagt annerledes, *spillerens egen metapoetiske kraft* – eller det som oppstår imellom

virkelighet og *virtualitet*. En kraft som allerede har endret en virtuell skjebne, og som vil legge seg i spillerens «underbevissthet», fordi det er det kunst gjør. Dette blir viktig når man forstår at denne poetiske underbevisstheten også kan bli til handling, slik som April viser at det kan – og at det ikke trenger å være svaret, men at «det kan sette i gang hjul». Et godt avsluttende poeng kan man hente fra Anne-Marie Schleiner (2002). Hun påpeker at dataspill ikke trenger å omforme virkelighetens former, slik som Stark, men at dataspill kan antyde andre virkeligheter, som kan være bedre, slik som Arkadia; «Reality is up for grabs». *DLR* sin narrative tyngde blir desto mer aktuell, med tanke på dagens teknologiske utvikling (jf. teknologikapittelet).

5.5 Det poetiske forstått gjennom ludo-formalismen

Den siste poetiske undersøkelsen vil være den formalistiske. Dog, ettersom masteroppgaven allerede har presentert *det semiotiske* og *det narrative*, så innebærer dette at flere dominerende formalistiske punkter allerede har blitt presentert. For eksempel innebærer den interaktive seingen at man ofte blir overrasket over den konnotative seingen til April, i motsetning til det denotative tegnet som spilleren ser. Spillet uforventede semiotiske vanskelighetsgrad, kan også løsrive spilleren fra spillets meningsunivers. Den falske illusjonen av handlingsrom innenfor samtale-nodene, har også blitt påpekt. Den narrative analysedelen forsøkte dessuten å forklare at spillets narrativ blir snudd på hodet ved vendepunktet, så vel som at April blir bevisstgjort sin egen virtuelle interaktive eksistens innad i spillet.

Den Lengste Reisen belager seg samtidig på flere teknikker, deriblant *idiotisering*. April forstår ikke i starten av spillet hvorfor alt dette skjer med henne, ettersom hun ikke er bevisst på at hun blir styrt. Dette blir det hintet til underveis gjennom hele spillet, men som en overhørt samtale forklarer: «Jeg tror hun endelig har sett lyset. Hun vet ikke halvparten av hva som foregår, men om hun gjorde det, tror jeg ikke hun ville være i stand til å takle det. Så det er best sånn». Det er derfor et bevisst grep andre karakterer som sitter på informasjonen utnytter for å tvinge henne videre på reisen, men også en metabevissthet om at spilleren også venter på at informasjonen skal bli tilgjengelig. Når April da skriver i dagboken, at «[...] jeg skulle bare ønske at jeg hadde bedre oversikt», så blir spilleren bevisstgjort den samme ventingen. Slik blir man løsrevet fra spillets narrative flyt, og gjort klar over at man selv *blir styrt*. Hadde spilleren kjent slutten, ville spillet formodentlig ikke ha blitt spilt ferdig (jf. signifikasjonsprosessen), ettersom mye av spillets *poetiske spenning* ligger i dens evne til å bli oppdaget.

Et annet av spillets mest dominerende fremmedgjørende grep, er Aprils metabevissthet. Denne reflekterer ved flere anledninger spillets «naive» progresjonsmønster; agenter står klare til å gi henne «masse saker og ting». Dette fremmedgjør både interaksjonen, gameplayet og spillets

hovedmål. For å motvirke denne fremmedgjøringen har Tørnquist «limt» det sammen ved hjelp av det narrative; ettersom denne fremmedgjøringen også fremmedgjør April som karakter innenfor spillet, og slik lar henne bli bevisstgjort sin egen virtuelle eksistens – som igjen er spillets narrative mål. Et eksempel er når April unnslipper forfølgerne gjennom et «skift», til spillets første spillrom; hytta med seg selv som forteller. Når hun spør hvorfor hun ble tatt hit, er svaret: «Fordi det er historiens gang. [...] Så er det skrevet, og vi kan ikke forandre det nå». Den samme metabevisstheten viser seg når den blå dragen «vet at hun kommer» (*hjelperen* venter på *protagonisten*), men velger å ikke spare henne for «masse tid og hardt arbeid». «Er du redd for hardt arbeid?» svarer han da; eller omformulert, er du redd for *det ludiske*?

Med de to forrige avsnittene skulle man tro at karakterinteraksjoner var banale. Derimot medfører dette grepet et annet underordnet grep, og som grenser over i det narrative, nemlig *karakterenes stemmeskuespill*. Enhver interaktive karakter har fått en egen stemme; Synnøve Svabø har for eksempel stemmen til April. Stemmen er i god kvalitet, i motsetning til den begrensende grafikken, og av den grunn blir karakterene gjort mer reelle av stemmene, enn deres repeterende visuelle representasjoner. Dette fører til at spillet på mange måter utspiller seg som en rekke samtaler, og slik oppstår også mye av spillets sannhet gjennom dem (jf. Gadamer). Spilleren innhylles gjennom det mimetiske auditive, men løsriver seg gjennom det visuelle – i en konstant spenning. Den dominante lyden seirer, og slik blir spillet også på sett og vis et *interaktivt visuelt hørespill*. Disse samtalene er ofte av privat karakter, noe som gjør spilleren om til den aktivt lyttende April – i motsetning til den passivt lyttende spilleren. Dermed får de begrensede nodevalgene en funksjon, fordi de sammen skaper en mulig sannhet.

Spillets første stemmer er «vanlige», men dette endres når Cortez entrer med en spansk aksent, som vanskelig lar seg reflektere i spillskriften: «[...] tenk over det. Og señorita? Cuidado. Vær forsiktig». Senere møter man den usikre stammende vaktmesteren Freddie Melon, som omtaler seg selv i tredjeperson, med Østfold-dialekt: «Æ'kke», «atte», «ånkli'» og «Assa, han Freddie». Den seriøse etterforskeren i «forkledning», blir overrasket og beklemmt når April forstår at han er forkledd. Denne tonen endres derimot når April spør om han er sulten, hvorpå han går ut av karakter når han svarer at han nettopp har spist en stor burger og «en dobbel ostepommes frites. Nammenam». Spillskaperne bruker således talemål som identitetsmarkører, som ofte går på tvers av våre fordommer og forventninger. Dette er en poetisk spenning som holder på spillerens oppmerksomhet; det er uventet, surrealistisk og lekent.

Denne muntligheten blir dermed et poetisk grep – ettersom det underliggjør den *dagligdagse samtalen*. Man vet aldri hvordan karakterene vil fremstå, og derfor ønsker man å oppdage

«stemmene», og karakterene. På den måten holdes det på spillerens oppmerksomhet. Ettersom det auditive er det dominante, og en samtale krever å bli lyttet til, så opplever man å bli vugget inn i en dyssende rytme, gjennom karakterenes interaksjoner. Samtidig kan disse samtalerne vare lenge. Den første samtalen med Fiona i Grensehuset varer om lag 20 minutter, men her får spilleren også forklart mye om både April, hennes venner, huset hun bor i, området rundt, byen generelt og verdenen hun befinner seg i, og blir dermed en viktig del av spilllets eksposisjon.

I tilknytning til disse auditive samtale-teknikkene står også et annet formalistisk grep: *lek med struktur*. For eksempel ser man ved spilllets begynnelse en politibetjent (i robotdrakt) true noen ungdommer. Neste betjent er dørvakt for romferge-sentralen, og svært rigid. Den tredje svarer, «Beklager, men jeg er homo», når April forsøker å flørte med ham, mens den fjerde viser seg å være en skuespiller, som øver til en kommende film; «Mad Cop 2». Når den femte dukker opp forventer man at personen skal være like avvisende som de forrige – derimot er betjenten vennlig og imøtekommende i tonen. Denne språklige fremmedgjøringen skjer også når antagonisten viser seg å snakke *svensk*. Dette gjør spilleren bevisst på to ting; både at han er annerledes, men også at slemmingen er svensk; et typisk norsk fortellergrep. Abnaxis opplever tid ukronologisk. Dermed eksisterer både fortid, nåtid og fremtid til enhver tid, som dermed medfører at *tempus* blir feil: «Tre inn, ærede gjest, og jeg dukket opp også». En gammel sjøulk har derimot feil ordstilling: «Jeg bare en gammel sjøulk uten hyre er, så la oss i fred være». Slik språklek kan virke rart om man bare hadde lest spillskriften, men når det først og fremst er menneskelige stemmer så er det med på å danne et rikt ensemble av unike personligheter.

