

**FLYT, FANTASI OG FRIHET:  
INNLEVELSE OG EMOSJONELL MEDVIRKNING  
I VIDEOSPILL.**

En utforskning av spillmediets narrative side med eksemplifisering fra spillene *Life is Strange* og *My Child: Lebensborn*.

Silje Sommerseth

Veileder: Pasi Väliäho

**MASTEROPPGAVE I**

**KUNSTHISTORIE OG VISUELLE STUDIER**

Institutt for filosofi, ide- og kunsthistorie og klassiske språk

Universitetet i Oslo

Våren 2022

**Forord.**

En stor takk til mine medstudenter for oppmuntringer og innspill! Takk også til duoen med ungdommelige navn: Dorthe og Ellen for gjennomlesning og diskusjoner. Lillebror Bjørn Magnus vil jeg gjerne takke for å ha delt lidenskapen for videospill med meg helt siden vi kranglet om hvem som skulle være Mario og Luigi og for at han, trass sin oppgitte mine, har bistått med teknisk support.

En spesiell takk til veileder, professor Pasi Väliäho, for uvurderlig hjelp og innspill helt fra oppgavens spede start og frem til i dag.

Oslo, mai 2022  
Silje Sommerseth

**Sammendrag.**

Denne oppgaven ser nærmere på hva som skjer mellom en spiller og et videospill. Med utgangspunkt i sjangeren interaktiv fiksjon og de to spillene *Life is Strange* (2015) og *My Child: Lebensborn* (2018) utforskes det hva som ligger i møte mellom spill og spiller som gjør at opplevelsen kan føles meningsfull, engasjerende og emosjonelt involverende.

Oppgaven ser på hvordan videospill kan trigge flyt og mestringsfølelse og hvordan spilleren bruker sin fantasi i møte med spillet. Oppgaven går videre inn på hvordan videospilletts egenartede måte å legge til rette for handlingsbasert innlevelse i fiksjonen påvirker vår evne til emosjonelt engasjement, empatisk innsikt og etisk refleksjon.

## **INNHOOLD:**

### **INNLEDNING**

0.1 Problemstilling _____	<b>5</b>
0.2 Eksisterende teori side _____	<b>8</b>
0.3 Fremgangsmåte _____	<b>10</b>
0.4 Oppgavens inndeling _____	<b>11</b>

### **DEL 1: INTRODUKSJON TIL SPILLENE OG INTERAKTIV FIKSJON**

#### **SETT I EN HISTORISK KONTEKST**

1.1 Life is Strange _____	<b>13</b>
1.2 My Child: Lebensborn _____	<b>15</b>
1.3 Det lekende mennesket _____	<b>17</b>
1.4 Definisjoner av spill og fantasiens regler _____	<b>19</b>
1.5 Interaktiv fiksjon _____	<b>21</b>

### **DEL 2: FLYT OG ERFARINGER GJENNOM FØLT KOMPETANSE**

2.1 Appellerende mekanismer _____	<b>25</b>
2.2 Flyt teorien _____	<b>27</b>
2.3 Ergodisk mikroaktivitet _____	<b>29</b>
2.4 Oppdagelse og bevegelse _____	<b>31</b>
2.5 Brudd på flyt som tematisk virkemiddel _____	<b>32</b>
2.6 Medfølelse og kompetanse _____	<b>34</b>
2.7 Meningen _____	<b>36</b>

### **DEL 3: FANTASI OG INKORPORASJON**

3.1 Inkorporasjon _____	<b>38</b>
3.2 Fantasien og Sartre _____	<b>41</b>
3.3 Fantasiens byggeklosser _____	<b>43</b>
3.4 Fantasi i My Child: Lebensborn _____	<b>45</b>
3.5 Hverdagslige gjenstander og situasjoner _____	<b>49</b>
3.6 En liten digresjon om frykt _____	<b>54</b>
3.7 “Jeg” _____	<b>55</b>



3.8 Ens egen historie i historien\_\_\_\_\_ **58**

3.9 En gammel profeti og en oppsummering\_\_\_\_\_ **60**

#### **DEL 4: VALG OG UNIKE ERFARINGER**

4.1 Ethiske spill\_\_\_\_\_ **62**

4.2 Problemfylte scenarioer\_\_\_\_\_ **64**

4.3 Eksistensialisme simulator\_\_\_\_\_ **67**

4.4 Frihet og ansvar\_\_\_\_\_ **69**

4.5 Empati og Mimesis\_\_\_\_\_ **70**

**KONKLUSJON**\_\_\_\_\_ **75**

**REFERANSELISTE**\_\_\_\_\_ **79**

*“Human history was cultivated through speech and the motions of fingers, one could say, the tiniest not biggest actions. [...] The full sequencing, calibrating, caressing potentials of human hands now create sights, sounds, and movements. And the eyes are free to watch, wonder, and direct from above, free to witness the spectacle and help the hands along without looking down. A keyboard for painters, a canvas for pianists.  
-David Sudnow, *Pilgrim in the Microworld*.*

## INNLEDNING.

### 0.1 Problemstilling.

Hvorfor er fiksjonen i videospill så emosjonelt engasjerende? Hvordan klarer fiksjonen som formidles å fremstå som den angår meg personlig? Hvordan klarer mediet å trigge følelser av stolthet og skam, hvordan klarer det å få meg til å føle omsorg? Hvorfor sitter jeg og griner over et dataprogram?

Det er disse spørsmålene som ligger til grunn for denne masteroppgaven. Dette er et spørsmål trigget av personlig fascinasjon, men også et spørsmål som det i 2022s medie og kultur-hverdag virker som presserende å få dypere innsyn i. Selv har jeg alltid elsket å utforske forskjellige former for kunstuttrykk, formidlingen om den menneskelige erfaringen har vært det som har engasjert meg, og jeg har derfor hatt et noe nomadisk utdanningsforløp med studier av film og tv, billedkunst og skjønnlitteratur. Det har allikevel alltid vært noe særegent med videospillene. De har vært en del av livet mitt siden jeg som 6-åring arvet en sliten Commodore 64 og en magisk boks full av floppy disketter med piratkopierte spill. Videospillene var en arena der et barn med litt for livlig fantasi og mye uforløst kreativitet fikk utfolde seg. Som voksen, trolig fortsatt med litt for livlig fantasi og mye uforløst kreativitet, er videospillene fortsatt dette. Videospillene er denne arenaen hvor de fortellingene som formidles kan danne synergi med meg selv. En sfære som får meg til å føle på det som vibrerer i den paradoksale fluxen mellom noe åpenbart universelt og samtidig dypt personlig. Men hva er det som gjør at jeg blir så emosjonelt involvert?

La meg eksemplifisere med en erfaring: Jeg står på toppen av en klippe, ved et fyrtårn, og har utsikt over hele den lille byen som ligger nedenfor. Utsikten er både imponerende og truende. En voldsom tornado har bygget seg opp ute i havet og er med hamrende og dødelig styrke på full fart inn mot den menneskene som befinner seg uvitende og forsvarsløse innerst i bukta. Jeg kjenner flere av menneskene der nede. Det er ikke lenge siden jeg snakket med en av

fiskerne som jobber på havna, og vet det er vanskelige tider siden havet ikke lenger er hva det en gang var. Jeg kjenner hun som har jobbet hele sitt voksne liv på dineren, vet at hun er et godt menneske og at hun fortsatt tar ekstravakter for å få det til å gå rundt økonomisk som alenemor. Jeg kjenner tenåringene på den lokale skolen. Vet de fortsatt har tiltro til at drømmene de har skal realiseres, at de har håp og troen på at de skal få fotfeste i den verden som ligger foran dem. Ingen av dem fortjener å rives i stykker av stormen som er i ferd med å dundre inn i dem. Der jeg står har jeg makt til å stoppe orkanen, jeg kan redde dem alle. Men jeg gjør det ikke.

Dette scenarioet som jeg nå har beskrevet, utspiller seg som en del av avslutningen i spillet *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015). Som spiller ble jeg gitt valget mellom å ofre livet til min beste venn Chloe, og slik stanse orkanen, eller å la både Chloe og orkanen fortsette sin ferd inn i fremtiden. Jeg klarte ikke å ofre min beste venn. Jeg var blitt så involvert og engasjert i fiksjonen at jeg ikke lenger var i stand til å fatte et rasjonelt, og etter min mening riktig, moralsk valg. I teorien, eller “på papiret” ville jeg valgt å ofre den ene, ikke de mange, men her angrep jeg valget med mine egne egoistiske følelser, som om Chloes skjebne angikk meg personlig. Nysgjerrigheten fikk meg likevel å laste inn sekvensen på nytt for å se med blanke øyne hva som skjedde hvis jeg ofret Chloe. Selv om jeg ikke aksepterte dette som den “riktige” slutten var den likefremt emosjonelt virkningsfull. Jeg er dypt fascinert av valget jeg fattet, av tårene jeg felte og ikke minst av at dette er reaksjoner som virker å være vanlige for de fleste spillere. Denne episoden føyet seg inn i en rekke som tydliggjorde spillmediets kraft til å manipulere følelsene mine. Den viste hvordan interaktivt samspill med et velkomponert narrativt univers virkelig evner å vri seg inn i sjelen på mottaker og engasjere i så stor grad at de følelsene man kjenner på fremstår som genuine. Det jeg derfor ønsker å utforske nærmere i denne masteroppgaven er hva som ligger i møte mellom spiller og spill som gjør at vi påvirkes på denne måten.

For å gi denne problemstillingen riktig fokus har jeg valgt å snevre videospill ned til en undersjanger jeg her kaller interaktiv fiksjon, en sjanger jeg senere kommer til å definere ytterligere. Hovedfokuset mitt vil igjen rettes ytterligere inn mot to spill innen denne sjangeren. Dette er nettopp det franske spillet *Life is Strange* og det norskutviklede *My Child: Lebensborn* (Serapta Studios/ Teknopilot 2018). Disse spillene har blitt valgt fordi de gjennom sine likheter og forskjeller er to spill som er godt egnet til å eksemplifisere forskjellige aspekter ved interaktiv fiksjon. Begge disse spillene har, utover å gjøre personlig

inntrykk på meg, også oppnådd stor kommersiell suksess gjennom nettopp det å engasjere sine spillere følelsesmessig.

For at man skal få en dypere forståelse for interaktiv fiksjons potesniale for emosjonell affeksjon mener jeg man må se handlingene som skjer mellom spill og spiller. Fokuset må rettes på det unike som ligger i videospillet som et handlende medium, man må ta for seg spillerens subjektive erfaring inne i spillene og se på hvilke aspekter som tilbys og trigges i spillerens opplevelse. Oppgaven kommer derfor til å argumentere for min hypotese: For å forstå den emosjonelle påvirkningskraften til interaktiv fiksjon må man se på tre hovedelementene **(1) flyt og mestring, (2) inkorporasjon av fantasi** og **(3) valg gjort under nye erfaringer** og synergien som oppstår mellom disse.



Spillere har filmet sine egne reaksjoner etter at de har valgt å ofre Chloe i *Life is Strange*.  
 Skjermdump: youtube.com <https://www.youtube.com/watch?v=2vZQNYyUmGo>

## 0.2 Eksisterende teori.

Tidlig videospillteori som omfattet det narrative dedikerte sitt fokus på å debattere hva som hva “spill” og hva som var “plot”, eller den såkalte “ludology versus narratology” debatten. Forkjempere for ludologien, med den danske professoren Jesper Juul i spissen, fremmet at det spilltekniske, den regelbaserte utfordringen, var det bærende og definerende for videospillet som medie.<sup>1</sup> Juul har et essensielt poeng i at man må definere videospillet som et særegent medie, ikke som en forlengelse av teater, film eller litteratur, men jeg mener derimot at man likevel kan hente svært mye ved å se mediet i lys og lærdom av andre medier. På den andre siden av debatten snakket spillutviklende akademikere som Brenda Laurel og Janet H. Murray varmt om spillmediets potensiale til å fortelle historier. Spesielt Murray fremmet en rekke svært gode poenger som har vært en viktig utgangspunkt for denne oppgaven, men disse gamle fremtidsvyene har trengt revitaliserende nye øyne.

Gjennom debatter som den ovennevnte har man fokusert så mye på å definere videospillets generelle form, at man har forsømt det enkelte videospillets kunsteriske innhod. Jeg sitter med oppfattelsen av at i iveren etter å definere videospill objektivt, så har videospillets forse; evnen til å tilby spilleren en subjektiv opplevelse blitt kastet ut med badevannet. Mye av tidlig spillakademia, som for meg ofte fremstår som påfallende knusktørr og gledesløs, virker også å uglese kunstneriske tolkninger og emosjonelle innfallsvinkler.<sup>2</sup> Medieprofessor og spilldesigner Patrick Jagoda påpeker også dette og han støtter seg til uttalelser av kunstkritiker Jennifer Doyle når han skriver:

*“Though the field of game studies has expanded interpretive engagement with games, analyses tend to be cerebral and formalist in ways that limit engagement with the experiences of video games. This tendency mirrors the attitude that the art criticism often adopts, more broadly, according to Doyle. Art historical meaning making frequently calls for a ‘regulation of affect’ and a ‘cool, distanced and anti-emotional’ stance. Emotion, in the context of analysis, becomes a ‘self-indulgent and naive practice’. Video game creators and scholars who have sought legitimacy for the medium, especially as it has developed into an object of academic inquiry, have sometimes fostered a similar critical distance. The fact that emotion remains marginalized in discussion of games has much to do with the disciplining*

<sup>1</sup> Argumentene ble blant annet fremmet i Juul, “Games telling stories?”.

<sup>2</sup> Janet Murray blir eksempelvis latterliggjort for å gjøre nettopp dette. Eskelinen, “The Gaming Situation”.

*mechanisms that are at play in the emergence of any analytical discourse that seeks to achieve legitimacy.*<sup>3</sup>

Det kan virke som videospill i akademia helt fra starten har blitt ridd av mindreverdighetskomplekser og en vanskelig posisjon som nykommer blant andre mer etablerte kunstformer. Jeg velger derfor her å risikere å fremstå som naiv, fordi jeg mener videospill, mer enn noe annet, nettopp er kreativ selvforlystelse og subjektive emosjonelle erfaringer. Man er nødt til å se på spillenes innhold, det kreative innholdet som kun åpner seg opp for den som går inn i det med seg selv. Videospillet er et handlende medium, eller som medieprofessor Alexander R. Galloway uttrykker det *“If photographs are images and film is moving images, then video games are actions. Let this be word one for video game theory. Without action, games remain only in the pages of an abstract rulebook [...] They exist when enacted”*.<sup>4</sup> Det fremstår derfor absurd å ikke først og fremst skulle angripe handlingene og erfaringene videospill fremprovoserer. Et videospill på sitt beste kan forene lek og kunst, og slik skape et grensesnitt mellom skaper og mottaker på en helt annen måte enn noe annet medie tillater.

Selv om den nyere generasjonen av spillakademikere virker å ha tødd opp noe, er lite oppmerksomhet viet til interaktiv fiksjon. Mye av dette skyldes nok at interaktiv fiksjon spilles alene. Både Galloway (*Gaming*, 2006) og Jagoda (*Experimental Games*, 2020), sammen med eksempelvis Jane McGonigal (*Reality is Broken*, 2011), Katherine Isbister (*How Games Move Us*, 2017) og Gordon Calleja (*In-Game*, 2011) vier mye av sin oppmerksomhet mot det sosiale ved videospill med fokus på aspekter som massive flerspillere (MMORPG), modifisering av spill (Modding) og Augmented Reality (AR). Det finnes mye god innsikt og gode argumentasjon i disse overnevnte titlene, men de bygger opp mot poenger som vedrører andre typer spill og med unntak av Isbister er heller ikke den emosjonelle opplevelsen nødvendigvis sentral tematikk. Interaktiv fiksjon fortjener et eget fokus, da det er her mediets unike formidlingsform og særegne måte å fremme affektivt kunstnerisk innhold virkelig kommer til sin rett. Siden litteraturen ofte har vært sentrert rundt andre type spill enn de jeg ønsker å fokusere på, har jeg vært svært selektiv i de poengene jeg har hentet fra de respektive. Selv om jeg har reflektert over helheten som fremmes i de

<sup>3</sup> Jagoda, *Experimental Games* (Chicago and London: The University of Chicago Press, 2020), 209.

<sup>4</sup> Galloway, *Gaming* (Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press, 2006), 2.

spillteoretiske verkene som oppgaven referer til, har jeg kun valgt å gå videre med de poengene som er relevante for min innfallsvinkel.

### 0.3 Fremgangsmåte.

Jeg har i forbindelse med oppgaven gjort flere gjennomspillinger av de to spillene. Ved første gjennomspilling var jeg tro mot meg selv som spiller og fulgte mine instinkter. Jeg skrev også da en dagbok over mine erfaringer med spillverden og de personlige refleksjonene og følelsene som ble trigget under gjennomspilling. Dagboken dannet et viktig grunnlag for oppgavens tidlige refleksjoner og var sentrale da jeg tenkte ut hypotesen. Jeg har under hele oppgaven også bedt tilbake til disse tidlige notatene for å ikke miste synet av min egen emosjonelle erfaring med spillene. Jeg har også utført andre gjennomspillinger for å utforske alternative ruter og utfall i spillverden og har også oppsøkt erfaringer gjort av andre spillere i form av kommentarer eller videoer på nettet for å forsikre meg om at jeg ble gjort kjent alle muligheter og handlingskonsekvenser som ligger i spillet. I tillegg har jeg både tidligere og under arbeidet spilt et bredt utvalg av spill i samme sjanger. Prosessen med å velge hvilke spill oppgaven skulle bruke som hovedeksempler, har tilegnet meg mer lærdom og erfaring enn det nødvendigvis kommer frem i oppgaven.<sup>5</sup> Det er altså min egen erfaring av spillene som står sentralt i denne oppgaven, men jeg vil påpeke at jeg i denne prosessen også har trålet gjennom betydelige mengder meningsytringer om spillene, både av journalistisk og privat sort, for å forsikre meg om at min oppfattelse av spillene er noenlunde i samsvar med den allmenne konsensus.

Gitt at oppgavens formål er å underbygge min hypotese vil jeg bruke et bredt utvalg av teoretikere for å støtte opp om mine argumenter. Majoriteten av teoretikerne jeg benytter har ikke konkret beskrevet interaktiv fiksjon som sjanger, og flere har heller ikke hatt videospill i tankene da de skrev litteraturen oppgaven tar utgangspunkt i. Mitt mål har vært å videreføre tidligere tanker på en måte som skaper et teoretisk grunnlag og et begrepsapparat som lar seg anvende på interaktiv fiksjon, da dette ikke eksisterer i utbredt grad. Oppgaven vil derfor i liten grad forklare etablert teori separat, men snarere applisere teori direkte for å danne en forståelse for interaktiv fiksjon gjennom oppgavens to utvalgte spill. Jeg vil også

---

<sup>5</sup> Jeg kommer til å trekke frem mange av disse spillene i oppgavens første hoveddel der jeg definerer interaktiv fiksjon, men jeg vil spesielt nevne det fantastiske *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) som oppgaven var sentrert rundt i en tidlig fase, men som jeg valgte å utelukke da det i motsetning til de to valgte spillene ikke inneholder aktive moralske valg.

gjennomgående eksemplifisere med de to spillene parallelt, da de sammen vil være med på å belyse forskjellige aspekter eller dypere perspektiver av samme teoretiske argument.

At spillerens, og dermed i hovedsak mitt eget, subjektive møte med spillene står så sentralt i oppgaven gjør at den sokner til fenomenologien, men jeg har ikke sett det som konstruktivt å angripe problemstillingen fra et gitt og overliggende fenomenologisk ståsted, da jeg bruker et så bredt utvalg av teoretikere gjennom oppgaven som jeg gjør. Det er kanskje derfor mer presist å si at det ligger en fenomenologisk tråd gjennom oppgaven og flere av de teoretikerne som benyttes har tette bånd til fenomenologisk filosofi og metode.

#### **0.4 Oppgavens inndeling.**

Oppgaven er delt inn i fire hoveddeler, der den første er en innledende introduksjon til spillene og de tre påfølgende går direkte på oppgavens hypotese. For å gjøre argumentasjonen oversiktlig ble det naturlig med en slik inndeling, men det vil også bli tydelig at de forskjellige aspektene ved interaktiv fiksjon som jeg utforsker vil overlappe og blø inn i hverandre og de må derfor leses som deler av en hermeneutisk helhet.

I første del vil jeg gi en grundig presentasjon av de to utvalgte spillene. Jeg vil også sette spillene inn i en større historisk kontekst. Først vil spillene sees i lys av pre-digital spillteori slik den ble fremmet av Johan Huizinga og Roger Caillois. Interaktiv fiksjon vil så settes inn i en digital historie der det vil forklares hva som lå til grunne for den opprinnelige bruken av merkelappen “interaktiv fiksjon” slik den ble brukt på tekstbaserte videospill på 70 og 80-tallet. Dette vil så knyttes sammen med hvordan interaktiv fiksjon brukes som sjangerbetegnelse for spillene denne oppgaven omhandler og en tydeliggjøring av hva som er fellesnevneren for denne undergruppen av videospill med hovedfokus på det narrative som virkelig blomstret opp på 2010-tallet.

Den påfølgende hoveddelen vil utforske interaktiv fiksjon sett i lys av Mihaly Csikszentmihalyis flyt-teori. Denne delen har et underfokus på det spillmekaniske og jeg vil gå nærmere inn på hvordan mekanismene som ligger i spillets interaktivitet kan bidra til motivasjon og dypere engasjement i spillets tematikk. Csikszentmihalyis positive psykologi har blitt videreført av spilldesigner Jane McGonigal og begge deres perspektiver vil benyttes for å skape en forståelse av hvordan spill kan oppfattes som meningsfulle. Denne delen vil



også se nærmere på hvordan *My Child: Lebensborn* og *Life is Strange* kan bidra med å gi spilleren en følelse av kompetanse og mestring gjennom simulerte sosiale erfaringer.

I del tre vil det sees nærmere på hvordan vår fantasi og emosjonelle bevissthet inkorporeres inn i interaktiv fiksjon. Overliggende gjennomgås det Kendall L. Waltons oppfatning om at all interaksjon med fiksjon er en lek. For å videre utforske dette vil det brukes begreper fra Jean-Paul Sartres tidlige verk *The Imaginary*. Det vil rettes et fokus mot de to utvalgte spillenes visuelle side gjennom å nyttiggjøre tegneserieteoretiker Scott McClouds tanker om abstraksjon og fortettet budskap, sett i lys av Sartres begreper. Spillteori vil også benyttes for å få en ytterligere forståelse for hvordan vi bruker oss selv og våre erfaringer med et spesielt blikk på Gordon Callejas tanker om inkorporasjon i spill.

Fjerde og siste hoveddel vil dedikeres til å utforske hvordan vår frihet til å ta valg inne i fiksjonen forholder seg moralsk og emosjonelt. Det tematiske som fremmes i spillene får her en betydelig rolle. Med utgangspunkt i Miquel Sicarts tanker om etikk i videospill vil jeg gå nærmere inn på eksempler fra *My Child: Lebensborn* og *Life is Strange*, og hvordan disse trigger moralsk og empatisk refleksjon. Tanken om interaktiv fiksjon som en “eksistensialisme simulator” utforskes, gjennom blant annet tekster av Albert Camus og Jean-Paul Sartre, og det vil sees nærmere på hvordan spillmediet kan sette spilleren inn i situasjoner som ellers er utilgjengelige som erfaringer.

## DEL 1: INTRODUKSJON TIL SPILLENE OG INTERAKTIV FIKSJON SETT I EN HISTORISK KONTEKST.

Spillteoretiker Gordon Calleja påpeker hvordan spillteori ofte kludrer det til for seg selv med å omtale videospill som en homogen enhet som kan la seg definere under et sett begreper.<sup>6</sup> Mediet rommet rett og slett for mye til at dette er konstruktivt. Det er derfor viktig å innledningsvis etablere hvilken undersjanger av videospill jeg her omtaler. Foruten en introduksjon til to spillene selv, vil jeg i denne delen sette sjangeren interaktiv fiksjon inn i større historisk tradisjon og samtidig klargjøre akkurat hva som legges i denne sjangeren når den anvendes til å kategorisere kontemporære videospill.

Life is Strange is a story based game that features player choice, the consequences of all your in game actions and decisions will impact the past, present and future. Choose wisely...

Denne teksten møter deg innledningsvis i *Life is Strange* før du tar kontrollen over rollefigur Max..  
Skjermdump: *Life is Strange*, Dontnod Entertainment.

### 1.1 Life is Strange.

*Life is Strange* er et episodisk spill der første del ble utgitt 30. januar 2015 og den femte og siste delen kom ut 20. oktober samme år. Hvor lang tid det tar å spille igjennom avhenger mye av spillerens grundighet og emosjonelle investeringer, men det vanlig å legge tre til fire timer inn i en episode. *Life is Strange* har blitt utgitt på en rekke forskjellige digitale plattformer, men mine gjennomspillinger er gjort med konsoll, koblet opp mot tv og med

---

<sup>6</sup> Calleja, *In-Game* (Cambridge, MA: MIT Press, 2011), 7-15.

konvensjonell håndkontroll.<sup>7</sup> *Life is Strange* ble utviklet av det franske spillskapet Dontnod Entertainment med Raoul Barbet og Michel Kock som regissører. Stemmeskuespillet, som er en sentral del av opplevelsen, er utført utelukkende på engelsk og spilllets handling er satt til den fiksjonelle småbyen Arcadia Bay i Oregon, med et prominent fokus på amerikansk kultur. *Life is Strange* hadde en uttalt ambisjon om å få spilleren til å ta inn over seg konsekvensene av de valgene de fatter, og samtidig ikke gi spilleren noen lette eller åpenbare utveier. Utviklerne ønsket et spill som føltes virkelighetsnært og som kunne fostre tanker rundt tung tematikk som eksempelvis selvmord, trakassering, dødsfall og barndommens slutt på en måte som føltes relevant for spillerens personlige liv.<sup>8</sup> Utviklerne lyktes med sine ambisjoner og *Life is Strange* har allerede blitt etablert som en klassiker innen videospill for sin evne til å trigge emosjonelle reaksjoner og prosesser i sitt publikum. Dette finner man eksempelvis uttrykt av spillskribent Liana Rupert: “[*Life is Strange*] helped me reminisce on myself in my youth when I was in my teens and 20s, and it helped me shed those tears that I kept inside in a way that was both personal and private.”<sup>9</sup>

Handlingen i *Life is Strange* er sentrert rundt Max Caulfield, en 18 år gammel jente, som nylig har returnert til småbyen hun vokste opp i for å fullføre siste år på high school ved stedets fotolinje. Det er Max spilleren styrer, men Max er også tilstede som et selv gjennom sin uttalte tankestrøm og indre refleksjoner, samt gjennom en utfyllende dagbok som er gjort tilgjengelig for spilleren gjennom pausemenyen. Sentral for historien er også den et år eldre Chloe som var Max bestevenninen før sistnevnte flyttet vekk fra Arcadia Bay fem år tidligere. Dette var samtidig med at Chloe mistet faren i en ulykke og de to venninnene mistet kontakten. Siden den tid har Chloe erfart nok et tap, da venninnen Rachel Amber har forsvunnet sporløst. Rachels forsvinning er en av flere signaler på at noe er galt i Arcadia Bay. Den tidligere stolte fiskerinæringen er falmende og fattigdom og korrupsjon er i ferd med å vokse frem. Når Max møter Chloe igjen for første gang etter returen til *Arcadia Bay*, er det når Chloe blir skutt og drept i en opphetet krangel. I dette øyeblikket trigges også Max sin evne til å spole tilbake tiden, og hun og spilleren blir slik i stand til å gå tilbake for å redde Chloe. Evnen til å spole tiden gjør at Max er i stand til å se korttidseffekten av de valgene hun gjør og det er så opp til spilleren å velge etter å ha sett potensielle utfall. Langtidsvirkningene

---

<sup>7</sup> Jeg har benyttet Xbox One til mine gjennomspillinger, men spillopplevelsen er identisk hvis man heller hadde valgt en av Sonys konsoller. Det finnes også utgaver av spillet som er portert til plattformer som bruker berøringsskjerm.

<sup>8</sup> Koch og Barbet uttaler seg om dette blant annet i Frank, “How *Life is Strange* just might save lives”.

<sup>9</sup> Rupert, “Why We Need More Games Like *Life is Strange*”.

er derimot skjult for både Max og spilleren. En av de oftes omtalte sekvensene i *Life is Strange* omhandler derimot ikke Chloe, men en av Max studievenninner Kate Marsh. Kate er stillfaren og gråkledd. Utforsker man rommet hennes finner man ut av at hun er personlige troende og kommer fra et moralskt konservativt hjem. Ved utforskning finner man også ut at Kate kort tiden i forveien har vært beruset på en fest og at kompromitterende videoer av henne har blitt lagt ut på nettet. Kate mener å ha blitt dopet og misbrukt og tar situasjonen svært tungt. Kate Marsh skjebne er en man langt på vei er nødt til å utforske på eget initiativ. I motsetning til interaksjonen med Chloe, krever ikke spillet at man skal forholde seg til Kate i særlig stor grad for videre progresjon. Det kan være lett å overse Kate til fordel for de langt mer stormfulle eskapadene til neo-riot grrrl Chloe. Dette er frem til slutten av episode to der Kate forsøker å ta sitt eget liv og spilleren er den som gjennom Max skal snakke henne fra det. Har man ikke brydd seg om Kate frem til dette tidspunktet så løper man stor risk for å mislykkes og Kate vil ta sitt eget liv. *Life is Strange* viser seg her som et spill som ikke bare gir konsekvenser for hva man gjør, men også for de tingene man ikke har gjort.

Videre gjennom de fem episodenes gang forsøker Max å gjenvinne tilliten hos Chloe, hjelpe sine medstudenter, finne svaret på gåten om Rachel Amber og komme nærmere den avgrunnen som skjuler seg i Arcadia Bay. Max må redde den rebelske Chloe fra døden flere ganger og finner veier i tiden for å komme tilbake til virkeligheter der hun ikke har gjort de samme feilene. Mot spillets slutt innser Max at hennes manipulering av tid har skapt forandringer i naturen og slikt skapt en orkan som med sin styrke kan utslette hele Arcadia Bay. Dette skaper det ultimate valget, der spilleren kan velge å gå tilbake til start å akseptere at Chloe blir drept eller fortsette å leve i kaoset sammen med sin beste venn.

## 1.2 My Child: Lebensborn.

*My Child: Lebensborn* (heretter ofte kun omtalt som *Lebensborn*) blir kategorisert som en såkalt “livssimluator” viss gjennomspilling tar rundt fem timer. Spillet ble utviklet i samarbeid mellom Sarepta Studio ledet av Catharina Due Bøhler og Teknopilot ledet av Elin Festøy. Spillet ble opprinnelig utgitt til iOS og android 8. mai 2018 og oppnådde tidlig kritisk suksess, men har også over tid klart å akkumulere betydelig kommersiell suksess.<sup>10</sup> Spillet har siden blitt portert til andre plattformer og har blitt lansert i en egen utgivelse spesielt rettet

---

<sup>10</sup> *Lebensborn* fikk en betydelig oppsving i popularitet sommeren 2021 da scener fra spillet ble delt i sosial medier. Batalden, “Spillutviklere med TikTok-suksess”.

mot bruk i undervisning i grunnskolen. Utviklernes ambisjon var å la publikum erfare historien, mer enn å bare bli fortalt den, og de ønsket å skape empati gjennom interaktivitet og emosjonell tilknytning. Spillet har blitt utarbeidet i tett dialog med mennesker som ble født inn i *Lebensborn*-prosjektet og som hadde en brutal oppvekst i Norge som såkalte “tyskerunger”. Gjennom et etterord etter spillets slutt blir man presentert et utvalg virkelige historier fra identifiserte personer som er svært like den skjebnen som barnet i spillet gjennomlever og *Lebensborn* har et uttalt ønske å være historisk korrekt.<sup>11</sup>

I *Lebensborn* er man en anonym aleneforelder bosatt i Norge, som adopterer et barn med tysk far og norsk mor som ble født under andre verdenskrig. Året har nå blitt 1951, barnet fyller sju år og skal begynne på skolen. Som spiller kan man velge om barnet skal være gutten Klaus eller jenta Karin. Bestevennen heter uansett Liv og progresjonen i spillet er så godt som lik uavhengig av kjønn man velger. Barnet gleder seg stort til første skoledag, men dagene skal vise seg å bli vanskelige da barnet møter trakassering både på skolen og i samfunnet forøvrig. Bestevennen Liv får også instruksjoner hjemmefra om å ta avstand. Som spiller interagerer man med barnet i deres felles hjem. All dialog blir presentert gjennom tekstbokser eller snakkebobler og spillet ligger tett opp mot tegneserien i sitt visuelle uttrykk. Spilleren har alltid flere valg på hvordan å skulle respondere til barnets erfaringer og forhåpninger, oftes gjennom tre forskjellige tekstalternativer som spilleren gies tid til å lese og kontemplere. Spilleren kan også interagere med barnet gjennom små hverdagslige situasjoner som ansiktsvask, kiling på magen og ballspill. En betydelig faktor i spillet er mangel på penger og tid. Man har bare noen tilmålte timer og disse må man sjonglere mellom jobb, anskaffelse av mat, samt tillaging av klær og bruksgjenstander. Et scenarie kan for eksempel være at man står mellom å fortelle barnet en godnatthistorie eller å lappe sammen klærne som har blitt revet i stykker tidligere på dagen. Klarer man ikke å gi barnet riktig omsorg risikerer man at det rømmer hjemmefra. Gjennom spillet vil spilleren føle på hjelpeløshet, da man ikke har makt eller ressurser til å forhindre volden og trakasseringen barnet utsettes for utenfor hjemmet. Etter at det blir tydelig at barnet har blitt utsatt for seksuelt misbruk avsluttes spillet med at den lille familien velger å flytte. Spilleren vil i avslutningen også bli presentert med en oppsummering på hvordan ens rolle som forelder har påvirket barnet.

---

<sup>11</sup> Festøy, “My Child: Lebensborn”.



Klaus stiller spørsmål og spilleren må svare. Skjermdump: Sarapta Studios/Teknopilot

### 1.3 Det lekende mennesket.

Det digitale aspektet ved spill og fiksjon representerer en historisk sett relativt ny og banebrytende nyvinning, men det ligger en kjerne i sjangeren interaktiv fiksjon som er langt, langt eldre. Den nederlandske kulturhistorikeren Johan Huizinga (1872-1945) hadde sitt liv og virke før etterkrigstidens teknologiske revolusjon. Det er heller ingenting som tilsier at han så for seg en fremtid der vi utforsket digitale landskap og vennskap, mens vi latet som vi var en tenåringsjente på High School i Oregon. I sin bok *Homo Ludens* kommer Huizinga likevel med tanker om spill som belyser både interaktive narrativ og videospill i generell forstand. Huizinga er nemlig opptatt av hvordan lek (og spill) er et kulturelt fenomen hvis tilstedeværelse er å finne overalt i vår kultur.<sup>12</sup> Vi finner ikke bare spillet i såkalte primitive konkurranser om hvem som er raskest og sterkest, men også i samfunnsrelaterte eller religiøse seremonier der vi tar på oss ytre roller og følger fastlagte regler. Faktisk er svært mange av måtene vi mennesker samles på preges av at man inntar visse påtatte roller og forholder seg etter gitte regler. Huizinga mener leken og spillet står sentralt i disse

<sup>12</sup> Jeg er svært klar over at ord som play, games, spill og lek er etymologiske og semantiske koldtbord/minefelt. Kapittelet "The Play Concept as Expressed in Language" vies til emnet i Huizinga, *Homo Ludens* (Boston: Beacon Press, 1955), 28-46. Jeg velger å la det bli med denne fotnoten da det er andre ting jeg finner det mer konstruktivt å fokusere på i kontekst av denne oppgaven.

situasjonene fordi vi aktivt bryter over i en annen sfære enn den hverdagslige og ordinære. Viktig er det også for Huizinga at det å tre inn i leken og spillets sfære skal være lystbetont, selv om det slettes ikke er en nødvendighet at det vi trer inn i skal være lystig. Når han videre går inn for å definere hva som er lek, legger han tre hovedkriterier til grunne. Først og fremst mener Huizinga at lek (og spill) må være frivillig. Er det ikke frivillig er det ikke et spill, man kan ikke leke mot sin vilje. Nært tilknyttet til dette er punkt to hos Huizinga som sier at leken skal være et avbrekk fra verden, den skal ikke være “ekte” eller “ordinær”, men representere noe annet. Huizinga mener at vi gjennom lek ikke lager en kopi av verden, men at vi billedliggjør noe i vår verden på en annen måte. Man er nødt til å ta frivillig del i illusjonen og aktivt separere seg fra det virkelige livs lover og regler. Dette leder igjen inn til punkt tre hos Huizinga som sier at i all lek, så er den sfæren man trer inn i begrenset. Leken og spillet har sine tydelige rammer i tid og rom og har i seg sine egne lover og logikk. I kontrast til den virkelige verden finner vi i leken og spillet en slags perfeksjon, der alt er satt i system og alt har sin gitte mening.<sup>13</sup> Huizinga beskriver her noe han mener er grunnleggende i alle menneskers kultur og man kan se at disse universale beskrivelsene også kan definere videospill som *Life is Strange* og *Lebensborn*.

En annen svært interessant mening som fremmes av Huizinga er at det i oss mennesker ligger en iboende trang til å vise at vi mestrer og har kunnskap. Vi søker etter perfeksjon og vi ønsker å bevise at vi er smarte og rettferdige og så valideres for dette.<sup>14</sup> Dette er et sentiment jeg tror kan være viktig som perspektiv på videospillenes rolle, da de representerer en lukket verden som kan få full oversikt over og som der det er innsatsen du legger ned som avgjør om du mestrer det eller ikke. Selv om spill som *Life is Strange* og *Lebensborn* får spilleren til å føle på fortvilelse og hjelpeløshet som et virkemiddel til å underbygge det tematiske, er det likevel påtagelig hvor mange ganger man som Max eller adoptivforelder får fortalt at man er snill, klok og gjør en god innsats. Disse spillene gjør en også til hovedperson i et eget univers noe som gjør at man stadig valideres og gies konstant oppmerksomhet. Pioner innen studier av interaktive narrativer og professor ved Georgia Tech, Janet H. Murray, påpeker at det også ligger en slags eksistensiell tilfredsstillelse i kjernen av videospillene. Hun skriver at vi mennsker har en vegring mot avslutninger og endeligjøringer fordi det er så nært tilknyttet vår egen dødelighet. I elektroniske medier gies

<sup>13</sup> Definisjonen av lek og spill beskrevet her er en sammenfatning av en mer omfattende beskrivelse i kapitlet “Nature and the Significance of Play” i Huizinga, *Homo Ludens*, 1-28.

<sup>14</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 63-64.

vi det Murray kaller “refused closure”; en mulighet til å trumfe det endelige og definitive. I spill har vi hele tiden muligheten til å prøve på nytt, prøve andre løsninger, rette opp i tidligere feil og ta del av en sfære som potensielt kan forandres i det uendelige.<sup>15</sup>

Det siste poenget jeg finner det verdt å merke seg i *Homo Ludens* er Huizingas påpekning av gåtene og de moralske spørsmålenes viktige historiske posisjon. Gåtene, som den fiksjonelle, religiøse eller mytiske helten gjerne utsettes for, finnes tydelig i vediske skrifter, i de jødiske kongekronikene og i norrøne sagn og mytologi. Ytterligere er det å male frem et moralsk scenarie som mottakeren må leve seg inn og selv kontemplere et av de sterkeste retoriske grepene brukt i de kristne evangeliene. Huizinga trekker spesielt frem denne formen tankelek som viktig i det antikke Hellas og for oppblomstringen av filosofien som fag. Når *Life is Strange* setter deg til veggs og ber deg ta et ståsted hva angår medlidenhetsdrap føyer det seg, med Huizingas perspektiv, inn i en flere tusen år gammel kulturell tradisjon.<sup>16</sup>

#### **1.4 Definisjoner av spill og fantasiens regler.**

Den franske tenkeren Roger Caillois videreførte Huizingas ideer i sin definisjon av spill i boken *Man, Play and Games* som først ble utgitt i 1958. Caillois trekker frem usikkerheten som preger det virkelige liv, og dets forvirrende og intrikate lover. Det er dette spillet tilbyr et alternativ til, mener Caillois, da det heller gir spilleren et konsist rammeverk. Spillet må likevel ha noen usikre variabler, slik at spenningen er der helt til det er avsluttet og disse variablene er det spilleren selv som skal bidra med. Fantasi (make-believe) er også en vesentlig komponent og Caillois mener at man i spill og lek inntar en spesiell form for oppmerksomhet rettet mot en “andre virkelighet”, som står i kontrast til den reelle virkeligheten.<sup>17</sup> Caillois mener vi kan dele spill og lek i fire hovedkategorier:

**Agôn** - Prestasjon og konkurranse.

**Alea** - Veddemål og lotteri.

**Ilinx** - Aktivitet som gir en kroppslig reaksjon som svimmelhet eller adrenalin.

**Mimesis** - Man later som man er noe annet enn det man egentlig er.

<sup>15</sup> Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 212-217.