Det siste formalistiske grepet innebærer punktene om «grenser». Som påpekt i den narrative analysedelen foregår hele spilllets narrativ mellom to grenser, som eksisterer innenfor ytterligere grenser. Stark og Arkadia – det virkelige og det virtuelle. Dessuten starter reisen med fortellingen til April, og ender ved gjenfortellingens slutt. På den måten beveger reisen seg mellom *det skapende* og *det fortalte*, som en parallellitet. Man «hører» fortellingen og spiller den ut – et såkalt *diegetisk spillrom* (Walther 2005). Sjklovskij sier samtidig at kunsten skaper en sekundær realitet, og at den vil vise oss noe den ikke kan uttale. Aprils gjenfortelling vil aldri være så virkelig som spillerens gjennomspilling. Dette setter dog spørsmål om April forteller historien om spilleren ikke spiller den ferdig. Skal man tro en vismann så stemmer dette: «Din skjebne er både vidunderlig og grusom ... men sånn er det. Hvis du avviser den, så avviser du også vår framtid». *Den Lengste Reisen* handler da, ettersom man returnerer til Aprils historie ved spilllets slutt – om hennes *reise*. Denne reisen går på tvers av verdener, av det virkelige og det virtuelle, av det poetiske og det drømmende, og på tvers av spiller og protagonist.

6. Diskusjon av metoden

Masteroppgaven har, med denne analysen, forsøkt å rette ludo-poetiske spørsmål mot et dataspill, og presentere tilhørende svar. Samtidig er analysen en utforskning av metoden som ble foregrepet før analysen, og derfor er den i stor grad bundet til masteroppgavens forsøk på å teste ut hvor vidt den overordnende ludo-poetiske hermeneutikken har et mulighetspotensial, og om den er i stand til å skape forståelse og mening. Av den grunn kunne analysen hatt godt av å bli stilt de samme spørsmålene, som forsøker å bryte opp dataspill som en poetisk struktur (både poetisk og ludo-poetisk), men hatt mulighet til å benytte seg av mer konkret teori for å belyse de aspektene som dukker opp i kjølvannet. Sistnevnte er dog ikke mulig uten først å ha funnet spørsmålene – slik hermeneutikken etterspør. Det fremstår som at de fremlagte spørsmålene gir spilleren mulighet til å inngå inn i en aktiv samtale med spillet. Denne masteroppgavens samtale har kretset rundt semiotikk, det narrative og formalistiske teknikker – og spenningen som oppstår i møtet med, så vel som mellom, disse kvalitetene. I analysedelen så kommer det også fram at de går over i hverandre. Dette kan tyde på at spørsmål rettet mot *det poetiske* er i stand til å belyse *det imellom* – eller gjennom Cortez sine ord: *dataspillets sjel*.

Det fremstår som at *hvordan* er et godt utgangspunkt for spørsmål tilknyttet dataspill, ettersom det innebærer en *interaktiv prosess*; noe må gjøres for at noe skal skje. Disse interaksjonene er som bølger, som leder til videre interaksjoner. I Propp sin formalistiske analyse av eventyr er spørsmålet hva; hva gjør karakterene. Dette plasserer dog analytikeren som *den seende*. I en dataspill-analyse er analytikeren *den handlende*. Altså er det fornuftig å spørre: hvordan handler spilleren, mer i tråd med både hermeneutikken og Sjklovskij sine tanker.

Ved masteroppgavens start ble Vik sine spørsmål presentert. Hun spurte: «Hvorfor spiller jeg?». For å svare på dette kunne hun kanskje ha spurt seg selv: «Hvordan spiller jeg?». La oss teste det ut gjennom en kort oppsummering av *Hay Day* (Supercell 2012-), spillet hun snakker om;

Man spiller som en animert bonde på en idyllisk gård, fjernt fra dagens teknologi. Maskinene man erverver seg er metall- og trekonstruksjoner, som et tidlig industrielt samfunn på 1930-tallet. På denne gården er fargene saturerte, trærne er alltid klar til å høstes, blomstene blomstrer, kuene er lykkelige over å bli melket, og det yrer av liv, som venter på å bli interagert med. Man høster hveten ved å bruke ljaen. Ulla man klipper blir til hjemmestrikka gensere man selger på markedet. Man kan tjene penger gjennom en delingsøkonomi, byttehandler med naboer, ved å selge de til landhandleren som henter varene du har produsert, eller ved å selge varer via et dampskip. Ønsker man å besøke venners gård er det også mulig, og man kan samarbeide.

Dette fremstår som *Markens Grøde* (1917 (2009)); bonderomantikken, og den norske stolthet. Brytningen av ny mark; fire åkerlapper blir til dusinet. Ljåen, det perfekte symbol på arbeidskraft, skal høste kornet – dag inn og dag ut. Korn leder til mais, poteter, kyr, hester og videre til storgård. Det er et liv hvor arbeidet handler om å dele mer på godene enn å tjene seg rik. Det er også et slit, det er alltid noe å gjøre, men man føler også på gleden av å få noe gjort. Det som springer ut fra gården er takket være spillerens iherdige arbeid. Er det Arkadia?

Så *hvorfor* velger Vik å *spille* ut denne drømmen? Eller – hvorfor velger ikke alle å spille ut denne drømmen? Eller enda rettere sagt – hvorfor *leser* man om denne drømmen i *Markens Grøde*? Kanskje kan spillets *hvordan* svare på *hvorfor*? Spiller hun fordi det er en manifestasjon av det landlige, det idylliske og det pittoreske? Ønsker Vik å se ting vokse? Savner hun noen som venter på henne med smil? Føler hun at hun ikke er i nok fysisk arbeid? Bor hun i en by, og ønsker hun at hun hadde mer natur rundt seg? Eller høsten hun hveten for å føle på gleden av en delingsøkonomi i et kapitalistisk samfunn?

Det viktigste gjennom analysedelen har vært å undersøke hvordan spilleren interagerer med spillet; hvordan spillet legger til rette for interaktive spenninger; hvordan spillet innhyller og løsriver spilleren; hvordan spilleren blir fremmedgjort fra spillet; hvordan spillets struktur kan si noe om virkelige strukturer; hvordan dette kan anskueliggjøre sider ved spillerens eget liv. Det viser at det viktigste blir, og er, å stille spørsmål om *hvordan* noe skjer, ettersom dataspill krever at noe må inntreffe, for at det skal kunne fortsette. Et mer konkret ludo-poetisk analyseapparat lar seg vanskelig sammenfatte, men ut fra denne masteroppgavens omfang, kan et ludo-poetisk analyseapparat foreløpig se slik ut:

Presentasjon av spillets kontekst og dets ontologiske aspekter.

Hvordan spiller man spillet?

Hvordan skaper spillet ulike spenninger, både opp mot det interaktive og det poetiske?

Hvordan fremmedgjøres spilleren?

Hvordan bevisstgjøres spilleren spillets struktur, så vel som sine egne?

Hvordan leder spillet til selvrefleksjon og selvforståelse?