<sup>16</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 107 - 118.

<sup>17</sup> Caillois, *Man, Play and Games* (overs.Barash, Chicago and Springfield: University of Illinois Press, 2001), 3-10.



Det er mimesis som er mest interessant i denne sammenheng, da dette er hovedkategorien som interaktiv fiksjon faller inn under. Gjennom mimesis tar vi på oss en annen rolle, men som Caillois påpeker, gjør vi ikke dette nødvendigvis for å overbevise andre om at man er noe annet, men vi gjør det også for oss selv. Vi tar på oss en rolle for å gripe muligheter og perspektiver vi av en grunn eller annen ikke har blitt gitt i det virkelige liv. Bak masken kan man skjule det som blir begrenset av biologi eller samfunn og potensielt også få frem et jeg som føles sannere. Dette med masken er også et fint bilde på hvordan man kan være seg selv og en annen på en og samme tid, for selv om jeg tar på meg masken til Max er jeg fortsatt der, fullstendig tilstede. Caillois ytrer at han finner mimesis litt uhandgripelig å definere innen spill, da det mangler tydelige og fastlagte regler. Her mener jeg ettertiden og introduksjonen av digitale univers har gjort mimesis en tjeneste i så forstand, da de binære koderekkene har dannet en struktur og et rammeverk som fantasi og rollespill tidligere manglet.<sup>18</sup>

Caillois mener ytterligere at alle spill opptrer på en kurve. På den ene siden har man **Ludus**, det strengt regelbundne, og på motsatt side **Paidia**, der man har nesten fri improvisasjon og fantasi.<sup>19</sup> I videospilltermer vil altså et spill *Tetris* (Alexey Pajitnov, 1984) være nesten rent ludus, mens interaktiv fiksjon der det kreves at spilleren engasjerer egen fantasi og er villig til å påta seg en rolle peker mer mot paidia. Man kan selvfølgelig være en vrangpeis og insistere på at alle digitale spill ligger fastbunden i et stramt ludus siden det i programmeringen setter ultimate grenser, men det spillerens *opplevelse* som bør være fokuset. Interaktive fiksjon er interessant på en slik skala, for formålet er å gi spilleren illusjonen av at de har stor frihet og paidia, selv om friheten innenfor spillverdenen egentlig er svært begrenset. For eksempel føles det som frihet å ha valget mellom å dra på jobb eller å dra på fisketur sammen med barnet i *Lebensborn*, men i sannhet er dette et svært begrenset reaksjonsrepertoar sett opp mot hva man kunne gjort i en reell situasjon. De to utvalgte spillenes ludus, deres stramme regler, er derfor å skape en forestilling av paidia. Ludus bruker her ikke for å snevre inn, men for å åpne opp for en arena der man gjennom mimesis kan late som om man har paidia. Følger man ikke ludus, holder man ikke på illusjonen om stor frihet og et komplekst spillunivers men snarere velger å kun forholde seg logisk og fantasiløst til de begrensede mulighetene som

---

<sup>18</sup> Definisjonene av de forskjellige kategoriene er hentet fra "The Classification of Games" i Caillois, *Man, Play and Games*, 11-37.

<sup>19</sup> Caillois, *Man, Play and Games*, 12-13.

ligger konkret i spillets algoritmer ødelegger man også leken og dermed også for opplevelsen av spillet.

For å definere hva et spill er, både vid og konkret forstand, og samtidig skape en rød tråd å holde fast ved, vil jeg også bruke spilldesigner Jane McGonigals definisjon. McGonigal skriver at et spill alltid vi ha et **mål** som gir motivasjon for den enkelte, det må være **regler** tilstede som kan trigge og nære kreativitet og strategisk tenking. Man må også ha et **feedback** system som hele tiden spiller inn i de to overnevnte. Selvfølgelig må også dette være **frivillig** og føles trygt for den som deltar. Eller kondensert til en eneste setning: *“Playing a game is a voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles”*.<sup>20</sup>

## 1.5 Interaktiv fiksjon.

Røttene til interaktiv fiksjon kan følges helt tilbake til den digitale tidsalders tidlige fase. Massachusetts Institute of Technology (MIT) er en svært sentral institusjon for videospillet utvikling og det var her man allerede på 50-tallet utviklet kodespråk som kunne tillate computere til å svare på input den ble gitt. Det var dette språket som ble anvendt av professor ved MIT Joseph Weizenbaum da han utviklet programmet ELIZA. Gjennom dette programmet kunne man skrive inn setninger hvorpå ELIZA plukket ut nøkkelord og brukte de til å stille et spørsmål tilbake.

### Eliza

```

ELIZA: Is something troubling you ?
YOU: I am worried about my friend
ELIZA: Why do you say your friend ?
YOU: she is my best friend
ELIZA: Your best friend ?
YOU: yes, i have known her since childhood
ELIZA: You seem to be quite positive.
YOU: i am not
ELIZA: How long have you been not ?

```

Talk Reset

Skjermdump av min samtale med ELIZA slik hun har blitt “bevart” på nettsiden [www.masswerk.at/elizabot/](http://www.masswerk.at/elizabot/)  
Man skal ha hell med interaksjonen for at ELIZAs svar alltid skal gi mening.

<sup>20</sup> McGonigal tilegner dette siste sitatet til filosofen Bernard Suits. McGonigal, *Reality is Broken* (London: Vintage Books, 2011), 20-22.

Hadde man flaks kunne ELIZA ta form som en slags rogeriansk psykoterapeut og legenden skal ha det til at det var de som trodde de samtalte med en virkelig person. ELIZA ble slik *muligens* det første programmet til å bestå turingtesten og et tidlig eksempel på at man har forhold seg emosjonelt til et dataprogram som om det var et menneske. Det var samme kodespråk som ble brukt på ELIZA som dannet grunnlaget da en gruppe ansatte og studenter ved MIT dannet spillskapet Infocom og lanserte *Zork* (Infocom, 1977-1982). *Zork* er et spill utelukkende basert på tekst, der spilleren skriver inn og programmet svarer basert på inputen man gir. Spillet, som er utviklet i et miljø der brettspill som *Dungeons & Dragons* (Gygax og Arneson, 1974) var en betydelig inspirasjonskilde, sender spilleren på et utforskende eventyr ned i en mytisk “dungeon” med troll og kykloper der spilleren må utforske rom den går inn i og bruke gjenstander den finner for å mestre utfordringene som venter. Siden spilleren i slike tekstbaserte spill står fritt til å skrive inn kommandoer som den selv ønsker gies man en følelse av autonomitet og frihet, selv om man som med ELIZA løper risiko for en god del “goddag mann økseskaft”-interaksjoner. Viktig å merke seg ved denne æraens tekstbaserte spill er fokuset på utforskning av objekter. Dette var et praktisk resultat av at konkrete gjenstander som sverd, vannflasker, lamper og dører var enkle både å programmere inn og forholde seg til for spilleren.<sup>21</sup> Fokuset på gjenstander var også svært viktige holdepunkter for spillerens fantasi og innlevelse, et fenomen ved interaktiv fiksjon som vil diskuteres inngående i oppgavens tredje del.

>go east

**Behind House**

You are behind the white house. In one corner of the house there is a small window which is slightly ajar.

>open window

With great effort, you open the window far enough to allow entry.

>enter house

**Kitchen**

You are in the kitchen of the white house. A table seems to have been used recently for the preparation of food. A passage leads to the west and a dark staircase can be seen leading upward. To the east is a small window which is open.

On the table is an elongated brown sack, smelling of hot peppers.

A bottle is sitting on the table.

The glass bottle contains:

A quantity of water

>take bottle

Taken.

>

Skjermdump fra min interaksjon med spillet *Zork*. Spilt på emulator fra [www.textadventures.co.uk](http://www.textadventures.co.uk)

<sup>21</sup> Historien om ELIZA og *Zork* er skrevet med utgangspunkt i Murray, *Hamlet on the Holodeck* (Cambridge, Mass: MIT Press, 2017), 84- 96.

I Infocom's påfølgende spill *Planetfall* (1983) ser man også en progresjon mot mer emosjonell affektiv historiefremføring. I *Planetfall* utnytter man det langsomme aspektet ved det sparsommelige og tekstbaserte fiksjonsuniverset og lar spilleren knytte en nær relasjon med roboten Floyd som spilleren selv er med på å aktivere i starten av spillet. Man kan interagere med Floyd eller gi den små gjenstander for å få en emosjonell respons fra roboten. Floyd er ved spillerens side hele tiden, helt frem til den lille roboten i en uselvisk handling ofrer seg selv og går i døden for å beskytte spilleren.<sup>22</sup> Man kan ikke gå videre i spillet uten å trigge sekvensen der Floyd dør og Floyd gjorde kraftig inntrykk på spillerne som satt ved tastaturene til sine Apple II eller Amstrad PCW på 80-tallet og har blitt husket med blanke øyne i flere tiår senere. *Planetfall* og Floyd er således en milepæl i interaktiv fiksjons historie og en tidlig demonstrasjon av hvordan fiksjon får et særegent tak i oss når vi selv får delaktige i det som formidles. Utover 80 og 90-tallet utviklet de tekstbaserte spillene til såkalte graphic adventures, med bilde, lyd og ofte stemmesatt dialog. Disse spillene med spillselskaper som Sierra Entertainment og LucasArts i spissen, blir også ofte omtalt som adventure games, og hadde sin storhetstid i tett samband med PCens inntog i den allmenne husholding. De grafiske eventyrene ble derimot etterlatt med brukket rygg kommersielt når kraftigere maskinvare revolusjonerte de mer actionfylte sjangrene som skytespillet og tredimensjonale plattformspill. I starten av forrige tiår startet det som må sees på som en renessanse innen sjangeren. Utgivelser som *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *Dear Esther* (Robert Briscoe, 2012) og *The Walking Dead* (Telltale, 2012-2019) var starten på en bølge med spilltitler som nå sidesatte det spilltekniske som ellers ble ansett som viktigste og mest definerende med videospillet som medie. I denne nye bølgen ser man også et tydelig trend i spillene til å trigge empatiske refleksjoner og emosjoner hos sitt publikum. Ofte er også disse spillene filosofiske og eksperimentelle og retter seg ofte mot et mer modent og seriøst publikum. I denne perioden har man i tillegg til titler som *Lebensborn* og *Life is Strange* også sentrale utgivelser som *What Remains of Edith Finch*, *Gone Home* (Fullbright 2013), *Firewatch* (Campo Santo 2016), *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2011), *Brothers: A Tale of Two Sons* (Starbreeze, 2013), *Kentucky Road Zero* (Cardboard, 2013-2020), *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016), *Observer* (Bloober Team, 2017) *Tell me Why* (Dontnod, 2020-2021) og *Twin Mirror* (Dontnod, 2020).

---

<sup>22</sup> *Planetfall* og Floyd beskrives i Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 58-62.

Infocom markedsførte sine spill som “interactive fiction” og historisk sett referer begrepet til denne typen tekstbaserte spill. Jeg mener derimot at dette er en alt for god og bred paraply til å kun benyttes på noe såpass marginalt. Jeg utvider derfor her begrepet til å gjelde alle spill som følger i arven og forlengelsen av spill som *Zork* og *Planetfall*, altså spill der historieformidlingen er det som er primærfokus, der *paidia* får spillerom og *ludus* er satt mer til siden. Begrepet brukes altså her til å dekke de spillopplevelsene der spilleren tar del i historien som hovedperson og hvor spilleren i sitt eget tempo og med sitt eget fokus får handlingen og spilluniverset åpnet opp for seg gjennom utforskning. Interaktiv fiksjon er spill som krever mottakerens fantasi og vilje til *mimesis* og som forlanger at man handler hvis man ønsker progresjon i historien.

## DEL 2: FLYT OG ERFARINGER GJENNOM FØLT KOMPETANSE.

I denne delen trekkes trådene videre fra defineringsene av interaktiv fiksjon og spill. Kapitlet går i dybden på hvordan spilllets mekanismer kan brukes som en plattform for å engasjere spilleren i potensielt tung emosjonell tematikk. Med utgangspunkt i Mihaly Csikszentmihalyis positive psykologi og teori om flyt vil jeg også gå nærmere inn på hva det er med interaktiv fiksjon som form som gjør at den kan fremstå som meningsfull for den enkelte mottaker. Jeg vil også se på hvordan disse arenaene for utforskning og erfaring som *Lebensborn* og *Life is Strange* representerer kan tilfredsstille et behov hos spilleren.

### 2.1 Appellerende mekanismer.

I en artikkel publisert på Nrk.no i forbindelse med at *My Child: Lebensborn* nå har solgt over to millioner eksemplarer, forteller produsent Elin Festøy at historien hun ønsket å formidle om barn født inn i krig opprinnelig var tenkt som en dokumentarfilm. Festøy ønsket å treffe unge med beretningen om hvordan hat og fordommer kan korrumpere alle sider av en konflikt, men skjønnte tidlig at film ikke ville treffe bredt nok. Festøy startet da med å få gjort *Lebensborn* til noe som kunne tilgjengeliggjøres på mobile plattformer, fordi “*de unge er på mobiltelefonen*”. De unge kan sagtens se filmer på mobilen også, nøkkelen til suksessen lå i at den viktige historien om volden og trakasseringen som krigsbarna ble utsatt for av nordmenn her blir formidlet gjennom et spill. I samme artikkel påpeker Norges ledende spillkritiker, Rune Fjeld Olsen, at historiens interaktivitet gjør at man kjenner den mer på kroppen og at man reflekterer og involverer seg mer i det som blir formidlet.<sup>23</sup> For et bekmørk og tungt moralsk budskap som det som formidles i *Lebensborn* kunne fort ha føltes konfronterende og tredd nedover hodet på en, hadde man kun mottatt det som passiv observatør, men budskapet får en helt annen dimensjon og tilgjengelighet når man får ta del i historien som en handlende aktør.

Men hva er det ved videospillet som gir denne effekten? Her er det på sin plass å plukke frem tråden fra forrige del og Jane McGonigals nevnte definisjon: Et spill er å forsøke å overkomme et unødvendig hinder. McGonigal selv trekker frem golf som et ryddig og konvensjonelt eksempel på denne definisjonen.<sup>24</sup> For å få en ball ned i et hull legger man inn

<sup>23</sup> Skifjeld, “Norsk mobilspill har vorte kjøpt meir enn 2 millionar gongar”.

<sup>24</sup> McGonigal, *Reality is Broken*, 22-23.

hindringene om at hullet skal være lite, langt borte og at man kun kan røre ballen med en kulle. Det er ofte svært lett å identifisere mål og hinder i spill som lener seg tungt mot agon, men denne definisjonen lar seg også anvende på de spillene som har sin tyngde i mimesis, selv om målene her ikke nødvendigvis er like renskårne og åpenbare. I *Lebensborn* blir man helt innledningsvis fortalt at man skal ta seg av lille Klaus eller lille Karin, og når man gies denne omsorgen for barnet ligger det et tydelig mål om at man skal gi syvåringen et best mulig liv og mest mulig trygghet og glede i hverdagen. Hindrene for dette ligger i spillet, dels i møte av stram økonomi og materielle utfordringer, men først og fremst gjennom at barnet blir utsatt for trakassering og vold med en gang det beveger seg utenfor hjemmet. Å skulle kalle barnets utfordringer for et “unødvendig hinder” kan virke noe kynisk, men det unødvendige ligger selvfølgelig her i at dette ikke er et barn av kjøtt og blod, men en animert algoritme. Skal man forsøke å komme seg over dette hinderet ligger det regler i at man har begrensede muligheter for agere. Rollen som adoptivforelder har innsnevrede handlingsrammer, begrenset både av den fiksjonelle posisjonen denne har og av hvilke interaksjoner spillet tillater spilleren. Overkommelse av hinderet krever at man følger spillets regler og skaper seg en grundigere forståelse av barnets og samfunnets situasjon. Man må forsøke å påvirke skole og biologiske foreldre til å gjøre noe, og man må trøste barnet og gi det råd for hvordan det skal møte utfordringer. Disse handlingene får man stadig tilbakemeldinger på, så man er i konstant reevaluering av sin posisjon overfor hinderet og sin vei til målet. I *Lebensborn* kommer man seg aldri helt over hinderet, barnet vil alltid utsettes for traumer og man er like sjanseløs til å forhindre dette som man er til å forandre historien til de uskyldige barna som ble stilt til ansvar for nazi-Tysklands krigsherjinger. For definisjonen av et spill er ikke å overkomme et hinder, men å *forsøke* overkomme hinderet. Gjennom å beskjeftige seg med spillet slik det står beskrevet ovenfor, krystaliserer også spillskapernes *egentlige* spill og visjon seg. Der er målet å huske de grusomhetene som barn av tyske fedre ble utsatt for etter andre verdenskrig og å fatte empati for alle krigsbarn som må bøte for sine foreldres synder. Hinderet er å sette seg inn hvordan det er å være et barn født av fienden. På denne måten har *Lebensborn*, hvis hovedmål var å bevisstgjøre en ny generasjon på en lærdom som ikke måtte glemmes, klart å holde krigsbarnas historie levende for millioner av mennesker.

Ser man på *Life is Strange* er ikke målet innledningsvis like bombastisk, men fra det sekundet man inntar rollen som Max ligger det et innbakt mål om at det er Max sine ønsker og ambisjoner man skal oppfylle. Utover i handlingen blir også målet om å holde Chole i live

det definerende. Hindrene her legges også av fiksjonen selv. Et av dem er at Max ikke helt vet hvem hun er og at spillerne selv må finne ut av det. Et annet hinder er at de personene man møter ikke nødvendigvis er slik man oppfatter ved første inntrykk og man må finne måter å bli kjent med dem på slik at Max har best mulig forutsetninger for å navigere i de valgene hun tar. Akkurat som i *Lebensborn* er ferdighetene man her får brukt og trent evnen til empatisk innlevelse og omsorg, tolkning av sosiale signaler og kunnskap til å føre en konstruktiv samtale. Det største hinderet, som blåser seg opp synkront med fiksjonsverdens symboltunge orkan, er at de valgene man tar, uansett hvordan man vrir og vender på dem, også vil ha negative konsekvenser, det er zero-sum, og ingen fortjener å stå tilbake som den tapende part. Dette er reglene man må forholde seg til og målet om å holde Chloe levende vil koste så mye at den Max er og den hun blir definert som av spilleren vanskelig kan stå inne for det. Nok en gang er det et hinder som spilleren ikke fullt og helt kan overkomme, man kan ikke vinne, man kan ikke skape en perfekt verden for alle. Og nok en gang blir spillskapernes egentlige spill synlig i retrospekt, for det egentlige målet med *Life is Strange* er å reflektere over det faktum at alt vi gjør som mennesker har konsekvenser, hvem vi er for andre har betydning. Målet er å få oss til å ta inn over oss at noen ganger må vi forholde oss til sorg og tap, det er ingen vei utenom; vi må tørre å leve i det som også er vanskelig. Hinderet her er å få oss til å være i disse situasjonene og engasjere oss i fiktive scenarier som får oss til å ta disse refleksjonene. Denne egenartede evnen interaktiv fiksjon har til å engasjere oss gjennom å være et "spill" ligger tett innpå det som man i positiv psykologi omtaler som flyt.

## 2.2 Flyt-teorien.

Den amerikanske forskeren og interaksjonsdesigneren Katherine Isbister er en av få akademikere som har sentrert sin forskning rundt videospillenes emosjonelle påvirkningskraft. I dette arbeidet har hun poengtert flyt-teoriens viktighet og at den ikke kun er viktig fra designerens side, hva angår å skape spill som appellerer og engasjerer publikum, men også at "*flow-theory offers a useful lens for understanding the unique emotional power of games compared to other media.*"<sup>25</sup> Med flyt sikter man til den tilfredsstillende tilstanden man har når man er fullstendig fokusert på det man bedriver, når man finner den riktige rytmen og føler at alt bare stemmer. Flyt er ofte et fenomen som beskrives av idrettsutøvere og scenekunstnere som er i "sonen", men oppleves av alle når de føler både fokus, motivasjon og mestring mens de utfører en arbeidsoppgave. Teorien ble utarbeidet over flere tiår av den

---

<sup>25</sup> Isbister, *How Games Move Us* (Cambridge MA./London: MIT Press 2017), 4-5. Sitat fra side 5.



amerikansk-ungarske psykologen Mihaly Csikszentmihalyi og lansert blant annet i hans bok *Flow: The Psychology of the Optimal Experience* (1990). Gjennom omfattende empiriske studier kartla Csikszentmihalyi hva vi mennesker gjør når vi føler at vi har det bra, og han kom frem til at følgende faktorer var til stede når vi har det han kaller en optimal erfaring:

- Vi er på **egget initiativ** beskjeftiget med en **aktivitet som krever noe av oss** og som engasjerer våre ferdigheter. Denne aktiviteten er ikke nødvendigvis fysisk, men kan også være intellektuell eller kreativ. Det er viktig at denne aktiviteten treffer en gullhår-sone der den **ikke er for lett** slik at den blir kjedelig, eller at den **ikke er for vanskelig** slik at man føler seg motløs og inkompetent.
- Vi føler at våre **handlinger og bevissthet smelter sammen**. Man er så engasjert i det man gjør at handlingene våre føles spontane, nesten automatiske.
- Man har **tydelige mål og tydelig respons**. Her vet man hva man ønsker å oppnå eller hva som er forventet, og har samtidig en klar oppfatning av hvor man befinner seg i forhold til denne målsetningen.
- De fleste som beskriver at de har vært i flyt, beskriver også at de samtidig har følt at **tiden oppfører seg annerledes**.
- **Konsentrasjon på arbeidsoppgaven og tap av selvbevissthet**. All bevisst kapasitet er dedikert til det man gjør, noe som har som effekt at ens egen indre kritiker eller ens egne negative og destruktive tankestrømmer ikke får plass. En understrekning her er at tapet av selvbevissthet ikke resulterer i tapet av selvet, eller et tap av bevissthet, men et tap av *bevisstheten om selvet*.
- Det skjerpede fokuset gir en **følelse av kontroll**. Denne følelsen fremstår som noe paradoksalt siden denne følelsen av kontroll ofte blir beskrevet som aller sterkest når man har minst kontroll på ytre omstendigheter. Eksempelvis kan en fallskjermhopper føle full mental og fysisk kontroll i det den hopper ut av ut av flyet og en kirurg kan føle det samme under en ekstremt krevende operasjon.<sup>26</sup>

Csikszentmihalyis flyt-teori beror på en grunntanke om at vi mennesker, motsatt av hva man ofte antar, ikke er lykkelige når vi har helt fri og planen ryddet for alle arbeidsoppgaver og utfordringer som krever vår oppmerksomhet. Csikszentmihalyi mener bestemt at vi ikke blir genuint lykkelige av ytre og materialistiske “amerikanske drømmer” eller gjennom

---

<sup>26</sup> Dette er min egen korte oppsummering av en langt mer omfattende beskrivelse i Csikszentmihalyi, *Flow* (New York, NY: Harper Perennial, 1990), 43-67.

hedonistiske utskielser. De lykkeligste menneskene er de som drives av sitt eget indre, de som aktiverer seg selv, de som setter seg mål og som finner motivasjon i disse målsetningene, fordi det er gjennom dette man kan oppnå flyt. Når vi utfolder oss i lek og kreativitet så befinner vi oss på den arenaen der flyt er lettest tilgjengelig. Katherine Isbister og den anerkjente spillutvikleren Jenova Chen er noen av de som har kommentert den påfallende likheten mellom Csikszentmihalyi beskrivelse av flyt og den følelsen man har når man spiller et godt videospill.<sup>27</sup> Jane McGonigal trekker samme konklusjonen. Hun skriver at spillet, med sin svært effektive måte å sette spilleren i en posisjon der den må sette målsetninger og der man samtidig gies konstant og kontinuerlig tilbakemelding, nærmest er en flyt-maskin.

*“Video games made it possible to experience flow almost immediately. Video games took the traditional properties of potentially flow-inducing activities - a goal, obstacles, increasing challenge, and voluntary participation - and then used a combination of direct physical input, flexible difficulty adjustments, and instant visual feedback to tighten the feedback loops of games dramatically”.*<sup>28</sup> McGonigal poengterer også viktigheten av at videospill (svært ofte) er en autotelisk aktivitet. Det er noe vi gjør utelukkende for selve aktivitetens skyld, den er selvmotivert og gjøres ikke for eksterne belønninger eller materiell berikelse.

Csikszentmihalyi mener nøkkelen til en optimal opplevelse er nettopp at målet med opplevelsen er opplevelsen i seg selv. Når kilden for positive følelser er en selv, så er den også fornybar.<sup>29</sup> Flyt-teorien blir slik med på å forklare hvorfor videospill appellerer til så mange av oss. Noen av målsetningene og utfordringene som kan gi oss flyt når vi spiller *Lebensborn* eller *Life is Strange* har allerede blitt beskrevet ovenfor, men jeg vil videre zoome enda litt nærmere inn på mekanisme i disse spillene som ytterligere er med på å forsterke følelsen av flyt.

### 2.3 Ergodisk mikroaktivitet.

I et godt videospill vil man hele tiden få små valg, slik at man som spiller flytter blikket og fingrene kontinuerlig og dette er med på å skape en følelse av både kontroll og selvstendighet i spilluniverset. Ser man nærmere på *Lebensborn*, som i videospill-kontekst er et ganske langsomt spill der spilleren selv har full frihet til å disponere sin egen tid, vil man likevel finne at det kreves et ganske hektisk engasjement av spilleren på et mikronivå. Her spiller man gjennom utvalgte perioder i løpet av et år av barnets liv. Disse periodene kommer i

<sup>27</sup> Isbister, *How Games Move Us*, 4-6 og Chen, "Flow in Games (and Everything Else)."

<sup>28</sup> McGonigal, *Reality is Broken*, 35-45. Sitat hentet fra side 41.

<sup>29</sup> McGonigal, *Reality is Broken*, 45-51 og Csikszentmihalyi *Flow*, 67-70.

bolker av dager og disse dagene blir igjen delt inn i et begrenset antall tidsenheter som spilleren selv velger hvordan de skal bruke for å ta seg av barnets behov. Typiske ting man må gjøre er å bade barnet, ta på rene klær, tilberede mat, sanke mat, tegne eller kaste ball med barnet, la barnet spise, lese for barnet eller å dra på skog eller fisketur. I tillegg kommer ting som sy eller lappe klær, lage gaver eller ta kontakt med skole og familie som kan hjelpe barnet og alle disse krever også en tidsenhet. En ytterligere utfordring er den at man også trenger å tjene penger, noe som gjør at mange av tidsenhetene forsvinner når man drar på fabrikken for å jobbe. Som spiller har man aldri nok tidsenheter til å gjøre alt og man må prioritere hardt for å gi barnet, som stadig kommer med egne innspill om hva det ønsker, en omsorg som man kan føle er tilfredsstillende. Spilleren blir også ofte dyttet ut av de planene de har lagt, da akutte situasjoner som eksempelvis at barnet kommer blodig hjem etter skolen vil kreve alle tidsenheter. På skjermen har man til alle tider tre hjerter som indikerer om barnet er henholdsvis mett, velstelt og gitt nok affeksjon og spilleren har slik hele tiden en påminner om effekten handlingene har på barnets velvære. Det at man svært sjelden kommer ovenpå med sine gjøremål gjør at det ikke blir kjedelig, men samtidig klarer man ofte å gi barnet bra øyeblikk etter omstendighetene og spilleren vil heller ikke føle på at det vanskjøtter barnet. Ytterligere tilfredsstillende er det også at disse mikroaktivitetene og konstante prioriteringene også gir tematisk mening, da det også simulerer hvordan det er å være aleneforelder med dårlig økonomi.

Alle medier krever selvfølgelig involvering og oppmerksomhet fra mottaker, men det er nødvendig med en differensiering mellom oppmerksomhet rettet mot et passivt medie som eksempelvis film og den oppmerksomheten som spillmediet krever kreves gjennom kontinuerlige små valg. Et begrep som ofte trekkes frem i denne sammenheng er ergodisk, som først ble brukt innen spillteori av den norske spillteoretikeren Espen Aarseth. Med spillenes ergodisitet mener man både de små fysiske og konkrete handlingene som en spiller utfører ved å trykke på tastatur eller håndkontroller og de mentale prosessene som skjer rundt disse fysiske handlingene.<sup>30</sup> Spiller man *Life is Strange* vil man ved flere anledninger oppleve at animasjonen fryses og at man må ta et valg mellom vei A eller B. Under disse sekvensene kan man stoppe opp som spiller i en periode mens man reflekterer over valget, men selv om både spill og spiller er i tilsynelatende stillstand, så er de fortsatt i aktiv samhandling der spilleren tar avgjørelser i et veiskille mellom fortid og fremtid. På samme måte som sjakk er

---

<sup>30</sup> Calleja, *In-Game*, 40-42.

mer enn å kun flytte rundt på brikker, er spill som ergodisk medie mye mer enn kun den fysiske input fra spilleren. I et ergodisk medie få man som mottaker det som i spillteorien kalles agency. Dette defineres i sin mest grunnleggende form som “*the ability to perform actions that affect the game world and its inhabitants*”.<sup>31</sup> Igjen spiller dette inn på den flyt-fremkallende konstante tilbakemeldingen og der man ser konsekvensene av sine handlinger. Ytterligere fremprovoserer spillerens agency et viktig utfordrende element for spilleren; muligheten for å kunne gjøre feil og ansvaret for egne handlinger.

## 2.4 Oppdagelse og bevegelse.

Generelt er interaktiv fiksjon mer langsom og kontemplerende enn mange andre spillsjangre og krever derfor at de mentale ergodiske aspektene ved spillet er velkomponerte for å holde på spilleren. I denne typen spill er det også i stor grad det narrative som dra spilleren videre. I *Life is Strange* er gjerne det å skulle komme videre i historien en motivasjonsfaktor for spilleren. Ofte klarer spilleren å navigere frem til neste mål ved hjelp fra tidligere fortalt historie, men for å forhindre at spilleren skal stå fast blir man også gitt hint gjennom Max indre monolog “*I have to meet him at the parking lot*” og “*It has to be in here somewhere*” er eksempler på denne typen tanker som uttrykkes for å rette spillerens fokus inn på riktig spor. Ambisjoner og mål uttrykkes gjennom andre rollefigurer, men som hovedregel settes spilleren inn i et scenario som erstattes med et nytt når spilleren har gjort et antall, ofte uspesifiserte interaksjoner med omgivelsene. Dette med det uspesifiserte medvirker til å gi spilleren en agenda om å alltid utforske grundig, noe som gjør det meningsfullt å utforske alt fra samtaler med vaktmesteren om ekorn, til å finne skjulte våpen i en campingvogn eller stryke bort hetsende grafitti om medelever. Siden man sjelden vet hvilken handling som er signifikant, blir det en målsetning i seg selv å være observant og man høster hele tiden bekræftende feedback på disse handlingene da alle elementene i spillverden er bygget inn for å gi informasjon om universet som helhet. Gjennom mimesis får vi følelsen av at vi kan være mer enn det vi er, det er kreativt triggende og kan åpne for nye perspektiver. Jane McGonigal mener at aktiviteten hun kaller “discovery work”, å skulle oppdage ting innenfor en ramme er noe som i seg selv kan fremstå som tilfredsstillende. Hun argumenterer for at selvfølelsen og motivasjonen får et boost av å være i en posisjon der vi kan utforske og avdekke nye ting og nysgjerrigheten vår får utfolde seg fritt.<sup>32</sup> Gordon Calleja legger til at bevegelse i seg selv er en givende aktivitet, når bevegelsene man gjør med fingrene speiles av det en avatar som

<sup>31</sup> Calleja, *In-Game*, 55.

<sup>32</sup> McGonigal, *Reality is Broken*, 30.

Max gjør, føles avatarens bevegelse som en forlengelse av ens egen. Denne følelsen av at man er i stadig bevegelse er noe som er med på å skjerpe fokuset og er også med på å ankre spilleren i det tematiske, fordi det styrker en følelse av å selv være i fiksjonsuniverset.<sup>33</sup> Når en spilleren engasjerer i givende små og store målsetninger og fokuset er helt sentrert i fiksjonsuniverset åpner det for det som Csikszentmihalyi beskriver som det høyeste punktet av flyt: All psykisk energi suges inn i aktiviteten, slik at den selv-kritiske biten av en selv ikke har mentale ressurser å jobbe med. Dette igjen kan bidra til en av forklaringene på hvorfor interaktiv fiksjon klarer å engasjere så dypt og hvordan mange i så stor grad lever seg emosjonelt inn i rollen som eksempelvis Max eller en adoptivforelder; man bruker hele seg selv i rollen, men stenger samtidig også ut det selvbevisste. Der mange andre kunstformer krever mye av mottakeren i form av kunnskap og særinteresser for å skape flyt og ofte kun har mulighet til å treffe vedkommende i utvalgte fysiske og mentale kontekster, får det som formidles i interaktiv fiksjon veldig mye gratis ved å bruke verktøyene til lek som portal. På denne måten kan selv tunge budskap bli tilgjengelige for et bredt publikum og mentale erfaringer som ofte kan være svært kompliserte å få tak på, kan treffe direkte og relativt ukomplisert fordi mottakeren alt har sin bevissthet inne i verket og ikke en bevissthet om seg selv som står utenfor verket å kikker inn.

## 2.5 Brudd på flyt som tematisk virkemiddel.

Det har allerede blitt nevnt at hvor bra eller hvor dårlig barnet har det i *Lebensborn* illustreres av tre hjerter, disse vil gå fra rødt, til gult, til rødt hvis man ikke klarer å tilfredsstille barnets behov. Innledningsvis i spillet kan man gi barnet omsorg ved å styrke det over pannen eller kile det på magen. For å utføre denne handlingen må spilleren dra fingeren fysisk over barnets panne eller mage. Disse handlingene er også en av ytterst få i spillet man kan gjøre uten at det koster en tidsenhet og spilleren blir i tillegg belønnet med et smil fra barnet, noe som resulterer i at det gjøres ofte. Inn i mot siste del av spillet vil spilleren erfare at man lenger ikke kan trøste barnet med disse handlingene, effekten blir plutselig et helt motsatt resultat, det vil gjøre barnet tristere og mer utilpass. Med ett har spillet blitt alt for vanskelig og det er umulig å gjøre barnet trygt og lykkelig. Plutselig er reglene blitt forandret og ens agency som spiller føles frarøvet fordi man ikke lenger har mulighet til å påvirke fiksjonsuniverset slik man ønsker. Det føles voldsomt frustrerende, men i *Lebensborn* skjønner man at det ikke er spillet i seg selv det er noe galt med, det er barnet. Her benytter

---

<sup>33</sup> Calleja, *In-game*, 67-71.

tematikken og narrativet seg av spillmediet for å få illudere den hjelpeløsheten man som omsorgsperson føler når man ikke kommer gjennom til et barn. At barnet ikke lenger vil ha fysisk kontakt kan være et stort tegn på at det har blitt fysisk misbrukt og når barnet også begynner å nekte å kle av seg for å gå i badekaret begynner det å demre for spilleren at dette også dessverre er tilfelle. Som spiller kjente jeg på bekymring, men også skyldfølelse over å ha bidratt til å barnet følte seg utrygt. Spillutviklerne har her på en genialt enkel måte fremmet et empatisk budskap ved bryte regler og forstyrre spillerens flyt for å simulere en erfaring som er nærmest mulig en reell situasjon.

Ved å forandre reglene for interaksjon eller ved å gjøre uannonserte forandringer i brukergrensesnittet kan man lugge til i spillerens flyt og fordypning. Dette kan brukes for å få spilleren til å kjenne på noe av samme uroen som avataren den styrer og slik underbygge det man ønsker å formidle narrativt. I *Life is Strange* vil man på et tidspunkt oppleve at alle lyd og skrift plutselig kommer baklengs på et sted i handlingen der Max er med på å miste kontrollen over sin manipulasjon av tid. Et annet brudd på regler innad i spillet kommer i en av *Life is Stranges* potensielt mest emosjonelle scener. Dette skjer i slutten av kapittel to, der den nedstemte Kate Marsh forsøker å ta sitt eget liv ved å hoppe ned fra en internatskolens høyeste bygninger. På dette tidspunktet har Max evne til å spole tid blitt veletablert og man bruker det flittig til å avgjøre hvilken type dialog som kan trigge de mest hensiktsmessige resultatene og skape den sterkeste relasjonen til andre. Man er derfor blitt vant med at man enkelt reversere dialog hvis man skulle plumpe ut med svar og spørsmål som øyeblikkelig får negative ringvirkninger. Når Max nede på bakken ser at Kate er i ferd med å hoppe, bruker hun opp alle sine paranormale krefter på å komme seg opp til Kate, og man må derfor som spiller navigere seg gjennom det påfølgende scenarioet, spillets kanskje vanskeligste samtale, uten å kunne spole tilbake. Plutselig blir tyngden og konsekvensene av de ordene man velger overtydelige og man kan kjenne på en frustrerende følelse av at man ikke har nok ferdigheter til å ha denne samtalen. Hvis dette kun var et "spill" ville denne situasjonen blitt oppfattet negativt og kanskje fått en til å avslutte, men siden dette også er fiksjon smelter det inn i en større opplevelse der en egens hjelpeløshet speiler avatarens og visker ut grensene mellom person og fiksjonell persona og man blir noe paradoksalt dratt nærmere inn i spillet gjennom følelsen av at dette er en ekstraordinær situasjon. Begge eksemplene ovenfor er demonstrasjoner på hvordan videospillet som medie i seg selv kan brukes til å trigge affekt og det på en måte som befester mediet egenart. Der andre medier må gi gripe gjennom den

fjerde veggen for å gi mottakeren et røsk i fokus og innlevelse, kan spillmediet gjøre det ved å forandre verden som mottakeren er inne i.

## 2.6 Medfølelse og kompetanse.

Spilldesignere har lansert begrepet *fiero*, lånt fra det italienske ordet for stolthet, for å beskrive den følelsen man føler når man lykkes i et spill. Selv om utfordringene man møter i interaktiv fiksjon aldri er utfordrende på samme måte som det er om man løper et maraton, vinner mot en kompetent motstander i sjakk eller mestrer notorisk vanskelige videospill som *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010) eller *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), vil man også her få øyeblikk av *fiero*. Selv i spill som *Lebensborn* og *Life is Strange* der man aldri får noen udelt lykkelig slutt vil man underveis likevel stadig føle på små drypp av *fiero* når man klarer å skape små lykkelige øyeblikk og mottar smil eller beundring fra de fiksjonelle rollefigurene man interagerer med. Dette er fordi man selv som spiller som har lagt ned tid og innsats for å skape disse øyeblikkene. I studier utført med gamere har man også sett at en avart av *fiero*, en stolthet over at andre lykkes etter at man selv har instruert dem, også er en følelse man som spiller higer etter.<sup>34</sup> Min oppfatning er at man også oppnår denne formen for *fiero* i emulerte sosiale interaksjoner slik man har dem i interaktiv fiksjon. Det er en distinkt positiv følelse man kjenner på når rollefigurene man har rådført og veiledet i etterkant handler riktig og godt som konsekvens. Aller tydeligst kommer kanskje dette frem i den spillserien *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012-2019) der man fra starten får ansvar for Clementine, en ni år gammel jente som har blitt foreldreløs i den pågående apokalypsen. Gjennom hele serien gies man som spiller følelsen av at man er med på å forme Clementine som person og at man er den som gjør henne kapabel til å leve i en ny og brutal verden. Den stoltheten og omsorgen man føler for den nå 17 år gamle empatiske, kompetente og handlekraftige Clementine i seriens avsluttende episoder er, iallefall fra mitt perspektiv, helt unik i fiksjonell i sammenheng. Jeg kjente også på en følelse av stolthet når Karin unnskyldende innrømmet at hun hadde stjålet fra julesparegrisen eller Chloe beklaget sine tidligere feil fordi hun var blitt gitt nye perspektiver. I spill som *Lebensborn* og *Life is Strange* simuleres det nettopp situasjoner der man skal bry seg, der man skal gripe inn og der man skal forsøke å forandre andres liv til det bedre. Dette er en stor del av hva som gjør spillene føles så givende; målsetningen om at andre skal ha det bra er inspirerende, for selv når det kommer til fiksjon er det utvilsomt at det gjengse menneske føler stort utbytte av å bry seg om noen.