En desto mer generell beskrivelse vil være å spørre seg selv *hvordan* noe skjer, for eksempel;

Hvordan interagerer man med narrativer, semiotikk og endringer gjennom gameplayet? Hvordan føles flyten i spillet? Hvordan visualiseres samspillet mellom karakteren og spillverden? Hvordan interagerer spilleren med spillverdenen og karakteren? Hvordan forstår spilleren hovedmålet? Hvordan kan narrativet bygge opp, for deretter å vende på forventningene til spillets slutt? Hvordan endres spillerens verdensforståelse etter spillets gang? Hvordan tvinger spillet spilleren til å gjøre klokere valg?

7. Oppsummering og avslutning

Denne masteroppgaven har, først og fremst, forsøkt å forstå hvordan man kan tilnærme seg *det poetiske* i analyser av dataspill. Dernest har den forsøkt å teste ut denne tilnærmingen i møte med et dataspill, *Den Lengste Reisen*. Analysen har forsøkt å belyse, og forstå, hvordan de poetiske aspektene trer frem i overgangene mellom det ludiske og de andre fagfeltene. Samtidig har den forsøkt å vise at flere av spillets poetiske aspekter er knyttet opp mot interaksjonen, eller måten man spiller spillet på, som slik skaper unike interaktive spenninger i selve spillingen. Ut fra dette har masteroppgaven forsøkt å sammenfatte hvordan man skal tilnærme seg det poetiske i dataspill – hvor det korte svaret er å se på *hvordan* man spiller spillet. Det poetiske i dataspill forstås da som: det som anskueliggjør det som enda ikke har et svar (jf. ludo-poetisk spenning).

Et viktig grunnlag for å kunne belyse disse sidene var antageligvis den *tredeelte ontologiske forståelsen*, som ledet videre til konkrete spørsmål, som alle starter med *hvordan*. Ettersom dataspill er et nytt fagfelt, blir slike spørsmål desto mer viktige å stille, og besvare. Utledet fra dette kan det påpekes at dataspill omformer de gamle formene, fordi man er interessert i å forstå *hvordan* det gjør det. Dette gjør også at masteroppgavens metodikk, så vel som utførelse, ser ut til å sammenfalle med Sjklovskijs, så vel som hermeneutikkens, dypeste innsikt: spørsmålet skaper en *samtale*, og gjennom samtalen oppstår en *alternativ sannhet*, og slik returnerer man fra samtalen med en ny forståelse.

Å stille spørsmål blir dermed viktig, men like viktig blir det å stille riktige spørsmål; ikke bare *hvorfor* eller *hva* (jf. Siss Vik), men *hvordan*? Hvordan – kan belyse de konkrete aspektene, og slik kan man si noe om *hva* man har spilt, og slik er det mulig å erkjenne *hvorfor* man har spilt det. På den måten kan man forlate spillingen, og påpeke at spillet skapte et godt samspill mellom spilleren og karakteren, det bygde opp flere interaktive spenninger, interaksjonsmulighetene var interessante – særlig den konnotative seingen, spillrommene var rike – selv i sin statiske presentasjon, karakterene var humoristiske i sin løsrivelse, og spillets spillverden var i stand til å anskueliggjøre spillerens egen.

Samtidig sitter man ved reisens slutt igjen med desto flere spørsmål. Hva betyr det å erkjenne, eller å forstå en annens forståelseshorisont? Hva er et rom, og hvordan forstår vi våre egne muligheter innenfor det? Hvordan leder en interaksjon til nye, og er vi alle på sett og vis bundet til våre interaksjoner med andre? Hvor går grenser, slik som de mellom det virtuelle og det virkelige – eller, hvor går grensene mellom grensene? Om alt er tegnkonstruksjoner, oss selv

inkludert, finnes det da ingen grenser? Når blir April Ryan en virkelig figur, eller spilleren en virtuell? Glir Aprils virkelighet over i spillerens «virtuelle» bevissthet? Hva muliggjør drømmen? Handler det dermed om måten vi forteller vår egen historie på? Eller er det hele en usikker reise inn i tåken, som først gir svar ved sin slutt? Masteroppgaven sitter igjen med svar, men desto flere spørsmål, og slik kan den erkjenne at *DLR*, og til en viss grad dataspill, ikke bare er poetisk, men nærmest som en ordrett beskrivelse av det post-modernistene søker etter; lek med språk, strukturer, grenser, karakterer, metabevisssthet og sjangerblandinger, som noen.

Ved tåkereisens slutt kan man forlate spillet og si at *DLR* på mange måter forsøker å være *det poetiske selv*. Formalistenes poetiske forståelse, som står til Gadammers samtale, handler som Holm-Hansen så fint sier: «å legge ut på en reise i det stormfulle havet av mening». Man må først tre inn, for deretter å la seg lede, dette krever innsats og man må lete seg fram, men står man i det – vil man bli dratt langt bort fra sitt utgangspunkt, og ved reisens slutt letter tåken, og slik blir det innlysende klart den virkeligheten som befant seg der hele tiden. Slik går April Ryans reise på tvers av grenser, hennes egne, så vel som spillets. Gjennom dette blir også arbeidet med denne masteroppgaven anskueliggjort. Ikke bare har jeg begitt meg ut på en tåkefull reise inn i det å skrive en masteroppgave, men jeg har også reist gjennom det grenseoverskridende, som ludo-poesi ser ut til å være. Altså har spillet fremmedgjort meg fra min egen arbeidsprosess. Ved reisens slutt er det derfor rart å erkjenne at jeg har analysert det jeg selv har forsøkt å gjøre.

Det ludologiske fagfeltet, i møte med *det poetiske*, ser ut til å kunne hjelpe spilleren til å stille spørsmål om dataspill, som videre åpner opp samtaler, og det bidrar til *sannheter*. Disse reflekterer *strukturene* i det man er i en samtale med, og blir man de bevisstgjort, så blir man *fremmedgjort* fra ens eget ståsted. På den måten oppstår *det poetiske* imellom – gjennom nye erkjennelser og nye verdensanskuelser. Disse innebærer at man har blitt bevisstgjort og løsrevet fra sin dagligdagshet, og gjennom dette forstår man seg selv som menneske. Å forstå seg selv som menneske innebærer å *interagere* med samfunnet, og det krever en *reise*, eller å vandre rundt i anskueliggjøringens tåke. *Slik er det å leve*. Dermed blir det som Bøhn så enkelt sier: «Uten bevisste erfaringer av hvordan det er å være, og ikke minst leve, så er ingenting verdt noen ting» (2022: 211). Og slik blir det som Sjklovskij sier: «Hvis hele det kompliserte liv hos mange mennesker forløper ubevisst, da er det som om dette liv aldri har eksistert» (1916: 18).

Dataspill, som *Den Lengste Reisen*, kan hjelpe spilleren til å legge ut på en reise, eller å vandre rundt i en tåke. Å bli bevisstgjort vandringen, eller reisen, blir da dataspilletets *poetiske kraft*. Det grunnleggende poetiske i dataspill blir derimot det samme som all annen kunst – det anskueliggjør ens tidsbestemte plass i hverdagståken; *ars longa, vita brevis*. *Den Lengste Reisens* poetiske mål ser ut til å være å bevisstgjøre spilleren om *grenser*, eller det som eksisterer imellom dem. Vår virkelige verden er i forandring, men hva skjuler forandringen, og hvilke alternativer går da tapt? Muliggjør teknologien Arkadia eller Stark – dystopi eller utopi? Ingen av dem. Det er *balansen* som er det viktigste – veien mellom. Men hva er den, og er vårt samfunn i en lignende *ubalanse*? Om så, hva skal til for å rette opp i det? Spørsmålet blir dermed – hvilken reise velger man å begi seg ut på? Men som April påpeker ved spillets slutt: «Jeg tror vi må spare de historiene til en annen kveld».

Litteraturliste

Agawu, V. K. (1991). Playing with Signs: A Semiotic Interpretation of Classic Music Princeton, USA, Princeton University Press.

Alnes, J. H. (2020). hermeneutikk Store Norske Leksikon.

Aristoteles (1961). Aristoteles - Om diktekunsten. Oslo, Johan Grundt Tanum Forlag.

Aristoteles (2004). Om diktekunsten. Oslo, Cappelen Akademisk Forlag.

Ash, L. (2016). Designing for Ludonarrative Harmony, Southern Methodist University.

Atkin, A. (2010). Peirce's Theory of Signs. Stanford Encyclopedia of Philosophy, Stanford University.

Barkentin, P. (2005). Stil i computerspil: Mise-en-scène i analysen af computerspil. Spilletets verden. B. K. Walther and C. Jessen. København, Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag: 169-185.

Bartel, C. (2018). Ontology and Transmedial Games. The aesthetics of videogames. J. Robson and G. Tavinor. New York og London, Routledge.

Beckett, S. (2009). Murphy. London, Faber.

Bell, A., et al. (2016). Analyzing Digital Fiction New York og London, Routledge.

Bethesda (2011). The Elder Scrolls V: Skyrim Bethesda Softworks.

Blok, R. (2002). A Sense of Closure - The state of narrative in Digital Literature. From Homer to Hypertext. H. Balling and A. K. Madsen: 167-179.

Bogost, I. (2007). Persuasive games. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Bronstring, M. (2000) Review for The Longest Journey

Bruchansky, C. (2011) The Semiotics of Video Games.

Buckles, M. A. (1985). Interactive Fiction: The Storygame 'Adventure'. California, University of California at San Diego.

Bøhn, E. D. (2022). Teknologiens filosofi. Oslo, Cappelen Damm.

Børsum, T. S. (2012). Når pikslene bestemmer. Kan et dataspill styre en familie? Institutt for Medier og Kommunikasjon. Oslo, Universitetet i Oslo. **Master**.

- Børtnes, J. (1980). Aristoteles: Om diktekunsten. Oslo, Solum Forlag.
- Caillois, R. (2001). Man, Play and Games. Chicago, University of Illinois Press.
- Calleja, G. (2011). In-Game: From Immersion to Incorporation. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- Capcom (2004-). "Monster Hunter." from <https://www.monsterhunter.com/>.
- Capgemini (2018). Augmented and Virtual Reality in Operations. Capgemini, Capgemini Research Institute.
- Chew, E. C. and A. Mitchell (2020). "Bringing Art to Life: Examining Poetic Gameplay Devices in Interactive Life Stories." Games and Culture 15(8): 874-901.
- Cogburn, J. and M. Silcox (2009). Philosophy Through Video Games. New York og London, Routledge.
- Computer, C. (2013-2020). Kentucky Route Zero. USA.
- Culler, J. (2011). Literary Theory: A Very Short Introduction. Oxford, Oxford University Press.
- Cyan (1993). Myst, Broderbund.
- Deuber-Mankowsky, A. (2005). Lara Croft - Cyber heroine. Minneapolis og London, University of Minnesota Press.
- Domsch, S. (2013). Storyplaying: Agency and narrative in video games. Berlin/Boston, De Gruyter.
- Dudeney, G. and N. Hockly (2016). Literacies, technology and language teaching The Routledge Handbook of Language Learning and Technology. New York og London, Routledge.
- Dulin, R. (2000) The Longest Journey Review
- Edin, H. (2009). Fra Film til Dataspill : En analyse av overførsel av fortelling fra film til dataspill. Medievitenskap. Oslo, Universitetet i Oslo. **Mastergrad**.
- Egenfeldt-Nielsen, S., et al. (2020). History. Understanding Video Games. New York og London, Routledge: 61-120.
- Egenfeldt-Nielsen, S., et al. (2020). Understanding video games. New York og London, Routledge.
- Ensslin, A. (2014). Literary Gaming. Massachusetts Institute of Technology, USA, MIT Press.

- Erlich, V. (1969). Russian Formalism: History - Doctrine. Paris, Mouton.
- Ermi, L. and F. Mäyrä (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.
- Fernández-Vara, C. (2014). Adventure. The Routledge Companion to Video Game Studies. New York og London, Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2015). Introduction to Game Analysis. New York og London, Routledge.
- Fizek, S. (2022) Through the Ludic Glass: Making Sense of Video Games as Algorithmic Spectacles. **22**,
- Funcom (1998). "The Longest Journey." Retrieved 28.03, 2022, from <http://www.longestjourney.com/>.
- Funcom (1999). Den lengste reisen. R. Tørnquist. Norge, Funcom.
- Funcom (1999). The Longest Journey. Steam, Valve Corporation.
- Funcom (2006). Drømmefall: Den Lengste Reisen, Aspyr. K.E. Media. Empire Interactive. Micro Application.
- Gadamer, H.-G. (2003). Forståelsens filosofi. Oslo, Cappelen Akademisk Forlag.
- Gadamer, H.-G. (2012). Sannhet og Metode. Oslo, Pax Forlag.
- Games, R. T. (2014-2017). Drømmefall Kapitler, Deep Silver.
- Genette, G. (1964/1966). Figurar. Moderne litteraturteori. Oslo, Universitetsforlaget.
- Greenblatt, S. J. (1986). Mot en kulturens poetikk. Moderne litteraturteori. Oslo, Universitetsforlaget.
- Greimas, A. J. (1990). Narrative Semiotics and Cognitive Discourses. London, Pinter Publishers.
- Grimshaw, M. (2014). Sound. The Routledge Companion to Video Game Studies. New York og London, Routledge: 117-124.
- Gruehagen, C. D. (2005). Play it again and again - Om fiksjon og retorikk i dataspill. Institutt for litteratur, områdestudier og europeiske språk. Oslo, Universitetet i Oslo. **Hovedoppgave**.
- Grønvoll, T. (2015). Red Barrels: Narrative, Rules and Mechanics in Video Games. Det humanistiske fakultet. Oslo, Universitetet i Oslo. **Master**.

- Gullichsen, H. (1990). Form, substans og språklig tegn. Oslo, Novus Forlag.
- Halmø, E. (2003). Funcom på nye eventyr. Sandefjords Blad: 1.
- Hamsun, K. (1917 (2009)). Markens grøde. Oslo, Gyldendal.
- Hawreliak, J. (2019). Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames. New York og London, Routledge.
- Hegland, K. (1999). Den lengste Reizzzzzen. Rogalands avis.
- Heidegger, M. (2011). The Question Concerning Technology. Heidegger. Basic writings. London og New York, Routledge: 213-238.
- Helle, L. C. S. (2020). Ungdom i en digital verden – en studie om tid, søvn og dataspill. Det utdanningsvitenskapelige fakultet. Oslo, Universitetet i Oslo. **Master**.
- Hochul, C., et al. (2016) Investigation of the Effect of “Fog of War” in the Prediction of StarCraft Strategy Using Machine Learning. Computers in Entertainment **14**, 1-16
- Holm, A. (2020). mellomsekvens. Store Norske Leksikon.
- Hui, Y. (2022). Teknodiversitet. Oslo, Existenz Forlag.
- Inc., G. F. (1996-). Pokémon, Nintendo.
- Jakobson, R. (1933). Hva er poesi? Moderne litteraturteori. Oslo, Universitetsforlaget.
- Jenkins, H. (2004). "Game design as narrative architecture." from <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>.
- Jurgensen, Z. (2018). Appreciating Videogames. The Aesthetics of Videogames. New York og London, Routledge.
- Juul, J. (2001). "Games Telling stories? -A brief note on games and narratives." Game Studies **1**(1).
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. Level Up conference. Utrecht.
- Juul, J. (2005). Half-real. Massachusetts, MIT Press.
- Juul, J. (2005). Tid til at spille - En undersøgelse af spils tidslighed. Spilleets verden. København, Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag: 79-98.

Kasavin, G. (2005). "Everything is Possible": Inside the Minds of Gaming's Master Storytellers. Gamespot. Gamespot.

Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference.

Kłosiński, M. (2022). "How to Interpret Digital Games? A Hermeneutic Guide in Ten Points, With References and Bibliography." Game Studies 22(12).

Kolodziejski, P. and E. J. T. Somaen (2020). "Residual VM." Retrieved 27.11, 2021, from <https://github.com/residualvm/residualvm#5-running-the-longest-journey>.

Kubinski, P. (2016) Towards a Poetics of Video Games.

Kulsås, E. M. (2020). Problematisk dataspilling: Psykiatrisk lidelse eller sykeliggjøring av normalatferd? Det utdanningsvitenskapelige fakultet. Oslo, Universitetet i Oslo. **Master**.

Lankoski, P. and S. Björk (2015). Game Research Methods. USA, ETC Press.

Larsen, A. (2000). På nett med Zigrath. Innherreds folkeblad: 1.

Liestøl, G. (2015). Digitale medier. Oslo, Universitetsforlaget.

Linneberg, A. (1993). Formalisme og strukturalisme. Moderne litteraturteori. Oslo, Universitetsforlaget.

Lopez, V. (2000, 24.11.2018). "The Longest Journey." Retrieved 28.03, 2022, from <https://www.ign.com/articles/2000/11/21/the-longest-journey>.

LucasArts (1990-1997). The Secret of Monkey Island

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

The Curse of Monkey Island, LucasArts.

LucasArts (1998). Grim Fandango, LucasArts.

Merrell, F. (2001). Charles Sanders Peirce's concept of the sign. The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics. P. Copley: 28-39.

Meta (2021). The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021. Youtube.

Mitchell, A. (2016). Making the Familiar Unfamiliar: Techniques for Creating Poetic Gameplay. DIGRA/FDG '16 - PROCEEDINGS OF THE FIRST INTERNATIONAL JOINT CONFERENCE OF DIGRA AND FDG, DiGRA.

- Mitchell, A., et al. (2020). "A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay." Game Studies **20**(2).
- Mitchell, A., et al. (2017). Making it Unfamiliar in the "Right" Way. An Empirical Study of Poetic Gameplay. Proceedings of DiGRA 2017.
- Moen, J.-I. (1999). En hyggelig reise. Nordlansposten.
- Mojang (2009-). Minecraft. M. N. Persson and J. J. Bergensten, Mojang.
- MSG (2016-2022). "Making Sense of Games: A Methodology for Humanistic Game Analysis." Retrieved 02.03, 2022, from <https://cordis.europa.eu/project/id/695528>.
- Murray, J. (1998). Hamlet on the Holodeck London, Routledge.
- Myers, D. (2003). the nature of computer games - play as semios. New York, Peter Lang.
- N.N. (1999). Vakker design med på reisen. Dagsavisen.
- Nes, A. (2022). semiotikk. Store Norske Leksikon, SNL.
- Nintendo (1988). Super Mario Bros. 2. K. Tanabe, Nintendo.
- Norheim, M. K. (2020). Lek med livet - En tekstanalyse av død i dataspillet The Sims 4. Institutt for medier og kommunikasjon. Oslo, Universitetet i Oslo. **Master**.
- Olsen, L. R. (2002). Fremdeles en klassiker. Moss Avis.
- Olsen, L. R. (2006). Klassisk eventyrperle. Finnmarken.
- Paule, S. (1995). Positivt med dataspill. Finnmarken.
- Pavis, P. (1985). "Theatre Analysis: Some Questions and a Questionnaire." New Theatre Quarterly **01**(02).
- Productions, K. (2019). Death Stranding, Sony Interactive Entertainment.
- Propp, V. (1968). Morphology of the Folktale. Austin, University of Texas Press.
- Robson, J. and G. Tavinor (2018). The aesthetics of videogames. New York og London, Routledge.

Ryan, M.-L. (1994). "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory." Postmodern Culture **05**(1).

Ryan, M.-L. (2006). Avatars of story. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Ryan, M.-L. (2019). Narrative Complexity. Narrative Complexity. M. Grishakova and M. Poulaki. Nebraska, University of Nebraska Press: 29-55.

Ryan, M.-L. (2019). Virtuality. Critical Terms in Futures Studies. London og New York, Palgrave MacMillan: 335-341.

Salen, K. and E. Zimmerman (2004). Rules of play. Massachusetts, MIT Press.

Schleiner, A.-M. (2002). "Velvet-Strike." Retrieved 04.05, 2022, from <http://opensorcery.net/velvet-strike/about.html>.

Siabra-Fraile, J. (2009) Manic Miner under the Shadow of the Colussus: a Semiotic Analysis of the Spatial Dimension in Platform Video Games.

Sicart, M. (2008). "Defining Game Mechanics." Game Studies **8**(02).

Sjklovskij, V. B. (1916). Kunsten som grep. Moderne litteraturteori. Oslo, Universitetsforlaget.

Smidt, K. (2019). stream of consciousness Store Norske Leksikon.

SNL (2022). Paul Ricoeur Store Norske Leksikon. L. F. H. Svendsen.

SSB (2021). Norsk mediebarometer, Statistisk Sentralbyrå.

Steiner, P. (1984). Russian Formalism - A Metapoetics. Ithaca og London, Cornell University Press.

Stenros, J. (2022). Game Definition. Encyclopedia of Ludic Terms.

Studios, A. (2020). Microsoft Flight Simulator. J. Neumann and D. Dedeine, Xbox Game Studios.

Suits, B. (2014). The Grasshopper: Games, Life and Utopia. peterborough, Broadview Press.

Supercell (2012-). Hay Day, Supercell.

Sørli, M. H. (2010). Fortellingen fra bok til film og dataspill : adaptasjon og pedagogisk arbeid. Institutt for Medier og Kommunikasjon. Oslo, Universitetet i Oslo. **Master**.

Thobo-Carlsen, J. (1984). Æstetik og kommunikation. Odense, Odense Universitetsforlag.

Torell, B., et al. (2012-). "OBS Project." from <https://obsproject.com/>.

Torget, G. (2017). Skeiv Representasjon på Streite Premisser - Representasjon av LHBTQ-karakterer i dataspill. Institutt for medier og kommunikasjon. Oslo, Universitetet i Oslo. **Master**.

Urkeggerde, E. (2015). Bruk av dataspill i samfunnsfagundervisning. Det utdanningsvitenskapelige fakultet. Oslo, Universitetet i Oslo. **Master**.

Valve (2003-). "About." Retrieved 16.03, 2022, from <https://www.valvesoftware.com/no/about>.

Vik, S. (2022). En gamer, jeg? NRK.

Vught, J. V. (2022). "What is Videogame Formalism? Exploring the Pillars of Russian Formalism for the Study of Videogames." Games and Culture **17**(2): 284-305.

Walker, T. (2000). "Empire to Publish The Longest Journey in UK." Retrieved 28.03, 2022, from <https://www.gamespot.com/articles/empire-to-publish-the-longest-journey-in-uk/1100-2541824/>.

Walther, B. K. (2005). Computerspillets rum. Spillets verden. ibid. and C. Jessen. København, Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag: 99-122.

Walton, K. L. (1990). Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts. Cambridge, MA, Harvard University Press.

Willumsen, E. C. (2018). "The Form of Game Formalism." Media and Communication **6**(2).

Wolf, M. J. P. and B. Perron (2014). The Routledge Companion to Video Game Studies. New York og London, Routledge.

Wright, C. (2004). Listening to music. Australia, Thomson/Schirmer.

Zagal, J. (2022). "Game Ontology." Retrieved 04.03, 2022, from https://www.gameontology.com/index.php/Main_Page.

Zagal, J. P. and A. Bruckman (2008). "Novices, Gamers, and Scholars: Exploring the Challenges of Teaching About Games." Game Studies **8**(2).