---

<sup>34</sup> Fiero og studiene gjort på fenomenet beskrives i McGonigal, *Reality is Broken*, 33-34 og 86-89.

Den amerikanske sosiologen og jazzpianisten David Sudnow var en av de aller første til å beskrive videospill fra et fenomenologisk ståsted da han på starten av åttitallet nedtegnet sine erfaringer fra en tre måneders periode der han dedikerte store deler av døgnet til sin nyinnkjøpte Atari hjemmekonsoll. En av Sudnows mange skarpe observasjoner er hvordan videospillene i så stor grad er tilgjengelig for alle, uansett bakgrunn og forutsetninger, og hvor fort man kjenner på en følelse av kontroll og mestring i et videospill. *“It was five years at the piano before I looked down and saw my hands appearing to make music all by themselves. But within two weeks at Breakout, I watch them handling fast slams, with no consciousness of guiding their movements. And they look elaborate as all get out. Amazing”*.<sup>35</sup> Silicon Valley baserte Atari hadde klart å kultivere frem en av videospillets aller største styrker: En nesten instant følelse av mestring, og som følge av dette en illusjon av at du har en større kompetanse enn hva du reelt besitter. Eller som Sudnow skriver: *“Fooling around with TV graphics and computational manipulations, Atari comes on a surprising discovery. If you engage a human body through eyes and fingers in a precisely scripted interaction with various sorts of computer-generated events, what seem like quite complex skills are rapidly acquired by regular repetition”*.<sup>36</sup> Dette fenomenet skulle bli ytterligere raffinert da japanske Nintendo, godt hjulpet av eksepsjonelle spilldesignere som Shigeru Miyamoto og Gunpei Yokoi, lanserte sin hjemmekonsoll på markedet og feiet gulvet med Atari både kunstnerisk og kommersielt. Spilldesigner Steve Swink forteller en lignende historie om sitt møte med nettopp Nintendos første hjemmekonsoll: *“Three weeks later, when Bowser tumbled bug-eyed into the lava, I felt a powerful sense of accomplishment, like scoring the tie-breaking goal. I’d been playing soccer for two years, but this game gave me the same feeling of pride in just three weeks”*. Swink påpeker videospillets egenart ved å fremme denne følelsen av mestring og som en komponent av den unike følelsen han beskriver som *game feel*.<sup>37</sup> Nå, nøyaktig et halvt århundre etter Atari først lanserte *Pong*, kan man nå bruke videospill til nesten øyeblikkelig gå inn i en rolle som en kompetent fallskjermhopper, gladiator eller snowboardkjører. Man kan svømme som en hai, fly som ørn, nedkjempe drager og bygge opp byer. Man kan løse mordgåter, stanse pandemier og jeg har som spiller mer enn en gang reddet hele universet fra undergang. I interaktiv fiksjon som *Lebensborn* og *Life is Strange* kan man være en god venn og en god omsorgsperson. Disse to

<sup>35</sup> Sudnow, *Pilgrim in the Microworld* (New York, N.Y: Warner Books, 1983), 44.

<sup>36</sup> Sudnow, *Pilgrim in the Microworld*, 45.

<sup>37</sup> Swink, *Game Feel* (Burlington, MA, Morgan Kaufmann Publishers, 2008), 10-11.



siste fremstår kanskje ikke like storslagent som de overnevnte, men det er likefremt en egenskap og en rolle som det nok er både viktigere for oss og vanligere å ønske at man kunne mestre. Det er rimelig å anta at alle mennesker har sett eller kjent på at et menneske man støter på i sin hverdag ikke har det spesielt bra, og mange av oss har sikkert også hatt indre vyer og altruistiske ambisjoner om å kunne bidra med noe, men så har man av en myriade forskjellige årsaker frastått fra å gjøre noe. På samme måte har alle sett noen i et positivt lys og ønsket å stifte et nærmere bekjentskap til denne, men aldri klart å finne motet til å ta kontakt. Når man er i rollen som Max eller som adoptivforelder kommer man i en posisjon der man har full kompetanse til å ta disse interaksjonene med andre. Det fyller et behov og disse spillene blir til dels en slags sosial treningssimulator og dels et slags substitutt for tapte erfaringer. Aktiviteten å kommunisere kan virke noe triviell, men Csikszentmihalyi poengterer at dette ofte kan kreve mye psykisk energi. Det er også forbløffende sjelden at den gjengse person har dype samtaler og uttrykker seg selv på en måte som åpner opp for reflektert kontakt med ens indre selv. Noen har det kanskje aldri.<sup>38</sup> En simulator kan selvfølgelig aldri erstatte reel mellommenneskelig kommunikasjon, men det krever likefremt noe av oss og får frem noe i oss. Spill som dette retter seg også primært mot unge mennesker hvis egen sosiale rolle og emosjonelle relasjoner til andre oftes føles svært krevende. Det er da tydelig å se det appellerende og tilfredsstillende ved å forsøke å navigere sosialt gjennom en avatar som er mer trygg og kompetent enn en selv føler man er og innenfor et sosialt regelverk som ofte er langt mer fattbart enn det man møter i det virkelige liv.

## 2.7 Meningen.

Mihaly Csikszentmihalyi bruker betydelig plass i *Flow* til å virkelig banke det inn i leseren at det ikke finnes noe konkret mening, mål og system med tilværelsen. Det finnes ingen rettferdighet, universet sentrerer ikke rundt oss, det bryr seg ikke en gang om oss, og det er fåfengt å forvente at universet skal gi oss noe. Alt vi kan gjøre er å stirre dette faktum i hvitøyet og akseptere at vi lever uten at vi noensinne får vite hvorfor. For Csikszentmihalyi blir løsningen formulert slik: Meningen med livet er *mening*. Vi må selv ta for oss kaoset vi er født inn i og finne oss mål og mening for oss selv. Vi må finne vår egen orden skape oss en egen vei og avgjøre hva som ligger i vår egen horisont.<sup>39</sup> Under slike forhold virker det åpenbart hvorfor vi mennesker har skapt kunst og hvorfor vi har skapt lek. Gjennom disse to aktivitetene kan vi lage oss en falsk orden, vi kan temme kaoset med å bare ta for oss et

<sup>38</sup> Csikszentmihalyi, *Flow*, 188.

<sup>39</sup> Csikszentmihalyi, *Flow*, 215-218.

utsnitt og lage egne rammer og regler der universet ikke gir oss noen. For selv om vi aldri kan se det store bildet kan vi finne mening og glede i bitene. Spill og lek kan bli et slag mini-kosmos, en egen sfære der ting faktisk har orden og helheten av fattbar. I dette ligger også videospillenes skyggeside, den rustne og giftige siden av eggen, der mediet kan misbrukes både personlig og kommersielt som tom eskapisme. For videospillverdenene må også fylles med noe som gir oss mening. I *Lebensborn* og *Life is Strange* er målet med spillet er å skape forståelse, målet er å reflektere, målet er å være i spillet og ta inn over seg situasjonene og vise empati og omsorg for rollefigurene. For disse to verkene er videospill-mediet en ramme som gjør at man kan fokusere dypere på noen aspekter ved livet slik at man kan skape seg en dypere forståelse som kan føles meningsfull for den enkelte, Videospillene skal ikke være noe man kun søker tilflukt i, men et forstørrende utsnitt der man kan utforske en del av det kaleidoskopet som er verden rundt oss.

## DEL 3: FANTASI OG INKORPORASJON.

I dette kapittelet går jeg nærmere inn på hvordan spilluniversenes visuelle utforming påvirker vår fantasi og hvordan vi knytter våre egne erfaringen inn i det som formidles. Viktig for dette kapitelet er Jean-Paul Sartres begreper analogon og irreal og hvordan fantasien inkorporeres i spillets tematikk gjennom interaksjon. Gjennom konkrete eksempler fra de utvalgte spillene, vil det også i kontekst av dette, utforskes hvordan abstrahering og spillerens frihet til å fylle tomrom med subjektive refleksjoner er sentralt i spillerens emosjonelle tilknytning til spillet.

### 3.1 Inkorporasjon.

*“Vi (Max og Chloe) bader i bassenget. Jeg føler dette er mer noe jeg flyter med på enn handler aktivt i, men jeg føler det som om jeg tar del i det fordi jeg har styrt ting frem til nå. Det er et pusterom som jeg blir gitt en del av. Jeg er en del av det intime, en del av vennskapet, en del av magien. Det føles som et ekte øyeblikk, et renskåret godt minne, uten vonde tråder, uten feste i tiden”.*

Dette ovenstående sitatet er hentet fra min egen dagbok skrevet til *Life is Strange* der jeg åpenbart må ha vært dypt involvert i fiksjonen på skjermen foran meg. Jeg har vært i denne tilstanden det har vært prøvd ut mange ord for å beskrive. På norsk bruker man ofte et begrep som “fordypet i”, eller så går man enda mer dramatisk til verks og sier “helt oppslukt av”, “fengslet” eller “sitter som besatt av”. På engelsk har man noe samme sjargongen for å beskrive engasjerende fiksjon med uttrykk som “addicted to”, “captivated” eller “enthralled by” eller den engelskspråklige varianten av fordypet; “immersed”. Felles for alle disse uttrykkene er at det setter fiksjonen i et voldsomt styrkeforhold overfor den som opplever den og det gis konnotasjoner til at man som mottaker er fullstendig hjelpeløs og uten handlekraft. Denne typen språk har trolig lagt sten til byrden for videospillmediet som, gjennom utallige bølger av moralpanikk, kanskje mest av alt har blitt anklaget for å etterlate folk som inaktive zombier foran skjermen og for å fylle deres forsvarsløse hjerne med tomme, eller enda verre, destruktive tanker.

Immersed har blitt et etablert begrep når man beskriver et fokusert møte mellom spill og spiller, både i akademia og dagligtale. Spillteoretiker Gordon Calleja mener dette er dypt uheldig. For det første, påpeker han, er immersed et upresist begrep som tilbyr langt flere assosiasjoner enn tydelige definisjoner, og for det andre kan mange av disse assosiasjonene

være med på å ytterligere forsterke fordommene mot spillmediet. Calleja skriver at ordet får han selv til å tenke på cyberpunk dystopier og Wachowski-regisserte bilder av mennesker som får sin bevissthet gjennom ledninger og digitale navlestrenger. Calleja argumenterer for at man må slutte å kalle det som skjer mellom spill og spiller for immersjon. Man må også slutte å beskrive seg selv som immersert når man er fullt fokusert og engasjert i en spillopplevelse. Calleja argumenterer for at begrepet “inkorporeert” er langt mer beskrivende og matnyttig. Som oppgaven allerede har etablert er jo videospillet nettopp det motsatte av et passiviserende medium, det er et aktiviserende, det beint ut *krever* handling for å eksistere. Jeg vil derfor bruke inkorporasjon når jeg beskriver synergien i møte mellom mottaker og medium og mener dette er et langt mer konstruktiv begrep å bruke som inngangsportal for å forstå hva som skjer i spillerens bevissthet når man er engasjert i et spillunivers.<sup>40</sup>

Som et annet anslag, eller nettopp som et fundament om man vil, til tematikken videospill og fantasi ønsker jeg å trekke frem den amerikanske filosofen Kendall Walton og hans *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of Representational Arts* (1990).<sup>41</sup> Når Walton skriver om “representational arts” prøver han med dette å dekke alle former for fiksjon. Han mener den ene fellesnevneren for alle fiksjonsuttrykk, uansett hvor forskjellige de måtte, er at “make-believe” er navet for dem alle. Der Galloway påpeker at videospill forfaller til abstrakte koder uten spillerens handlinger, mener Walton at alle kunstuttrykk, være seg maleri, teater eller litteratur ikke har noen verdi før mottakeren bruker sin fantasi i møte med det.<sup>42</sup> Walton tar i sin teori utgangspunkt i at et modent og voksent menneskes møte med fiksjonell kunst i bunn og grunn er det samme som når et barn leker med et leketøy (eller en gjenstand som har blitt til et leketøy der og da). Walton mener at dette leketøyet, dette skjæringspunktet mellom fantasi og fiksjon, må sees på som en “prop”, et objekt som kan skape en sannhet, som kun er en sannhet inne i fiksjonen. En lekesverd som prop kan eksempelvis skape den fiksjonelle sannheten om at lekesverdet er et ekte sverd, og videre kan fantasien og objektet yngle videre sannheter om at den som holder sverdet er den som er kongen. Dette er et barns lek, men Walton mener den samme logikken kan overføres til voksne, bare at nå omtaler vi vår prop, ikke som en leke, men som kunst, eller som et verk, eller som et element av dette verket. Når vi velger å engasjere med fiksjon eller et verk

<sup>40</sup>Med utgangspunkt i “Immersion”, i Calleja, *In-game* (Cambridge, MA: MIT Press, 2011), 17-34.

<sup>41</sup> *Mimesis as Make-Believe* er også gjenstand for Chris Batemans bok *Imaginary Games* (Winchester: Zer0 Books, 2011) der Bateman gjennomgående trekker frem Waltons teorier og deres anvendbarhet innen spillteori.

<sup>42</sup>“Introduction” i Walton, *Mimesis as Make-Believe*, (Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1990), 1-8.

aksepterer vi at dette må angripes innenfor et annet sett med regler enn det vi møter virkeligheten med. Bildene, setningene, uttrykkene og inntrykkene innenfor verkene er også objekter, “props”, som både etablerer og skaper fiksjonelle sannheter som vi igjen lar fantasien leke med innenfor de rammene og regelverkene som vi føler gies oss av verket.<sup>43</sup> Fantasiens lek er heller ikke forbeholdt kun under møtet med verket, men kan bli med oss videre og sitte i oss lenge, man kan leke med og inspireres av fiksjonen i årevis etter man har interagert med den. Walton påpeker at mange av de verkene vi kaller storslagne eller mektige er nettopp dette fordi de klarer å sette i gang en slik stort og kompleks tankelek.<sup>44</sup>

Ved å se på fiksjon slik Walton gjør, forklarer det hvorfor vi aksepterer fiksjonens regler, fordi vi angriper det som en lek. Vi aksepterer at det er mer i dette enn det som blir kommunisert. Vi aksepterer at det er noe mellom linjene, bak bildene, i forkant av handlingen, og at dette i forkant og bak og i mellom er noe vi selv må fylle ut. Vi forsvinner ikke inn i fiksjonen, vi går inn i samarbeid med den. Vi tar på oss lekens maske. Den utsletter oss ikke, for vi er der fortsatt fullt tilstede bak den, men den markerer en aksept for at ting nå forholder seg annerledes. Når jeg setter meg ned med *Life is Strange*, tar jeg på meg en holdning om at handlingen “å skulle interagere med et videospill” i seg selv er et spill (eller lek) og når jeg angriper det tematiske og visuelle aksepterer jeg ikke bare videospillet regler, men jeg aksepterer fiksjonsuniverset i *Life is Strange* egne regler. Jeg aksepterer at jeg nå må tenke annerledes enn jeg gjør i den virkelige verden og at jeg må forholde meg rasjonelt på andre premisser. Jeg aksepterer også at jeg må bruke meg selv, inkorporere meg selv i fiksjonen, ta del i leken, hvis jeg skal få utbytte av den. Denne leken som initieres av verkene, ligger ikke i verkene, den ligger i oss selv. Hvis jeg går tilbake å ser på hva jeg selv skrev i dagboken i for og etterkant av sitatet jeg presenterte innledningsvis skjønner jeg at det ikke er spillet i seg selv som har skapt magien, men at jeg har bidratt mye med mine egne tanker og minner: “*Jeg savner slike øyeblikk. Videregående med en venninne. Da man egentlig ikke hadde ansvar og alt lå foran. Når livet fortsatt var noe uavklart med potensiale. Horisonten og muligheten. Denne episoden handler om mye som er tapt, barndommen som ikke er der lenger*”.

---

<sup>43</sup> Tanken om “props” og lek er gjennomgående i hele boken, men nevnes spesielt i underkapittel 1.5 “Props and fictional truths” i Walton, *Mimesis as Make-Believe*, 35-43.

<sup>44</sup> Walton bruker det noe plundrete ordet å oversette “great” om verkene. Walton, *Mimesis as Make-Believe*, 254.

### 3.2 Fantasien og Sartre.

Det finnes meg bekjent ikke noe etablert begrepsapparat for å angripe den sanselige påvirkningskraften til interaktiv fiksjon. For å gå dypere inn i denne leken og hvordan min bevissthet inkorporeres med det digitale spillet mener jeg det er nyttig å hente noen begreper fra det tidlige forfatterskapet til Jean-Paul Sartre. I hans *The Imaginary*<sup>45</sup> som ble utgitt i 1940 kommer den franske filosofen med et innlegg i debatten om hva som egentlig er fantasi og hvordan vi mennesker egentlig oppfatter og prosesserer verden rundt oss. Sartres tekst nevner både billedkunst, musikk og litteratur, men dette er primært en generell fenomenologisk teori, ikke en kunstfilosofisk. Sartre må derfor unnskyldes meg fra det salige deretter som han bestemt mente ikke eksisterer, for jeg har gått hardhendt til verks med hans raffinerte nett av tanketråder for å hente ut to nøster å spille ball med: Nemlig begrepene analogon og irreal.

Det er her på sin plass å gå gjennom de brede trekkene i *The Imaginary*. Jeg vil igjen stressere at dette ikke er et forsøkt objektiv referat av Sartres filosofi, men min oppfattelse av den, filtrert av en agenda om å nyttiggjøre den for å belyse sanselige aspekter ved digitale verdener.<sup>46</sup> Den oppfatningen Sartre vil til livs i *The Imaginary* er den han kaller “illusjonen om iboendhet”. Han motsier seg denne tanken om at det ligger en mening i seg selv i et objekt vi interagerer med. Han motsier en ny-platonisk tankegangen om at det skal ligge en kjerne av sannhet eller gnist av noe evig og objektiv i den verden vi interagerer med, enten det er snakk om kunst eller natur. Det ligger ikke mening *i* noe, mener Sartre, vi legger mening *på* det. Vi møter alle sanseintrykk med våre tidligere erfaringer og vår tidligere ervervede kunnskap, derfor er den oppfattelsen, bevisstheten og billedliggjøringen, av objektet som skapes i oss en melange av tidligere inntrykk i møte med det vi rent konkret sanser. Man kan forsøke å forklare det med en rose man holder i hånden. For det aller første kan man bare se den fra en vinkel av gangen, så allerede her settes fantasien vår i spill når vi danner oss en billedliggjøring av hele rosen. Denne rosen vi holder er i tillegg litt over middagshøyden og kronbladene er slappe og lett falmede i kanten. Dette ser vi, ikke fordi denne rosen i seg selv har i seg et bilde av den perfekte rose, men fordi vi har kunnskap og erfaring om roser og kan legge en bevissthet om at denne rosen kunne ha vært friskere og mer fargesterk *på* den. Hvis vi bekymrer oss for at rosen kommer til å visne helt hen, er heller ikke dette bildet vi skaper av en visnen rose noe som kommer fra rosen selv, men nok en gang

<sup>45</sup> Sartre *The Imaginary*, overs. Webber (London: Routledge, 2004.)