Zuboff, S. (2019). "Surveillance Capitalism and the Challenge of Collective Action " New Labor Forum **28**(01): 10-29.

Zuboff, S. (2020). Overvåkingskapitalismens tidsalder. Oslo, Spartacus forlag.

Aarseth, E. (1997). Cybertext. Maryland, USA, Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. Game Approaches / Spil-veje. Melbourne.

Aarseth, E. (2012) A narrative theory of games. 129-133

Aarseth, E. (2019). "Game Studies: How to play -- Ten play-tips for the aspiring game-studies scholar." Game Studies **19**(2).

Aarseth, E. and G. Calleja (2015). The word game : the ontology of an undefinable object. 10th International Conference on the Foundations of Digital Games. California, Foundations of Digital Games.

Aarseth, E., et al. (2009). Mapping the game landscape: Locating genres using functional classification. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, Foundations of Digital Games.

Aarseth, E. and P. Grabarczyk (2018). An Ontological Meta-Model for Game Research. Proceedings of DiGRA 2018.

Aarseth, E. and T. E. Mortensen (2021). "Dataspill og metode: en samtale med Espen Aarseth og Torill Mortensen." Norsk Medietidsskrift **28**(4): 1-9.

Aarseth, E. and S. Möring (2020). The game itself?: Towards a Hermeneutics of Computer Games. International Conference on the Foundations of Digital Games.

Vedlegg 1: Begrepsliste

Masteroppgavens mål er ikke å forske seg fram til en norsk begrepsavklaring. Derfor må disse begrepene, grunnet masteroppgavens omfang, sees på som forståelse og forsøk – heller enn feilfrie utdypende forklaringer.

Computer games – dataspill;

en interaktiv simulering (min egen forståelse).

Katie Salen & Eric Zimmerman (2004: 80) forklarer det som: «A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome».

Jesper Juul (2003) forklarer det som: «A game is a rule-based formal system in with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable».

Espen Aarseth (Aarseth 2012) forklarer at spill egentlig bare er kompleks programvare som emulerer ethvert *medium*; spill, tekst, film, brettspill og sport.

Jaakko Stenros (2022) gir også en lengre utgreiing i *Encyclopedia of Ludic Terms*.

Å spille;

«[...] to play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity» (Suits 2014: 48-49).

Ludology – ludologi;

Studien av *spill* (Aarseth 1997).

Ludic – ludisk;

Det som har med *spill* å gjøre. Regler, mekanikk, valg og interaksjon (Aarseth 1997).

Gameplay – ingen god norsk oversettelse;

Norheim (2020) foreslår i sin master å oversette det til «den romlige spillopplevelsen». Kan forklares som hvordan det føles å faktisk «spille» spillet, eller hvordan spillet interagerer med spillerens interaksjoner (Salen and Zimmerman 2004: 303, Juul 2005: 19 og 83, Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 126). Laura Ermi og Frans Mäyrä (2005) definerer det som, «gameplay is represented as interaction between a particular kind of a game and a particular kind of a game player».

Strategi – strategi;

Spillerens måte å håndtere reglene på (Juul 2005: 59).

Magic circle – magisk sirkel;

Å gi avkall på sin «menneskelighet», for å tre inn i en lukket del av en verden hvor spillet finner sted. Sjakkbrett, eller fotballbane, for eksempel (Salen and Zimmerman 2004: 95, Huizinga 2009, hentet fra Domsch 2013: 18).

Storyworld – historieverden;

Er en mental konstruksjon skapt av «spilleren», som til stadig utvikles ettersom spilleren interagerer med spillets format, men også før og etter spillingen (Domsch 2013: 29). Dette kan innebære narrativer, semiotisk romlighet, «embedded narratives», dialoger og interaksjoner.

Gameworld – spillverdenen;

«A fictional world with its own self-contained meaning *and* rules» (Domsch 2013).

Spillrommet;

Stedet som blir presentert på skjermen og som karakteren interagerer med. Spill-ekvivalenten av en statisk *filmscene*. Består av interaktive ludiske elementer og ikke-interaktive (og dermed illustrative) elementer (Aarseth 2012). Bo Kampmann Walther (2005) deler det inn i: det narrative rom, det fenomenologiske rom og det semiotiske rom. I dataspill henger det narrative rommet sammen med den fenomenologiske representasjonen av en karakter som beveger seg gjennom det semiotiske rommet.

Emergence – komplisering;

Et mønster av kompleksitet som kommer av mange individuelle valg (Juul 2005: 78).

Emergent gameplay – uforventet spillestil;

En måte å spille spillet på som designeren ikke så for seg (Juul 2005: 76).

Immersion – innhylling;

Følelsen av å være mentalt og kroppslig til stede i en annen virkelighet (min forståelse).

Janet Murray (1998) forklarer det som: «When we are immersed in an experience, we are willing to accept the internal logic of the experience, even though this logic deviates from the logic of the real world». «A species of immersion is tele-presence, the feeling of being physically present (from a first-person point of view) in a remote environment».

Laura Ermi og Frans Mäyrä (2005) sin forståelse forklares gjennom et multimodalt tredelt Venn-diagram fordelt på: «sensory immersion», «challenge-based immersion» og «imaginative immersion».

Gordona Calleja (2011) tar Ermi og Mäyrä sin modell videre og konkretiserer *immersion* i «involvement», som han deler inn i en sekskant hvor delene er: «ludic», «kinesthetic», «spatial», «shared», «narrative» og «affective».

«Ludic» betyr spillerens interaksjon med valg. «Kinesthetic» betyr kontroll av avataren. «Spatial» betyr ens romlighet innenfor verdenen. «Shared» henviser til at man kan dele spillet med andre spillere. «Narrative» betyr spillerens interaksjon med det *narrative*, så vel som det narrative som oppstår av interaksjoner. «Affective» betyr den emosjonelle opplevelsen.

Sebastian Domsch (2013) sier at *immersion* kan deles i *narrativ* og *gameplay*. Narrativ betyr at man villig forstår verdenen som *sann*, selv om man vet at det ikke er sant. Gameplay betyr at man villig aksepterer at noe har verdi, selv om det ikke har det.

Emergence – løsrivelse;

Spillet teknikkutnyttelse for å løsrive spilleren fra sin innhyllelse (Kubinski 2016).

Main quest – hovedmål;

Spilletts viktigste *mål*. Kan variere og skifte gjennom spillet. Kan også være tilknyttet hovedhistorien. I noen spill kan det være et overordnet mål for hele gjennomspillingen, mens det i andre spill kan være mange små hovedmål.

Main story – hovedhistorien;

Spillskapernes narrative hovedåre.

Side quest og side story – sidesprang;

Frivillige handlinger som gjør at spilleren kan tilegne seg ikke-nødvendige tegn eller ikke-nødvendig informasjon for å komme seg gjennom spillet. Kan også være tilknyttet hovedhistorien.

Målkonflikt;

Spillet tvinger en til å vike fra målet for å senere kunne nå målet. I noen spill er hovedmålet betinget av faktorer som helse, forsvar og styrke. Om man ikke når dette kan man bli «tvunget» til å vike fra hovedmålet. Et eksempel kan man hente fra *Pokémon*-serien (Game Freak Inc. 1996-) – der vil progresjonen ofte være betinget av «figurenes» heltenivå.

NPC: non-player character – ikke-spillbar-karakter;

Ikke-spillbar-karakter kan være et forslag. Som oftest karakterer man kan interagere med, få mål av, eller få informasjon gjennom. Kan også bare benytte seg av *agenter* (Propp 1968, Aarseth 2012).

Level – spillnivå;

Området man er betinget til og som man må komme seg gjennom for å komme til neste nivå. Et eksempel kan være *Super Mario Bros. 2* (Nintendo 1988), hvor spilleren bare kan komme til neste nivå ved å komme seg helt fra den venstre siden av spillrommet til den høyre, som i det neste nivået gjentar prosessen fra venstre til høyre.