<sup>46</sup> Sartre bruker nærmere 200 sider på å fremme disse poengene så det er selvfølgelig flere nyanser som glipper. Når jeg refererer til *The Imaginary* refererer jeg til tanker jeg har hentet ut av boken som en helhet. Eksemplene jeg bruker er forøvrig mine egne.

fra vår tidligere erfaring med roser. Denne indre billedliggjøringen vi har av en visse rose og en perfekt rose, mens vi holder denne helt middels rosen i hånden finnes i det Sartre kaller vår irrealitet. Irrealiteten er vår egen, dypt subjektive, oppfattelsen av verden. Det er svært sjelden vi mennesker sanser noe objektivt, eller oppfatter noe bare på det denotative nivået, for å bruke Roland Barthes begrep.<sup>47</sup> Vi oppfatter verden i synergi med vår irrealitet. Utover tanker om rosens vitalitet rommer også vår irrealitet potensielt en myriade av annen kunnskap og erfaring (eller konnotasjoner og assosiasjoner). Vi kan møte rosen med erfaring av den som et politisk symbol, som en manipulerende eller genuin gjenstand for affeksjon, det kan være erfaring med velduft eller stikkende torner, vi kan legge barndomsminner, bestemødre og bakgårdsrestauranter på rosen, vi kan legge på den tanken om den gang vi fikk eller en gang vi burde gi. Gir vi vår irrealitet god nok tid er det potensielt fortid og fremtid, skam og stolthet, lykke og sorg som kan legges på rosen. Veldig sjelden vil vi se på den med perspektiv på dens naturlige funksjon, som en skuddspiss med begrenset lengdetilvekst som tjenestegjør i plantens forplanting. Dette skjer fordi rosen er det Sartre kaller, et affektivt analogon. Et analogon er dette som man for en sjelden gang kan beskrive presist som “noe”; et noe som trigger vår indre bevissthet, vår fantasi og som skaper i synergi med vår irrealitet. Et viktig poeng å understreke er at vår indre bevissthet ikke er en sfære vi trekker oss inn i, men snarere noe vi vi erfarer verden gjennom der vi kontinuerlig legger subjektive meninger på alt vi sanser. Et analogon kan slik være et skrevet ord, et fotografi eller en melodi, men også lyset som treffer fjorden, lukten av tøymykner eller lyden av en kvist som slår mot ruten utenfor. Når et analogon er affektiv så har det klart å trenge gjennom tettheten i våre sanseintrykk og ofte skyldes dette at analogonet representerer som fremstår som viktig for oss å legge betydning på. Kunst er ofte affektive analogoner, dels fordi dette er manipulererte objekter tiltenkt å nettopp ha denne effekten, men også fordi vi aktivt velger interagere med kunst og aksepterer kunst-lekens regler om at vi skal bidra med vår irrealitet for å skape en større mening. Kendall Walton nevner ikke Sartre og hans *The Imaginary* med så mye som en fotnote, men det er tydelige likheter mellom begrepene prop og analogon og man kan kanskje oppfatte Waltons props som et analogon satt i fiksjonens tjeneste.

Den irrealen verden vi skaper er kun vår egen og skal man som formidler forsøke å dele sin indre bevissthet kan man, iallefall ifølge Sartres *The Imaginary*, ikke gjøre dette på en direkte eller helhetlig måte. Min irrealitet, hvis jeg forsøker å billedliggjøre den for andre, vil alltid

---

<sup>47</sup> Barthes, “Rhetoric of an Image”.

reduserer til et analogon for alle andre. Et kunstverk er derfor ikke kunstnerens irrealitet, men vårt analogon, eller snarere en samling av utallige analogon som spiller inn i hverandre. Kunstneren har, som blant annet også beskrives av Barthes i *Death of an Author*, ikke noen autoritet i sitt eget verk.<sup>48</sup> Verket overlates til mottakeren som står igjen som den som skaper en ny irrealitet i synergi med verket og sin egen erfaring og kunnskap og, igjen, legger mening på verket, ikke henter ut meningen i det. Kunst og kommunikasjon handler med dette perspektivet da om å komponere analogoner eller props som kan trigge de ønskede irreelle responsene og fantasiene hos mottakeren.

### 3.3 Fantasiens byggeklosser.

Når vi lar fantasien og vårt irrealitetskjøre i synergi sammen med et fiksjonelt analogon eller et “prop” over lengre tid, kan vi konstruere et ganske rikt arsenal av indre bilder basert på ganske begrenset informasjon. En allmenn oppfatning virker å ha eksistert lenge om at videospillenes stadig mer komplekse og fotorealistiske fremtoning vil gjøre at vår bevissthet snører seg enda tettere sammen med fiksjonen og dermed gi oss mulighet til å føle og engasjere oss mer inne i den digitale verden. Dette mener jeg er feil. Blir de fiksjonelle sanseinntrykkene for tettpakkede så gir det mindre boltreplass for oss selv og vår fantasifulle irrealitet. Kunstens kunst er å implisere. Kunstens kunst er å trigge med affektive analogoner. Dette kan man se millioner av eksempler på gjennom barn (og voksne) som sitter i timesvis med sin bevissthet inkorporert med de firkantede og grove klossene i *Minecrafts* (Mojang, 2011) fiksjonelle sandkasse. Et annet, litt mer anekdotisk, men treffende eksempel er fra David Sudnow og hans møte med *Missile Command* (Atari, 1980) hjemme i sin egen stue etter å gått til innkjøp av den første kommersielt suksessfulle hjemmekonsollen Atari. “*Missile Command models the calculated insanity of the worst imaginable twentieth-century scenario. How powerful and eerie that the computerized arena seduces us to transcend the nightmare it presents*” skriver Sudnow. “*These marvelous weapons make a screaming sound all their own, and gain their intelligence in being precisely guided to a city, never falling into the little countryside between towns*”.<sup>49</sup>

<sup>48</sup> Barthes, “Death of an Author”.

<sup>49</sup> Sitatene er hentet fra Sudnow, “Memory” i *Pilgrim in the Microworld* (New York: Warner Books, 1983), 7-14.





Noe slikt som dette oppfattet Sudnow som en manifestering av den kalde krigens verste mareritt. Skjermdump fra *Missile Command* (Xbox Live Arcade version), Stainless Games, Ltd/Xbox Live Arcade.

Denne beskrivelsen fremstår i dag smått komisk når man ser spillet med sine tungt pikselerte firkanter og streker, men Sudnow klarte å skape et rikt bilde i sin indre bevissthet basert på maskinen og spillets svært begrensede virkemidler for å kommunisere bilde og lyd. Digitale spill hadde i sine første tiår ytterst begrenset teknologi å jobbe med, men dette satte absolutt ingen stopper for spiller som Sudnow hva angikk å leve seg inn i spillene.

I *Understanding Comics* (1993) tar den amerikanske tegneserieskaperen og teoretikeren Scott McCloud for seg hva som skjer når en tegneserie møter sin leser, og jeg mener mange av de poengene han fremmer også er overførbare til andre visuelle medier. Mantraet til McCloud er “amplification through simplification”, man kan forsterke det mottakeren sitter igjen med, ikke ved å fortette, men ved å åpne opp. I tegneserien må man ofte være økonomisk med det visuelle og ved å fokusere på spesielle detaljer og eliminere en hel masse andre, kan en dyktig tegneserieskaper spisse fokuset vårt inn mot de irrealitetene som man ønsker at mottakeren skal bevisstgjøres. Så selv om kunstneren, med Sartres perspektiv, ikke kan legge noe mening i tegneserien som mottakeren kan hente ut, så kan man likevel ganske så effektivt kommunisere hva det ønskes av mening som vi skal legge på.<sup>50</sup> Dette som McCloud kaller “cartooning”, altså det å ikke bare velge ut et fåtall objekter i det visuelle, men også forenkle og abstrahere disse objektene, kan også brukes av andre visuelle medier for å ankre mottakerens bevissthet i det som er det viktigste i det som formidles. Kanskje minst like

<sup>50</sup> McCloud, *Understanding Comics*. (New York: HarperPerennial, 1994), 28-32.

viktig, så gir et abstrahert uttrykk plass til den enkeltes irrealitet, da en forenkling skaper større boltreplass og frihet for den subjektive bevisstheten og man i mindre risikerer å legge inn noen detaljer eller elementer som skaper forstyrrelser med mottakerens tidligere erfaringer og oppfatninger. *“By offering only clues to the reader, the artist can trigger any number of images in the reader’s imagination”*, skriver McCloud og mener en av kunstnerens viktigste roller er å finne den rette balansen mellom for mye og for lite informasjon.<sup>51</sup> Ved å benytte seg av abstraherte uttrykk kan man skape dype rom innenfor små rammer og et analogon eller et prop vi får presentert i fiksjonen blir således ikke et budskap, men en *budbringer* som kan åpne opp for det vi alt har i oss. Viktig for McCloud er det også hvor gode vi som mottakere er til å legge bevegelse, aktivitet eller tidsprogresjon inn i og mellom de visuelle hintene vi får. Vi kan se deler og skape en helhet.<sup>52</sup> Denne måten abstraksjon kan påvirke oss på har så absolutt ikke gått spillutviklere hus forbi. I et intervju gjort i 2002 diskuterer spillskaper Will Wright, hovedhjernen bak den mest kommersielt suksessfulle spillserien gjennom alle tider *The Sims* (Maxis, 2000-), abstraksjon i kontekst av McClouds bok: *“There are a lot of limitations in terms of what we can do with character simulations. So, to me that seemed like a really good use of the abstraction because there are certain things we just cannot simulate on a computer, but on the other hand that people are very good at simulating in their heads. So we just take that part of the simulation and offload it from the computer into the player’s head.”*<sup>53</sup>

### 3.4 Fantasi i *My Child: Lebensborn*.

Nå, nesten to tiår etter Will Wrights sitat ovenfor, har teknologien gjort betydelige fremskritt, men de digitale verdnene som griper hardest om spillernes emosjoner er fortsatt de som klarer å gi spilleren både grobunn for fantasien og plass til å la spillerens irrealitet fylle tomrommene. Jeg ønsker her å gå konkret inn på hvordan begreper analogon, irreal og McClouds definisjon av abstrahering kan nyttiggjøres ved å se på hvordan jeg selv lar meg inkorporere med *My Child: Lebensborns* gjennom dets visuelle uttrykksform. *Lebensborns* digitale verden er relativt begrenset. Man har til sammen tilgang på kun åtte forskjellige områder som med innzooming åpner for totalt seksten forskjellige flater, eller skjermer, som møter spilleren. Av områdene man kan befinne seg i og utforske finner man: **Stuen**,

<sup>51</sup> McCloud, *Understanding Comics*, 85-86.

<sup>52</sup> McCloud skildrer spesifikt om hvordan vi skaper “closure” på side 63 i *Understanding Comics*, men dette er et gjennomgående tema. Siden McCloud formidler gjennom tegneserie er det generelt litt vanskelig å sitere ham helt presist.

<sup>53</sup> Pierce, “Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go”.

**kjøkkenet** (med potensiell innzooming til spisebord/arbeidsbenk), **barnets soverom**, (med potensiell innzooming til kleskap og seng), **den voksnes arbeidsrom**, **badeværelse** (med potensiell innzooming til badekar og vaskefat), **byen** (der man kan trykke på skole og fabrikk for å indikere at man går dit), **butikken**, og **skogen** (som forandrer seg etter årstidene og har potensiell innzooming til en skogbunn med sopp eller bær og et fiskevann). Illustrasjonene som fyller de forskjellige flatene er enkle, med definerte konturer og rene fargeflater. Det er bare delvis forsøkt å skape romfølelse og dybde gjennom skraveringer og dybdeperspektiv og jeg kan, foruten de nevnte innzooming, ikke bevege meg i flatene eller styre mitt eget perspektiv inne i flaten. Barnet tar i de fleste tilfeller en svært sentral plass og befinner seg ofte sentrert i midten av den spillflaten man befinner seg i. *Lebensborns* tegneserieaktige estetikk blir ytterligere forsterket av at all dialog fra barnet presenteres gjennom snakkebobler.



Klaus på kjøkkenet. Skjermdump *My Child Lebensborn*, Sarepta Studios/Teknopilot.

Utviklerne i Sarepta og Teknopilot har som nevnt uttalt en ambisjon om at dette skal være en formidling som er så tett på sannheten som mulig, så hadde jeg ikke som Walton påpeker akseptert at dette var en lek, ville jeg allerede her gått i vranglås over den manglende sannhetsgehalten i det som presenteres. Men Sarepta og Teknopilot trenger selvfølgelig å presentere noe detaljert dokumentarisk og fotorealistisk for at dette skal føles ekte, alt det trenger er triggerpunkter og rammeverk som jeg kan fylle inn selv. Foruten en kort tekst-introduksjon om årstall, sted og tingenes tilstand overlates jeg i stor grad til meg selv når jeg skal danne meg et bilde av verden. Dette gjør utviklerne ved å ikke mette de visuelle

flatene med detaljer og objekter, men gjennom å legge ut noen få gjenkjennelige og abstraherte objekter. Gjennom objektenes prominente plassering og min positive innstilling til spilllets lek blir disse objektene til svært affektive analogoner. Jeg skal ikke nevne alle disse objektene, men gjenstander som ball, ransel, grøt, kosedyr, seng, tegneblyanter, badekar, klut, brødskive, gryte, fiskestang, bok, og blåbær dekker over en stor del av den. Dette er objekter som spilleren må interagere med gjennom barnets hverdag og som spilleren skal bruke sin tid på gjentatte ganger. Det er spillerens aktive handlinger som er arnestedet for de indre bildene, for man *må* forholde seg til gjenstandene, man må se dem, trykke på dem og engasjere med dem over tid. Disse gjenstandene er ikke bare objekter som virker svært representative for en etterkrigsbarndom, de er også representative for min egen barndom; de er analogon jeg har mye kunnskap om og erfaring med og derfor også analogoner som jeg kan bygge en kompleks og detaljert irrealitet rundt og med. Jeg har vært barn i badekar og kan danne meg indre bilder av vann som alltid enten var for varm eller kaldt, jeg kan invokere følelsen av rød hud etter å skrubbet hardt over ryggen med klut og kjenne hvordan skumbobler kiler under nesens. Jeg har blitt pakket inn i sengen og lest eventyr for og jeg kan lett tilgjengeliggjøre følelsen av at lyset slås av og at man blir liggende der i mørket, mens man enten gruer seg eller gleder seg til morgendagen. Jeg har vært ute i høstskogen med en voksen for å plukke bær, og jeg kan “se” for meg hvordan våt lyng lukter og blåbær smaker. For, som Sartre også poengterer i *The Imaginary*, så har noen analogon også dette i seg at de kan bringe frem synthesia, altså fenomenet der en sans trigger en annen.



Et utvalg av spillflater i *Lebensborn*, med butikken, skogen og fiskevann. Skjermdump *My Child Lebensborn*, Sarepta Studios/Teknopilot.

Objektene som skildres i *Lebensborn* er også abstraherte med en veldig generell utforming. Det er ikke en spesifikk type grøt, det er “grøt”. Det er ikke en spesifikk sopper og bær som vokser på skogbunnen, det er “hvite sopper” og “blå bær”. Jeg er fri til å legge mine egne minner og erfaringer, lukter og smaker, innenfor de rammene. Handlingene jeg foretar meg er også svært forenklede. Jeg plukker simpelthen sopp ved å trykke på den hvite sirkelen på skogbunnen”. Handlingen av “å plukke sopp” påfører jeg selv med mine egne tanker, på samme måte som jeg bygger handlinger rundt alle de andre visuelle hintene jeg får. Jeg fyller ut spillverdenen ikke bare med erfaringer fra min egen barndom, men også med kunnskap jeg har fra andre skildringer av barndom og etterkrigstid. Min irrealitet er da heller ikke en enhetlig historie, den er et mangefasettert og flakkende tankespinn, der flere prosesser foregår simultant. Jeg ser handlingene jeg gjør både som barn og som voksen. Når jeg sitter ved arbeidsbordet og konnotativt ser nål, tråd og noen tøyestykker så ser jeg for meg at jeg syr plagget, samtidig ser jeg også for meg de tingene jeg har valgt bort for å gjøre nettopp dette. Sartre påpeker i *The Imaginary* hvordan en forståelse, en irrealitet, alltid bygger videre inn i en ny forståelse og irrealitet. Hvordan et bilde skaper, skaper et bilde, skaper et bilde også videre. Et analogon spiller inn på mitt irrealitets, men mitt irrealitets spiller tilbake på analogonet og slik fortsetter prosessen. Resultatet av at det digitale området i spillverden er lite og objektene få, gjør at jeg bruker med tid på dem, jeg går frem og tilbake mellom dem og bygger stadig en dypere irrealitet så lenge jeg er inne i spillets lek. Jeg tilbringer timesvis inne i denne leken med fullt fokus som jeg får gjennom de stadige arbeidsoppgavene og mikro-involveringene som spillet krever av meg, jeg går frem og tilbake mellom badekaret, kjøkkenbordet, skogen og fabrikken og jeg fyller ut mellomrommene som *Lebensborn* gir meg plass i. Da trengs det ikke mer en dette. Jeg har mer enn nok til å bygge en irrealitet som for meg føles som en sannferdig skildring og erfaring fra et barns oppvekst i etterkrigstiden og ikke minst; dette blir nå *min* historie.

Selv om objektene er velkjente, er det også et poeng å nevne at jeg måtte finne dem og utforske dem gjennom spillet, for spillverden var ukjent for meg innledningsvis. Nå er *Lebensborn* nært på å være det motsatte av et stort spill som eksempelvis *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) der spilleren kan være engasjert med å utelukkende utforske verden i timesvis, men gleden spilleren kan få av å utforske er der fortsatt, og opplevelsen av å se nye scenarier og legge merke til ny informasjon er en av interaktiv fiksjons store styrker. Dette blir tydeligere i *Life is Strange* som utfolder seg over større flater

og hvor man i mye større grad må navigere seg gjennom verden på egenhånd for å gjøre seg kjent med den.<sup>54</sup>

### 3.5 Hverdagslige gjenstander og situasjoner.

*Life is Strange* er på mange måter et mer estetisk tilfredsstillende spill enn *Lebensborn*. Mye av dette ligger i plattformen spillet er tiltenkt, der *Lebensborn* er et spill laget for små mobilskjermer er *Life is Strange* tiltenkt hjemmekonsoll og store HD-skjermer. *Life is Strange* er et større spill, både i omfang, format og inneholder også visuelle vyer og komposisjoner som gir spilleren en opplevelse i seg selv. Den aller største forskjellen er her at man har tredimensjonalitet og kan bevege seg rundt og innover i spillverden. Verden har også flere detaljer og etterstreber i langt større grad å ligne på den virkelige verden visuelt. *Life is Strange* benytter seg ikke av tegneserie estetikk i samme grad som *Lebensborn*, likevel finner man også her det samme fokuset på konkrete og abstraherte hverdagslige objekter. Med tydelig arv fra adventure-spillene skal man skal utforske områdene/rommene man kommer inn i og plukke opp eller se nærmere på objekter som man kommer over for å undersøke dem nærmere. Objektene tjener her nødvendigvis ikke noe hensikt mot spillets progresjon, men er med på å gi spilleren en dypere forståelse for verden den er inne i. Det å utforske og plukke opp gjenstander er en betydelig del av det man bruker tiden på. Man kan kanskje spørre seg hvilken hensikt det skal tjene å interagere med snøkuler, fotografier, gamle CD'er, tegninger, notater, plakater, tomflasker, kaffekopper, graffiti, gamle gymklær, hygieneprodukter og diverse rask i skuffer og skap? Svaret har jeg forhåpentligvis allerede etablert; dette er verdensbyggende analogoner. Siden jeg spiller spillets spill vet jeg at ingenting er plassert i denne verden med tilfeldighet. Som jeg noterte meg i min dagbok fra *Life is Strange*. “Inne på dineren snakker jeg (Max) med alle. En politimann, truckere, fylliker og en rar dame fra Canada. Jeg leser alle brosjyrer, studerer all graffiti på do, sangene på jukeboxen, undersøker alt. Jeg legger merke til ting på en annen måte, for jeg vet de er der for å legges merke til”.

---

<sup>54</sup> Calleja vektlegger utforskningens viktighet for inkorporasjon i spill i Calleja kapittelet “Spatial Involvement” i *In-Game*, 73-92.





Max utenfor dineren. Skjermdump *Life is Strange*, Dontnod Entertainment.

Det ligger en tematisk mening med at ting er plassert der de er plassert. Siden hele verden er fiksjonell er en del av spillet å skulle se denne verden på en annen måte. Også i *Life is Strange* er objektene man skal nærme på forenklete og relativt detaljfattige. Man kan ved første øyekast mistenke at utviklerne har vært slurvete, men ser man på senere spill i serien har de valgt beholdt denne visuelle utformingen.<sup>55</sup> Objektene trenger ikke å være detaljerte, fordi spilllets lek i seg selv gir dem den prominente plassen som affektive analogoner, da tjener det akkurat som i *Lebensborn* spillerens irrealitets inkorporasjon i spillet at de selv har friheten til å fylle ut detaljene. Spesielt er en del “fotografier” man finner rundt omkring i spillverden grøtete, men de tjener sin hensikt ved at spilleren kan dechiffrere akkurat nok til å skjønne at dette er bilder av “barndomsvenner”, “familieferie” eller “beruselse”, men samtidig heller ikke få noen videre føringer som kan virke motstridende for den bevisstheten spilleren har skapt seg av historien. Det er derimot noen bilder som langt mer konkrete og detaljerte, da disse viser til noe som er tematisk relevant for spillverden. Det gir mening at disse er langt mer fotorealistiske da lede spillerens bevissthet mot noe helt spesifikt.

<sup>55</sup> Spillindustrien har et notorisk rykte for å utgi uferdige spill grunnet press på tid og penger, noe som kan nære en slik mistanke. De abstrakte elementene ved *Life is Strange* er likevel fortsatt relativt uforandrede i *Life is Strange Remastered Collection* (Dontnod Entertainment, Deck Nine) som kom ut i 2022.



Øverst et eksempel på generelle fotografier som man støter på og nederst fotografier som skal få spilleren til å se for seg en spesifikk situasjon i fiksjonen. Skjermdump *Life is Strange*, Dontnod Entertainment.

Jeg har lyst til å dvele ved to rom der man gjennom visuelle observasjoner og objektinteraksjon kan bli dypt emosjonelt berørt av historien man kan skape seg. Disse rommene er begge Max bestevenninne Chloes soverom. Det rommet som møter en først i spillet er den opprørske tenårings. Her finner man de stereotype plakaten på veggene, rot, klær som ligger strødd og et overfylt askebeger. Men man kan også åpne skuffene og finne barnslige tegninger laget for ikke mange årene siden og bokser som rommer bilder av mennesker i hennes liv som har blitt borte. Disse to verdenene smelter sammen på den ene vegg der sporene av farens målinger av Chloes høyde gjennom barndommen er målt opp, før den aggressivt er tegnet ned med stygge tusjstrekker etter han døde.





Max i Chloes rom i starten av spillet. Skjermdump fra *Life is Strange*, Dontnod Entertainment.

Rommet er fylt av Chloes personlighet og minner, men er også gjenkjennbart som hvilken som helst vital, men aggressivt opprørsk ungdomstid. Rommet står i stor kontrast til det andre rommet som er Chloes rom i den alternative virkeligheten. I denne virkeligheten lever fortsatt faren, men Chloe har blitt sterkt skadet og er bundet til sengen. Når man utforsker rommet finner man denne ganger apparater, slanger og remedier nyttige for en sterkt funksjonsnedsatt person. Selv om Chloe er akkurat like gammel i begge scenarioer er dette et mildere og barnsligere rom, med bare få gjenkjennelige drypp av den personligheten som man har lært å kjenne i den opprinnelige tidslinjen. Nå jeg som spiller går gjennom dette rommet ser jeg det opp mot det første rommet og det gjør at dette andre blir et rom fylt med de tingene som ikke er der.

En handling jeg må utføre i denne andre virkeligheten gjør spesielt inntrykk på meg. Jeg må finne en kopp med vann og sugerør, for å så holde det frem for Chloe, fordi hun ikke er i stand til å drikke på egenhånd. "Å holde frem en kopp med vann" er en ekstrem enkel og dagligdags oppgave, men det er nettopp dette som gjør den så emosjonelt virkningsfull. Perspektivene som tankene åpner opp i denne lille handlingen er kraftige og emosjonelle og ved at jeg må gjøre den, fyller det hele fokuset mitt på en måte som kanskje bare dette mediet

tillater. Spillmediet åpner slik opp for en helt særegen versjon av “amplification through simplification”.



Chloes rom i den alternative virkeligheten. Skjermdump Life is Strange, Dontnod Entertainment.

Både i *Life is Strange* og *Lebensborn* knyttes man til spilluniverset og det rollefigurer gjennom hverdagslige objekter og handlinger. Spillmediet tillater et sylskarpt fokus på disse analogone, og gjennom å gjøre dem til gjenstand for små handlinger som vi stadig må utføre, blir de svært sentrale for å inkorporere oss i spilluniverset. Det ikke tilfeldig at nettopp disse to spillene også beveger oss emosjonelt. En av den nyere interaktive fiksjonens store pionerer, den franske spillskaperen David Cage, brukte disse små hverdagslige situasjonene i utbredt grad i, det dengang banebrytende spillet, *Heavy Rain* fra 2010. Her formidles en ganske ekstrem historie om masse mordere, sørgende fedre og etterforske gjennom flere rollefigurer som spilleren skal ta styring over. Felles for alle rollefigurene er at man ofte kontrollerer dem i sekvenser der man må utføre ganske nitidige og tilsynelatende meningsløse oppgaver. Man må smøre seg inn med såpe i dusjen, klappe en baby på ryggen så den får rapet, surre en bandasje rundt et sår og kle på seg bukse et ben av gangen. Når man må gjøre disse tingene mener jeg man får en mye tydeligere indre bevissthet av disse rollefigurene som mennesker. Det gjør dem mer ekte og man tar med seg denne “ektefølelsen” videre inn i situasjoner som er mer fantastiske og lite gjenkjennbare for spilleren. At jeg gjennom Max i *Life is Strange* gjør små ting som å vanne blomsten, sette på

musikk eller ta en dusj, gjør at jeg føler på henne som ekte, for jeg kjenner meg igjen i disse banale situasjonene fra mitt eget liv. Når jeg da senere i spillene møter på mer spektakulære hendelser har jeg fylt opp rollefiguren og verden i så stor grad at jeg er mottakelig for å inkorporere meg i disse situasjonene som om de skjedde meg.

### 3.6 En liten digresjon om frykt.

Interaktiv fiksjon har også vist seg å være et veldig godt medium for frykt og horror sjangeren. Det polske spillselskapet Bloober Team er kanskje de skaperne innen den kommersielle spillindustrien som eksperimenterer mest med mediet som kunstnerisk uttrykk og som gjennom dette har beveget seg lengst vekk fra ludus-aspektet innen videospill. I sine titler *Layers of Fear* (2016), *Observer* (2017) og *Blair Witch* (2019) gir de også spilleren et primæroppdrag med å utforske verden og plukke opp gjenstander. Forskjellen her er at analogone som her treffer oss kan bringe ubehag og assosiasjoner som skremmer oss. En del av spillets spill er også her å skjule eller forandre reglene for spilleren underveis noe som gjør opplevelsen uforutsigbar og stressende for spilleren. *Blair Witch*, som er basert på filmen *The Blair Witch Project* (Sanchez og Myrick, 1995) oppnår med dette å skape den samme situasjonen for spilleren som for rollefigurene i det filmatiske opphavet, gjennom at man går seg bort i skogen og stadig kommer tilbake til de samme plassene selv om man logisk sett har gått i en rett linje. Når jeg i dette spillet går ned i den kjelleren som også er avslutningsstedet for filmen, ble jeg ikke skremt av det jeg så, men jeg ble skremt av det min indre bevissthet diktet opp at jeg kanskje skulle komme til å se. At spillet samtidig forandret perspektivet mitt og gjorde det umulig å navigere forsterket dette. Jeg aksepterte likevel denne formen for “regelbrudd” fra spillets side fordi den ble trumfet av sjangerens formål om å skremme meg. *Life is Strange* bryter også sine egne regler i en mareritt-sekvens mot spillets slutt. Her blir alle bokstaver snudd bak frem, lyd blir spilt av baklengs, dagboken blir et selvdestruktiv kaos og Max svarer ting som ikke er representativt for hverken henne eller meg som spiller. I en sekvens møter Max til og med en svært kritisk og desillusjonert versjon av seg selv. Også her aksepterer jeg som spiller at “spillet” her er at jeg skal finne situasjonen konfronterende og ubehagelig, spillets spill er at jeg bygge irealiteter og bevisstheter om de negative og destruktive tankene som rir Max.

### 3.7 “Jeg”.

Gordon Calleja påpeker hvordan spillmediet forholder seg annerledes enn andre medier fordi spillverdenen responderer til oss som om vi selv finnes inne i fiksjonen. Hvis jeg i *Life is Strange* velger å svare på en oppringning fra en fortvilet Kate Marsh, så får det handlingskonsekvensen at Chloe føler seg forsmådd. Dette skjer ikke hvis jeg velger å ikke svare. Dette gjør noe med hvordan jeg ser meg selv i fiksjonen på en måte som ikke tilgjengeliggjøres hvis jeg ser en spillefilm eller leser en roman, der fiksjonsverdenen ikke anerkjenner meg uansett hvor engasjert jeg måtte være i det som formidles. Calleja skriver at vi ankres i spillverdenen gjennom vår avatar, enten denne avataren er fysisk som Max eller tilstede som gjennom rollen spilleren tar på seg som “usynlig” handlende kraft som i *Lebensborn*.<sup>56</sup>

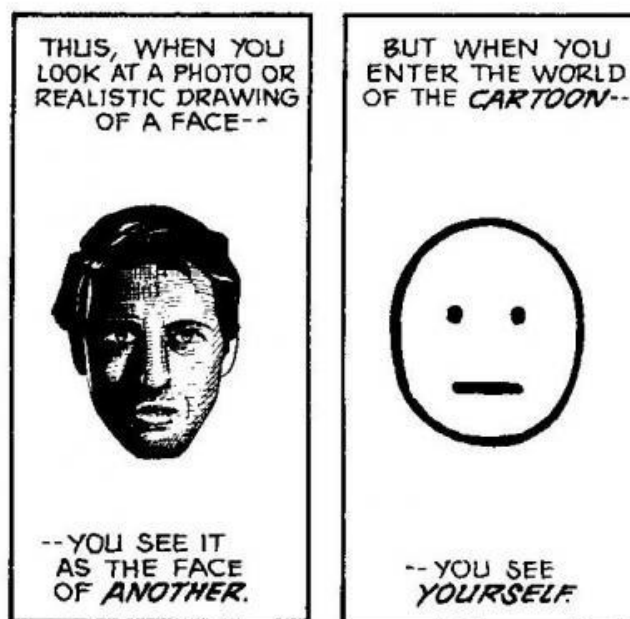
Det er i tillegg ytterligere ting verdt å merke seg som gjør at jeg inkorporerer meg selv i spillet. Sartre skriver at i den irrealen verden, den imaginære verden, er man fullstendig isolert. Den finnes kun i min eller din bevissthet og jeg kan derfor kun være i min irrealitet hvis jeg også “irrealiserer” meg selv. Siden vi konstant bruker vår irrealitet når vi interagerer med verden rundt oss, finnes det derfor et ganske aktivt “meg” som kun eksisterer i min bevissthet om meg selv.<sup>57</sup> Hvis man børster bort den eksistensielle angsten en slik erkjennelse eventuelt måtte utløse, har man her et komplekst fantasi-jeg med full klarering til å sendes inn i de fiksjonelle sfærene man oppsøker. Denne “jeg” er i tillegg kanskje også, skremmende nok, mer “meg” enn noen annen ytre oppfattelse av meg, fordi dette irrealen meg er mitt eget meg. Kendal Walton, som er inne i noe samme tankespor som Sartre, mener at alle fantasier i stor grad handler om oss selv. Selv i møte med fiksjoner eller dagdrømmer der vi ikke setter oss selv inn i et førstepersonsperspektiv, mener Walton at vi setter oss selv inn som en rollefigur som vi opplever fantasien og fiksjonen gjennom.<sup>58</sup> Dette åpner opp for en forståelse for hvordan vi mennesker kan møte fiksjon både emosjonelt og empatisk, for vi appliserer oss selv inn i historier og rollefigurer og filtrerer dem gjennom oss selv. Hvis en som spiller har flytt slik det ble etablert i forrige del, har vi heller ikke lenger kapasitet til å se oss selv “utenfra” og kan føle større frihet inne i fiksjonen fordi denne ytre selvbevisstheten ikke lenger er der med sine rasjonelle begrensninger og kjølige blikk på eget realistisk ferdighetsnivå eller sosiale utgangspunkt.

<sup>56</sup> Med utgangspunkt i Calleja, *In-Game*, 22-23. Calleja bruker ikke eksempler fra disse spillene.

<sup>57</sup> Sartre nevner dette spesifikt i *The Imaginary* på sidene 132 og 171.

<sup>58</sup> Fra kapittelet “Imagining about oneself” i Walton, *Mimesis as Make-Believe*, 28-35.

Scott McCloud er noe mer effektiv og kontant når han kommenterer hvordan vi mennesker tar oss selv inn med i fiksjon: “*We humans are self-centered, we see ourselves in everything*”<sup>59</sup>. Når vi har en annen bevissthet om oss selv enn den verden ser oss som, mener McCloud dette også angår hvordan vi visualiserer oss selv. Når vi interagerer med verden mener McCloud vi mennesker først og fremst kun er oppmerksom på vår egen munn og våre egne øyne. Dette skyldes at øyne og munn i hovedsak er det vi møter verden med. Ikke bare forholder vi oss primært til verden gjennom øynene, men når vi møter andre skjer møtet først og fremst gjennom blikket. Gjennom munnen kommuniserer vi, smaker og puster. McCloud mener derfor at vi får en abstrahert visuell oppfatning av oss selv som to øyne (rundinger) over en munn (strek). Når vi ser to rundinger over en strek, mener McCloud at vi derfor oppfatter dette som noe som er likt oss selv. Når man bruker abstraherte ansikter i fiksjon så blir dette et slags portal hvor vi kan projisere vår indre bevissthet inn i fiksjonen.<sup>60</sup>



Hvordan Scott McCloud mener vi ser oss selv i tegneserier. Faksimile fra Scott McCloud, *Understanding Comics*, side 36.

Sagt med andre ord, så har vi en naturlig tilbøyelighet til å se det abstraherte ansiktet som et analog for oss selv. Tegneserien er et medie som har som sin forse at det kan putte det abstraherte ansiktet i leserens fokus og McCloud trekker frem hvordan de i japansk

<sup>59</sup> McCloud, *Understanding Comics*, 32.

<sup>60</sup> McCloud, *Understanding Comics*, 30-51. Nok en gang er mange McClouds poenger fremmet gjennom illustrasjoner, så ordleggingen av dem blir min egen oppfatning av disse.

animasjon har vært spesielt gode til å utnytte denne “portal-effekten”. Hvis man tar for seg et utvalg av de mest populære manga-seriene<sup>61</sup> ser man gjennomgående at heltene har abstraherte ansikter i en ellers detaljert fremtoning, mens skurkene langt oftere har mer detaljerte ansikter siden man ikke skal se seg selv i dem. Edvard Munch mest ekspressive og emosjonelt ladde malerier blir også interessante å se på med dette perspektivet, da man også her ser hvordan disse ofte har ansiktet som er abstrahert ned til kun to sirkler til øyne og en munn, noe som da argumenterbart gir betrakteren effektiv tilgang til å føle på stemningen i bilde gjennom sitt eget irreal selv.

Dette leder opp til det aller mest sentrale i *My Child: Lebensborn* visuelle fremtoning: Barnet. Klaus/Karins abstraherte ansikt er i fokus gjennom hele spillet og barnets store øyne stirrer rett på spilleren. Dette gjør at man ikke bare lever seg inn i den rollen man får tildelt i spillet, den om hvordan det er å være adoptivforelder, men man lever seg inn i hvordan det er å være dette barnet, fordi man ser seg selv i barnet. Blandet sammen med de allerede nevnte personlige erfaringene og minne som man, hvis man er inkorporert i spillet, også binder inn i historien så er *Lebensborn* rustet til å gripe inn ganske hardt og emosjonelt i spilleren når spillets narrativ går fremover og man blir eksponert for alle de grusomme handlingen som barnet utsettes for.



Barnets ansikt (her Klaus) er svært sentralt del av det som møter deg i *Lebensborn*. Utsnitt av skjermdump, *My Child: Lebensborn* Sarepta Studio/Teknopilot.

<sup>61</sup> Som eksempelvis *One Piece* (Eiichiro Oda), *Dragon Ball* (Akira Toriyama) og *Naruto* (Masahi Kishimoto).

Max i *Life is Strange* har også visuelle og tematiske egenskaper som “portal” eller analogon for det indre “jeg”. Der de andre rollefigurene ofte kan skape veldig tydelige bilder hos mottakeren gjennom sitt spill på etablerte populærkulturelle stereotyper som “ritch-bitch (Veronica), “neo-riot-grrrrl” (Chloe), “rik pappagutt” (Nathan), “kristen grå mus” (Kate) og “nerdete captain friendzone” (Warren), så lar Max seg ikke definere innenfor denne typen kategorier. Skal man definere Max må det være som en som er søkende og en som er midt inne i en svært formativ livserfaring. Max som rollefigur er også tydelig på, spesielt gjennom sin egen dagbok, at hun ikke helt har funnet ut av hvem hun er. Dette gjør henne mer tilgjengelig som avatar for spilleren, hun er en god maske for lek, for gjennom å være henne får man først og fremst erfaringer, ikke føringer. Det er plass til å erfare gjennom seg selv i Max, akkurat som det er i barnet fra *Lebensborn*. Det betyr derimot ikke at disse rollefigurene er intetsigende. Tim Schafer, som var med på å utvikle rollefigurene i graphic adventure-klassikere som *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990) og *Grim Fandango* (LucasArts, 1998), advarer spillutviklere mot å falle for det han kaller “Bland Lead Character Syndrome” i videospill: “*You hear people saying all the time that having a blank, bland, boring main character is good because that makes a blank slate that the player can project their own personality onto. It’s a dirty lie!*”<sup>62</sup> Det er derfor viktig å poengtere at det ikke menes at Max og Klaus/Karin er tomme, for det er de ikke, de er åpne og formbare. Utviklerne har her ikke gått i den fellen som Schafer advarer mot, og som det finnes utbredt med eksempler på fra spillverden, men har klart å finne en balansegang der de sentrale rollefigurene fremstår som en ny erfaring for spilleren, samtidig som de er tilgjengelige. “Barn som forsøker å skape seg en forståelse av seg selv, mens det utsettes for trakassering for det den er” og “ung kvinne som opplever tap samtidig som hun må forholde seg til hvordan egne valg gir konsekvenser for andre” er ikke “blank, bland and boring”, men det er noe som spilleren kan projisere seg selv på og dette forsterkes av at både Max og Klaus/Karin bare er definert akkurat nok til å fremstå som idiosynkratisk personlighet visuelt og tematisk utover dette scenariet som de er satt inn i.