Level – nivå;

Karakteristikk – slik som helse, skade og forsvar – som vil variere ut fra nivåets kompleksitet. Som oftest starter karakteren på nivå en og bygger seg oppover. Progresjonen skjer som oftest i takt med hovedmålet. Kan derfor oppstå en målkonflikt som vil ha utslag på nivået. I visse spill kan både karakterer, våpen, bruksgjenstander, monstre og NPCer ha nivåer. Et eksempel på dette er *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda 2011).

Inventory – beholdning;

Hva karakteren bærer med seg. Kan representeres gjennom en sekk, eller som i *Den Lengste Reisen* (Funcom 1999) – en kiste. Ulike spill behandler realiteten av dette i ulik grad, som i *Death Stranding* (Kojima Productions 2019) hvor du er betinget til hvor mye last hovedkarakteren kan ha på ryggen.

Interface – grensesnitt;

Den grafiske eller tekstlige formen for kommunikasjon mellom bruker og programvare. Den tillater at brukeren gir «kommandoer» som datamaskinen kan forstå (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 326).

Kan også forstås gjennom ABC-modellen (Barkentin 2005). Her er Action-området selve *spillbildet* hvor handlingen skjer. Utenfor dette eksisterer det en avgrensning – Border. På avgrensningen eksisterer det kontrollelementer, Control-område.

Mechanics – spillmekanikk;

De skjulte reglene i og kodingen til spillet. Spillets skjulte struktur. Man kan «forstå» disse om man spiller spillet (Sicart 2008, Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 51).

Dynamics – spillbarhet;

Hvordan det føles å spille spillet, gjennom dens *mekaniske struktur* (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 51).

Aesthetics – estetikk;

Den positive emosjonelle responsen spilleren får av å interagere med spillet (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 51).

Interactivity – interaktivitet;

Som oftest brukt som en mål for spillerens mulighet til å påvirke *strukturen* i spillet (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 52).

Virtual – virtuell;

Kan deles inn i det *mimetisk virtuelle* som utgir seg for å være som *det ekte*, men ender opp med å bli en forfalskning, og det virtuelle som tillater spillerom for eksempel gjennom en simulering, som dermed innebærer at *en mulighet kan skje* (Ryan 2019).

Narrative virtuality – narrativ virtualitet;

Deles mellom den muligheten som *fortsatt kan inntreffe* i historien, og den muligheten som *var en mulighet*, men som nå er en umulighet, fordi historien har gått videre fra det fiktive punktet (Ryan 2019). Ryan kaller de «the still possible» og «the counterfactual».

Time – tidsaspekt;

Deles inn i 7 deler: spilltilstand, spilletid, fiktiv tid, projeksjon, hastighet, plassering og mellomsekvenser (Juul 2005). Ser på forholdet mellom spillerens tidsbruk (spilletid) og spillets faktiske prosessering av tid (fiktiv tid). I noen spill er handlinger momentane, som i actionspill, mens de i andre kan innebære *lengre fiktiv tid*.

Cut-scene – mellomsekvens;

Dramatisk viktig sekvens hvor brukeren blir midlertidig fratatt interaksjonsmuligheten. Har en filmatisk karakter. Som oftest brukt for å vise en skifte i det narrative, og som oftest hentet fra utenifra spillet (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020, Holm 2020).

Agency – handlingsrom;

Muligheten til å påvirke spillverdenen gjennom ens valg eller handlinger (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 323).

Flow – flyt;

Opplevelsen av at tiden *flyter* uavhengig av ytre tidsforståelser. Kan også innebære å være i en konsentrert mental tilstand når oppgaver er tilrettelagt etter ditt nivå, og om det forløses fører til mestring (Salen and Zimmerman 2004: 336, Juul 2005: 113).

Off-Screen space – utenombilledlig rom;

Inkluderer andre spillroms tilstedeværelse i det pågående spillrommet. I online-spill kan andres spillrom påvirke ditt, uten at det nødvendigvis gjør det til ditt eget. I spill som *Den Lengste Reisen* så vil alt utenfor spillerens spillrom være «dødt». Altså eksisterer alt «innenfor» spillrommet, ikke utenfor det. Hentet fra (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 137-138).

Game audio – lyddesign;

Deles inn i vokaliseringer, lydeffekter, miljølyd og musikk. Vokaliseringer er stemmeskuespill eller narrative stemmer. Lydeffekter utløses av spillobjekter: pistolskudd. Miljølyd er lyder som illustrerer et miljø. Musikk kan både være utenom karakterenes erfaringsverden eller implementert som en del av spillets verden (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2020: 145).

Gaming literacy – spill-literacy;

Jeg mener at det er spillkulturell tegnforståelse og ludo-mekaniske ferdigheter. Men en annen definisjon er «the ability to effectively navigate, interact with and achieve goals in a gaming environment» (Dudeney and Hockly 2016: 14).

Multimodality – multimodalitet;

«Examines how different modes come together to make meaning in a single semiotic event» (sitert fra Hawreliak 2019).

The player – spilleren;

Den menneskelige agenten, eller agenter, som interagerer med spillet (Calleja 2011: 11) .

Rules – regler;

«Are constrictions on the player's range of options. They say what is possible or impossible in a gameworld» (Domsch 2013: 21)

Incoherent worlds – verdener i dissonans;

«Something can either be explained by the fiction, *or* by the rules» (Domsch 2013: 22).

Embedded narratives – innordnede narrativer;

Forhåndsstrukturerte narrativer som kan oppdages gjennom spillrommet (Jenkins 2004).

Er som oftest mimetiske elementer som vi allerede konnotativt forventer at det vil gi oss et *narrativ*: som *opptak*, *dagboksnotater* eller leksikon-artikler (Domsch 2013: 29).

Spatial narrative – romlig narrativ;

Jenkins (2004) sier at *rommet* er med på å skape en indre følelse av spillverdenen og historien, ettersom det er i stand til å vise det det ikke kan fortelle.

Narrative – narrativ;

1. Narrative as the presentation of a number of events. Original meaning of *storytelling*. Bordwell 1985; Chatman 1978.
2. Narrative as a fixed and predetermined sequence of events (Brooks [1984] 1992).
3. Narrative as a specific type of sequence of events (Prince 1987)
4. Narrative as a specific type of theme – humans or anthromorphic entities (Grodal 1997)
5. Narrative as any kind of setting or fictional world (Jenkins 2003)
6. Narrative as the way we make sense of the world (Schank and Abelson 1977).

Narrativ deles videre inn i *story* (historien som spiller seg ut slik den blir fortalt/vist) og *discourse* (å vise hvordan historien *spiller seg ut*) (Juul 2005).

Ludonarrative dissonance – ludonarrativ dissonans;

Oppstår når spillet presenterer en *usynkronisert interaksjon* mellom mekanikken og det narrative (Ash 2016).

Ludonarrative harmony – ludonarrativ harmoni:

Den synkroniserte interaksjonen mellom *mekanikken* og *det narrative* som skaper en *unison historie* (Ash 2016).

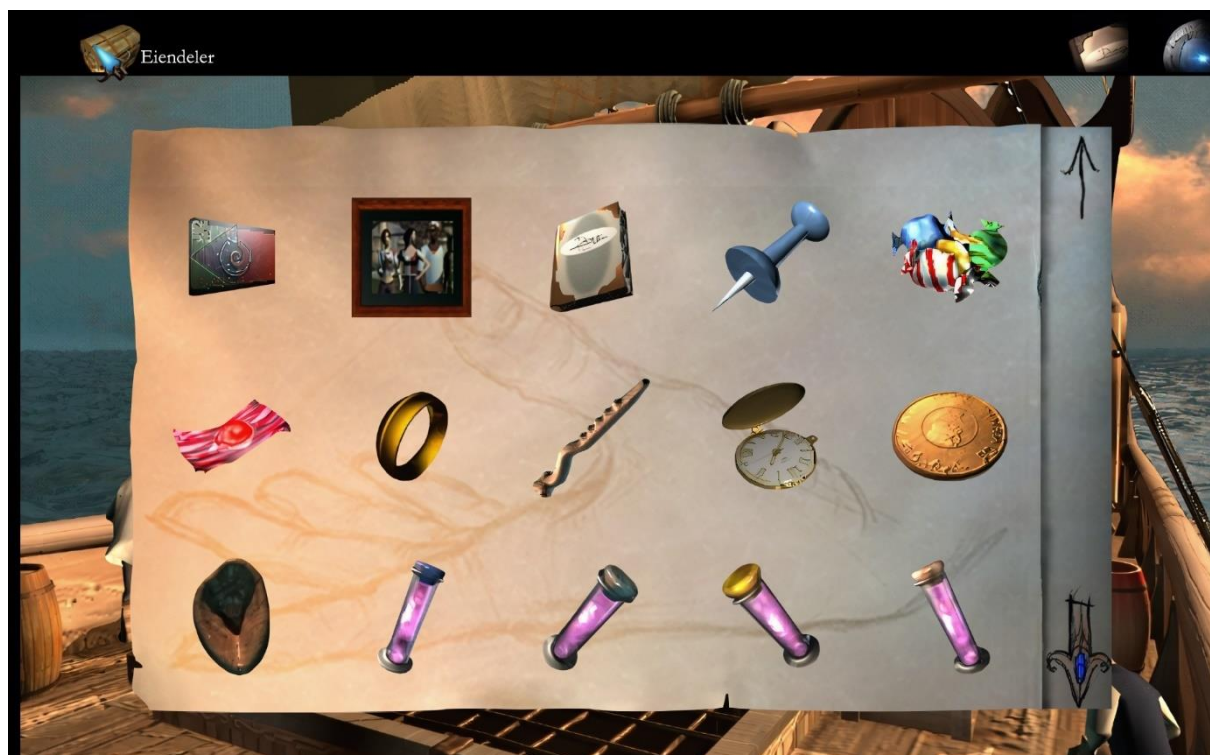
Vedlegg 2: Skjermbilder



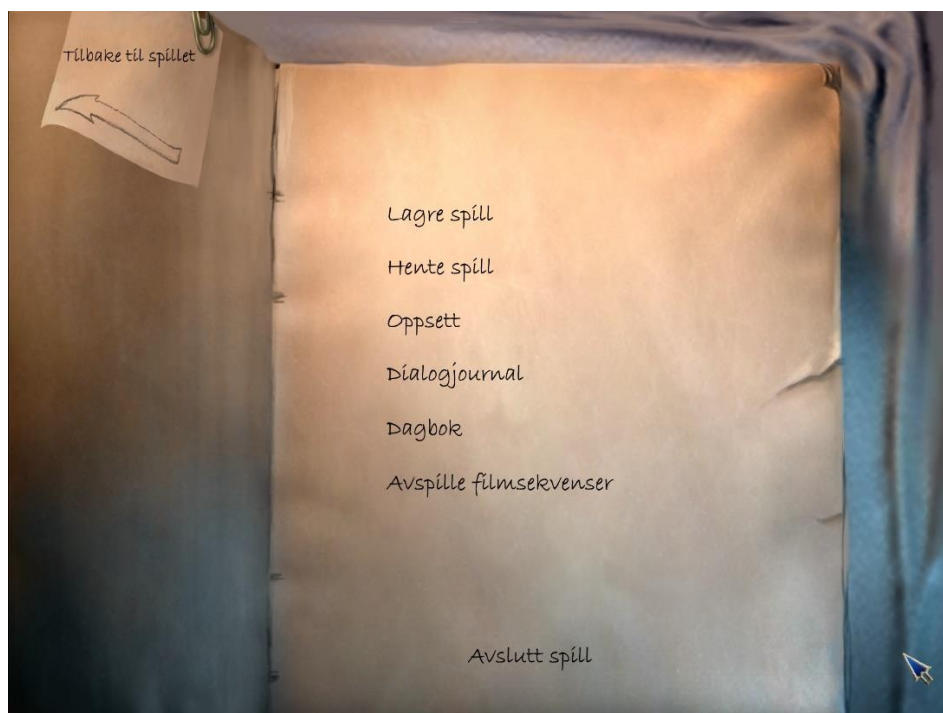
Figur 4 Skjermbilde fra Den Lengste Reisen: Soverom



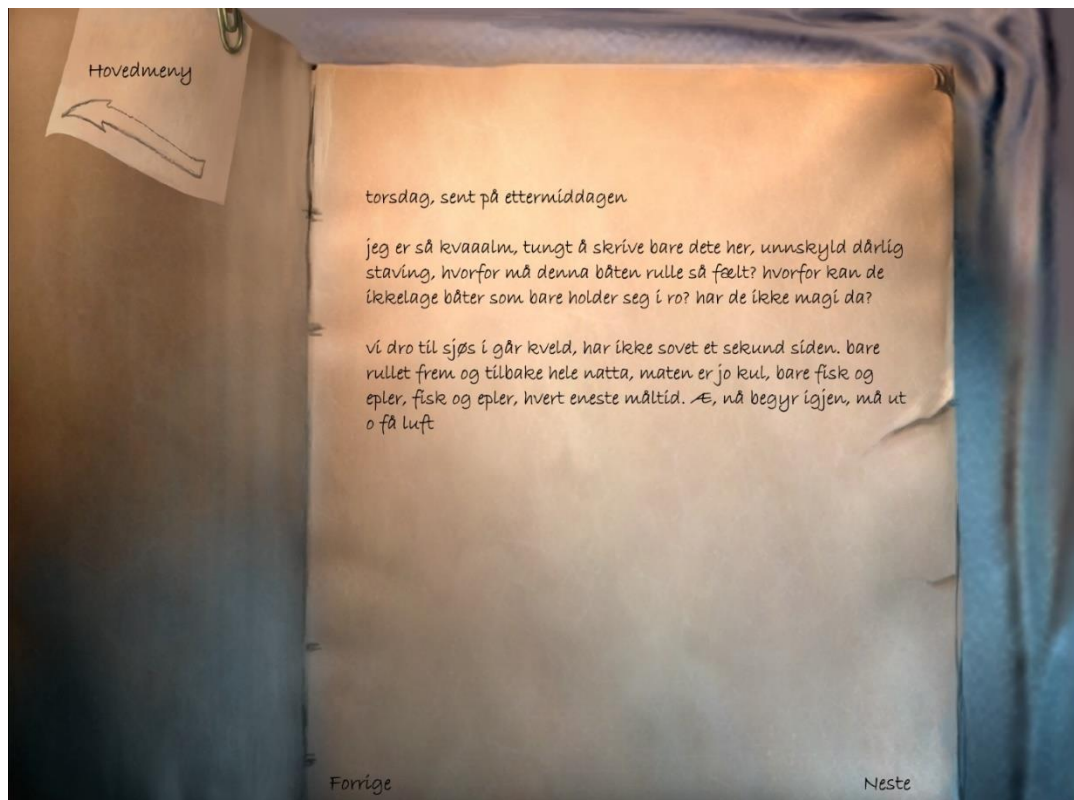
Figur 5 Skjermbilde av filmsekvens fra Den Lengste Reisen: Newport



Figur 6 Skjerm bilde fra Den Lengste Reisen: Spilleets beholdning



Figur 7 Skjerm bilde fra Den Lengste Reisen: Spillmenyen



Figur 8 Skjerm bilde fra Den Lengste Reisen: Dagboksnotat



Figur 9 Skjerm bilde av en filmsekvens fra Den Lengste Reisen: Arkadia



Figur 10 Skjermbilde fra Den Lengste Reisen: Spillets forside