### 3.8 Ens egen historie i historien.

Dette kapittelet startet med Gordon Calleja og jeg vil også avslutningvis hente inn igjen hvordan han mener vi blir inkorporert gjennom narrative og affektive mekanismer i digitale spill. Calleja mener den narrative involveringen er en av de sentrale faktorene som bidrar til

---

<sup>62</sup> Isbister, *Better Game Characters by Design* (San Francisco: Elsevier, 2006), 264-265.



vår inkorporasjon med spillet.<sup>63</sup> Det unike med spill, skriver Calleja, er at det fortelles i nåtid. Selv sekvenser som i den kronologiske historien er in-medias-res eller et flashback vil alltid skje *nå* for spilleren, fordi den har kontroll over handlingene som skjer her og nå og får konsekvensene av sine handlinger her og nå. I en sekvens i *Life is Strange* går Max tilbake i tid til et øyeblikk der hun er 12 år gammel. Denne sekvensen skjer i nåtid for spilleren fordi vi kan styre Max sine handlinger, vi kan gå rundt med hennes kropp og kan se det hun ser ser. I tillegg vil all historie som blir formidlet i spill alltid være rundt spillerens avatar, som gjør at fiksjonen får et helt annen form for sentrering og perspektiv enn andre medier. Dette er noe som kan sees spesielt tydelig i et spill som *What Remains of Edith Finch*, der man gjennom hele spillet skifter avatar. Her går man gjennom historiene til medlemmene av familien Finch gjennom deres kropp og førstepersons perspektiv, men likevel er det jo den samme spilleren med kontrollen gjennom det hele. I interaktiv fiksjon kan man ofte også bestemme rekkefølgen man skal angripe ting og i hvor stor grad man ønsker å fordype seg i historien. I *Life is Strange* er det for eksempel flere perifere rollefigurer som spilleren kanskje aldri oppdager eller som de selv velger om de vil fatte dypere interesse for. Det går helt greit for en spiller å få en dyp forståelse av forholdet mellom Max og Chloe, uten noen gang å sette seg ned med vaktmester Samuel for en samtale om tid, totemer og spirituelle dyr, mens andre spillere igjen kan synes interaksjonen med Samuel representerer en viktig brikke for forståelse av historien. Dette et kraftig argument, mener Calleja, for at vi må behandle det digitale spillet på en annen måte enn vi behandler andre former for narrasjon. Calleja mener det derfor er spesielt meningsfylt for spillmediet å distingvere mellom to forskjellige typer historier og dele det inn i et henholdsvis “kodet narrativ” og det “alterbiografiske”. Det alterbiografiske er den historien som spilleren skaper gjennom sine interaksjoner. Dette vil ikke si det samme som “den tiltenkte historien” og den “irreale og subjektive historien”, da vår oppfattelse av det konstruerte narrative også er i vår irrealitet, det Calleja sikter til her er den unike og subjektive tankestrømmen som skjer i spilleren mens den navigerer historien med sine valg og sitt fokus. På et alterbiografisk plan kan spilleren oppfatte historien annerledes enn den avataren man styrer. Dette eksperimenteres mesterlig med i action-spillet *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) der man styrer den traumatiserte og noe desillusjonerte Joel som man kan se som historiens helt i starten av spillet, men som i løpet av historiens gang setter spilleren i stadig mer moralsk tvilsomme situasjoner. Joels handlinger fremstår

---

<sup>63</sup> Calleja lister opp kinesthetic involvement, spatial involvement, shared involvement, narrative involvement, affective involvement og ludic involvement som de seks hovedfaktorene. Calleja omtaler primært ARPGs og MMORPGs så hans modell er ikke direkte overførbart på interaktiv fiksjon som sjanger.



stadig mer hensynsløse og umoralske, men det er likefremt Joel man styrer fremover i historien. Personlig synes jeg spilllets siste del der man blir nødt til å drepe to uskyldige og forsvarsløse mennesker for å få tilgang til historiens slutt var dypt ubehagelig og utviklerne klarte absolutt å skape en dyp splid mellom min alterbiografiske holdning til spillet og den historien som koden tillot meg å utforske. Calleja mener også, som jeg håper jeg også har fått tydelig frem i dette kapitlet av oppgaven, at spilllets interaktive natur genererer mer historie og fantasi for spilleren enn andre medier.<sup>64</sup>

### 3.9 En gammel profeti og en oppsummering.

Spillteoriens grand old lady, Janet H. Murray, er en av de Gordon Calleja gir skylden for at ordet immersion har fått den noe destruktive posisjonen det har fått.<sup>65</sup> I sin profeti fra 1997 om hva spill kan være, treffer hun likevel spikeren på hodet når hun skriver at fremtidens “cyberbard” blir den som klarer å kombinere dataprogrammerers abstrakte ekspertise og presise språk med kunstnerens skapende og egenartede. Det vil være den som klarer å formidle ikke hva noe er, men hva vi føler om det. Den som klarer å benytte seg av den informasjonen som spilleren allerede har katalogisert i sitt eget hode og som spilleren kommer til spillet med. Det må være den som som klarer å gi spilleren en følelse av frihet, for som Murray skriver “*The more freedom the interactor feels, the more powerful the plot. Since the plot is a function of causality, it is crucial to reinforce the sense that the interactor’s choices have led to the events of this story*”.<sup>66</sup>

Jeg mener *Life is Strange* og *Lebensborn* fremstår som verk av en cyberbard. Gjennom dette kapitlet har det blitt gjennomgått hvordan spillutviklerne gjennom ved å velge spesifikke visuelle analogoner klarer å trigge villige spilleren til å legge sine egne erfaringer inn i universet. Vår egen indre verden blandes stadig sammen med fiksjonen og utdypes og holdes aktiv gjennom at vi stadig og gjentatte ganger over tid må interagere med universet og dets gjenstander. Gjennom abstraherte visuelle uttrykk gies spilleren plass til å legge sine egne

<sup>64</sup> Calleja tanker om narrativ involvering er løftet fra kapitlet “Narrative Involvement” i Calleja, *In-Game*, 113-133. Eksemplene som trekkes frem i dette avsnittet er mine egne.

<sup>65</sup> Murrays *Hamlet on the Holodeck* (opprinnelige utgave utgitt i 1997) og Brenda Laurels *Computer as Theatre* (opprinnelige utgave utgitt i 1993) var to utgivelser som begge påpekte digitale medier og videospills potensiale for historieformidling og som begge skulle vise seg å treffe godt på sine fremtidsanalyser. Calleja mener i sin bok *In-Game* at Murray og Laurels bruk av ordet immersion gjorde at begrepet festet seg som standard i spillteorien. Slik jeg leser Murray og Calleja finnes det egentlig ikke noen stor uenighet om hva som skjer mellom spilleren og spillet, men heller at Calleja retter en betimelig kritikk mot Murray for en ukritisk bruk av selvet begrepet immersion.

<sup>66</sup> Min oppsummering av hovedpoengene i Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 231-303. Sitatet er hentet fra side 253.

erfaringer inn i verden og spilleren gies også plass som seg selv, både gjennom å være en entitet som det responderes på i universet og gjennom å se selv i de rollefigurene som portretteres. Når disse faktorene spiller inn skaper det en stadig foranderlig synergi mellom fiksjon og vår indre bevissthet som gjør at vi gjennom interaktiv fiksjon gies en mulighet til å ikke bare oppleve fiksjonen på en særegen og individuell måte, men også potensielt gjør at vi kan se de erfaringene vi tar med inn i fiksjonen i et nytt lys. Personlig merker jeg at jeg tar med meg erfaringer fra min egen barndom og ungdomstid inn i spill som *Lebensborn* og *Life is Strange* og at dette gjør at jeg føler på et sterkere emosjonelt bånd til den historien som formidles og de gjenstandene som fyller fiksjonsuniverset. Gjennom spillene merker jeg også at jeg kommer tettere i kontakt med mine egne minner og erfaringer, jeg husker ting jeg hadde glemt og svunne tanker og følelser vekkes til live. Dette forsterker den emosjonelle erfaringen spillene gir. At jeg er en aktiv aktør i fiksjonen gir meg både en følelse av frihet i og eierskap til historien, men det er et element av frihet og emosjonell påvirkning som trengs å utforskes ytterligere i et eget kapittel: De aktive moralske valgene som vi møter i interaktiv fiksjon og hvordan disse ikke bare styrker vår nærhet til plottet, men forandrer plottet i seg selv.

## DEL 4: VALG OG UNIKE ERFARINGER

I denne delen vil jeg gå inn på de valgene som tas i interaktiv fiksjon og hva disse kan trigge av følelser i spilleren. Når spilleren gies frihet til å velge, blir den også ansvarlig for utfallet. Med et utgangspunkt i Miquel Sicarts teori om etikk i videospill vil jeg se nærmere på hvordan simulert moral og etikk kan påvirke spilleren blant annet gjennom tanker fra Jean-Paul Sartre og Albert Camus.

### 4.1 Ethiske spill.

I interaktiv fiksjon som sjanger blir man ikke nødvendigvis presenter med valg. I spill som *Firewatch* eller *Gone Home* beror den emosjonelle påvirkningskraften i hovedsak av de indre bildene spilleren skaper seg i møte med de visuelle og tematiske aspektene av fiksjonsverden.<sup>67</sup> Et spill som *What Remains of Edith Finch*, som muligens best kan la seg beskrive som interaktiv poesi, er en eksepsjonell erfaring i måten det engasjerer spilleren visuelt og haptisk, men det har ingen måte å la spilleren påvirke det fiksjonelle utfallet. Disse tre nevnte spillene er således svært gode eksempler på hvor dypt man kan engasjere spilleren med flyt-mekanismer og affektive analogoner alene. *Lebensborn* og *Life is Strange* tilhører derimot en gren av interaktiv fiksjon der den emosjonelle påvirkningskraften får et ben til å stå på, da man som spiller også er den som avgjør hvordan spillets historie skal utarte. Forskjellen blir tydelig hvis man setter *Life is Strange* opp mot et annet spill som, *Gone Home*, som ble utviklet av et knøttlite spillselskap i nettopp Oregon, USA. Begge spillene ønsker å bygge opp mot emosjonelle crescendoer vedrørende ungdomstid og identitet, men hvor man i *Gone Home* plukker opp gjenstander for å pusle sammen en lineær fortelling, utforsker man i *Life is Strange* omgivelsene, ikke bare for å forstå historien, men også for å være best mulig rustet til å ta valg som kan avgjøre liv og død inne i fiksjonsuniverset.

En spiller er moralsk tilstedeværende. Denne setningen er hovedpremisset for professor og forsker Miquel Sicarts teori om videospillenes etikk. En spiller, altså en som er aktivt inne i den opplevelsen det er å spille et spill, er inne i erfaringen som autonom og handlende basert på sine egne forutsetninger.<sup>68</sup> Så langt i denne oppgaven har oppfattelsen av spilleren som aktiv og bidragsytende vært grunnleggende i forståelsen av hvorfor videospill fremstår som nærmest universelt engasjerende og i hvorfor vi knytter oss emosjonelt til interaktiv fiksjon.

<sup>67</sup> *Firewatch* har riktignok noe få illusjoner av valg, men spilleren har ingen reell makt til å forandre utfallet av historien.

<sup>68</sup> Sicart, *The Ethics of Computer Games*, (Cambridge, Mass: The MIT Press, 2009)

Disse forutsetningene er med på å presse frem den virkelige affektive spydspissen; Valgene spillerne tar inne i fiksjonen. Når den interaktive fiksjonens oppbygging kulminerer i øyeblikk der spilleren, bevist dette eller ikke, tar valg som får store konsekvenser for fiksjonsuniverset, skapes også de momentene som har potensiale til å virkelig stikke til i spillerens følelser. De teoriene som Sicart fremmer underbygger viktigheten av spilleren som aktiv og inkorporert: *“The presence of the player/user who actively engages with the system is crucial for understanding the ethical configuration of the game experience. Players are not passive receivers, and they are not just bots clicking on the button to get their ludic fix. Players are reflective, virtuous beings [...]”*<sup>69</sup>

Sicarts tanker om etikk i relasjon til videospill kan la seg eksemplifisere gjennom den episke action-rollespillserien *Mass Effect* (BioWare, 2007-2021). Her tar man styringen over Commander Shepard, som må redde intet mindre enn hele galaksen fra en sikker og brutal undergang. Shepard kjemper ikke bare med våpen, men også gjennom diplomati og allianser og det er her spilleren må utføre en rekke valg i form av alternativer i et dialogtre. Spilleren utfordres med mange etiske dilemmaer og som rollefigur kan man forme Shepard til en som ofrer alt for å hjelpe andre. Spillet i seg selv er likefremt “uetisk” ifølge Sicarts definisjoner. Årsaken til dette er at spilleren i forkant vet om alternativet de velger skal regnes som godt eller ikke, da dialogalternativene er merket som et såkalt “paragon”-valg eller et “renegade”-valg. Dilemmaet for spilleren blir derfor kun hvilken side av historien den skal utforske, ikke om konsekvensen av handlingene som taes vil oppfattes som gode av fiksjon eller ikke. *Mass Effect* er fortsatt svært engasjerende og valg med martyr-svung gjøre inntrykk, men spilleren som moralsk aktør blir ikke utfordret.

Et godt etisk designet videospill, er for Sicart, det som lar spilleren ta valg uten føringer fra spillet selv om hva som er den “gode” og hva som er den “dårlige” handlingen, og snarere kjenne på ettervirkningene av sine handlinger og om det kjennes riktig å gjøre de tingene som spillet tillater. For Sicart er det derfor ikke det fiksjonelle innholdet, altså hvorvidt spillerens avatar begir seg ut på handlinger som kan sees på som altruistiske eller forkastelige, som bestemmer om et spill er etisk. En moralpanikk-magnet som *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1999-2013) passerer derfor Sicarts etiske kriterier da det er opp til spilleren selv å handle basert på den informasjonen den har blitt gitt. Det som er avgjørende for spillet i seg

---

<sup>69</sup> Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 111.

selv som etisk er om spilleren gies mulighet til å implementere og utfordre sin moralske overbevisning.<sup>70</sup> *Lebensborn* og *Life is Strange* er begge spill som kjennetegnes av man svært ofte står overfor alternativer der man ikke vet om utfallet vil tjene godt eller vondt og at man derfor må navigere seg moralsk og emosjonelt seg frem til hva man selv mener er mest riktig. Spillene påvirker slik ikke bare emosjonelt, men spillerens emosjoner påvirker også spillet.



Shepard tar et valg, men det gode diplomatiske valget er markert i blått og den harde linje er her markert i grått. Skjermdump fra *Mass Effect: Legendary Edition* (Bioware, 2021).

## 4.2 Problemfylte scenarioer.

Lille Klaus kommer hjem fra skolen innsmurt i gjørme, blod og tårer. De andre barna har banket ham opp. Det har vært alle mot en og man kan danne seg indre bilder av hvordan de har flokket seg rundt ham, stengt alle fluktruter, før de har slått og fornedret han. Man kan danne seg bilder av redselen og hjelpsløsheten hans, følelsen hans av å være helt alene. Følelsen av å være han som er annerledes, han som ikke hører til, han som ikke fortjener verdighet, han som ikke fortjener venner. Tidligere hadde du gitt Klaus håp. Du hadde sagt til ham at det kom til å gå bra, at han ville få seg venner, at det nok kom til å ordne seg bare han var snill og gjorde sitt beste. Men Klaus var sjanseløs. For de andre barna vet noe han ikke selv vet; at faren hans var tysk soldat. Dilemmaene som åpenbarer seg fra denne posisjonen er hvordan man skal forsøke å bygge opp barnets selvfølelse og hvordan man skal unngå at

<sup>70</sup> Miquel Sicart er ikke en mann for effektive og ryddige poenger så dette underkapittelet er basert på min oppfattelse av hans bok som helhet og eksemplet er mitt eget. Sicart, *The Ethics of Computer Games*.

barnet blir ytterligere traumatisert. Skal man være brutalt ærlig med Klaus, fortelle sjuåringen hva en nazi er og hvorfor han kalles det, eller skal man gi ham muligheten til å definere seg selv fra et annet ståsted enn foreldrenes synder? Hvordan skal man gjøre ham stolt av den han er? Hvordan skal man be Klaus forholde seg til de andre barna? Skal man be ham forsvare seg selv, stå opp for seg selv, eller skal man be ham om å holde seg unna, be han gå omveier, holde seg utenfor, unngå potensielle konflikter. Skal man gi de andre mulighet til å gi ham juling, eller skal man gi dem rett? Er det i det hele tatt mulig å gi barnet egenverd, å gi det likeverd, og samtidig unngå ytterligere vold og trakassering? Problemstillingene blir krystallklar og ekstra prekær når 17. Mai nærmer seg. Lokalsamfunnet har gitt tydelig beskjed om at de ikke ønsker Klaus som en del av barnetoget. Hvordan handler man riktig? Hva utsetter man barnet for om folkemengden får Klaus til å føle seg som fiende blant de han tror og mener er sine egne? Om barnslig glede og forventning kun ender opp i skuffelse og savn. Men hva er det man forteller barnet om man velger å holde det utenfor? Hva sier det om ham hvis han må være utenfor felleskapet for sitt eget beste?

Dette ovenstående er et scenarie man kan føle på og kontemplere hvis man lar seg inkorporere emosjonelt i *Lebensborn*. Spillet selv gir deg ikke føringer på hvilken handlinger du som forelder kan gjøre som potensielt er riktige eller gale, dette er opp til spilleren selv å definere. Spillet gir deg problemstillingene og perspektivene, men den sier ingenting om hvilken moralsk linje du bør holde som forelder. Utover spilllets selvfølgelige og overliggende moral om at trakassering og vold mot barn alltid er feil, er det den moralen og den oppfatningen av oppdragelse som spilleren kommer inn i spillet med som skal etterprøves og utfordres. Det mest interessante her blir derfor ikke hva man mener er de riktige valgene, men den mentale prosessen som skjer i spilleren for å fatte et valg. Vi har etablert at man som gjennomsnittsmenneske ønsker å bry seg, at man i et spill som *Lebensborn* har en målsetning om å gjøre det beste for barnet, og at vi erfarer spillet gjennom oss selv. Når vi da blir stilt overfor dilemmaer som dette kan videospillmediet legge ut sitt ergodiske trumfkort: Alle handlinger man utretter vil resultere i et gitt utfall. Man kommer til å skape ringvirkninger og konsekvenser av de handlingene man gjør i fiksjonen, og det kommer til å gå ut over de rollefigurene vi ønsker å hjelpe. Spilleren ansvarliggjøres. På samme måte som man som spiller kan føle på fiero over å lykkes åpnes det her også opp for at spilleren kan føle på skyldfølelse og anger over feilslåtte handlinger og her har vi kommet frem til noe essensielt og unikt ved spillmediet. Katherine Ibister poengterer at man som leser eller seer kan føle på mye og mangt når man blir presentert for fiksjonelle grusomheter i romaner og

filmer, men at følelsen av ansvar og skyld ikke er en av dem. “*The capacity to evoke actual feelings of guilt from a fictional experience is unique to games*”.<sup>71</sup>

*My Child: Lebensborn* fikk meg til å føle skyld. Det fikk meg til å føle anger. I min første gjennomspilling viste lille Karin stor motvilje mot å gå på skolen. Jeg trodde det var fordi hun ble mobbet av de andre barna, og selv om jeg hadde sympati med henne, hadde jeg hele tiden holdt linjen om at hun hadde like stor rett til å være på skolen som alle andre. Jeg hadde bedt Karin holde hodet høyt, ikke bry seg om kommentarer og fokusere på skolearbeid. Med dette som begrunnelse sendte jeg henne på skolen. Men Karin var ikke bare redd for de andre barna på skolen. Hun var også redd for den voksne som misbrakte henne seksuelt. Karin ble utsatt for overgrep på skolen og jeg tvang henne til å dra dit. Jeg ønsket å gjøre det beste for henne, jeg ønsket å gjøre det rette, men jeg visste ikke nok og mine handlinger fikk konsekvenser.

Lignende valg og dilemmaer er også ryggmargen i *Life is Strange*. Også her er dilemmaene man ofte står overfor ofte uten øyensynlig vektning mot det gode eller dårlige, og selv om tidsspolingen gir en mulighet til å spille ut de øyeblikke resultatene av alternativene vet man ikke de totale ringvirkningene. Sommerfuglen som flakser rundt i sin symbolske prakt ved flere av spillets mest sentrale valg, understreker at sommerfugleeffekten av de de valgene man tar kan være så godt som umulig å forutse. *Life is Strange* passerer også Miquel Sicarts etikktest og ansvarliggjør deg for de valgene du tar uten at spillskaperne hinter for sterkt i forkant av valget om hva de mener er den mest alturistiske handlingen. Et godt eksempel på dette får man alt i spillets første kapittel. David Madsen, Chloes forhatte stefar og stereotyp på aggressiv amerikansk krigsveteran, er også skolen sikkerhetsvakt. Max støter på ham mens han er i ferd med å skjelle ut Kate Marsh, som allerede har blitt etablert for spilleren som skjør og trakassert. Prøver man alternativet med å gripe inn klarer man ikke å mildne situasjonen betydelig og man skaper seg en fiende i David Madsen. Dette kan potensielt forkludre både forholdet til Chloe og prosessen med å finne en potensiell løsning på hvem som har forgrepet seg på Kate. Det kan derfor virke betimelig å velge det andre alternativet, der man holder seg skjult og heller dokumentere handlingen slik at man har flere kort på hånden for å hjelpe Kate og eventuelt bekjempe den potensielle antagonisten Madsen. Resultatet av handlingen får man ikke før mye senere, når Kate Marsh bokstavelig står på

---

<sup>71</sup> Isbister, *How Games Move Us*, 8-9.

kanten av stupet og truer med å hoppe i døden. På dette tidspunktet kan en tidligere inngripen bli tung på vektskålen i dialogen der man skal snakke ned Kate. Valgte man å holde seg skjult, vil man her som spiller bli ansvarliggjort for å ikke gjort nok for å forhindre et ungt menneskes selvmord. Her ligger det selvfølgelig en tematisk moral fra spillet side i seg selv; grip inn i urettferdige situasjoner, men det viktige her er at denne kommer inn som en konsekvens av spillerens egne moralske valg og ikke som en føring i forkant. Det er også flere eksempler i *Life is Strange* der spillet aldri konkluderer om du har handlet rett eller galt, som eksempelvis i scenen der man eventuelt kan utføre barmhjertighetsdrap på den lidende Chloe i en parallell tidslinje. Det spillet derimot tvinger deg er å stå i den verden som ens valg har skapt.



Spilleren må velge om de skal gi Chloe en overdose morfin eller ikke for å gå videre i spillet. Skjermdump *Life is Strange*, Dontnod Entertainment.

### 4.3 Eksistensialisme simulator.

Jeg finner det her fruktbart å snirkle tilbake Jean-Paul Sartre for på å se på noen av hans tanker om moralske valg. I sitt forsvarsskrift *Eksistensialisme er en humanisme* (1946) diskuterer han nettopp moral uten føringer og doktriner, og hvordan et menneske kan vite hva som er rett og galt hvis det ikke blir fortalt hva som er rett og galt.<sup>72</sup> Sartre skriver at det eneste som virkelig definerer oss mennesker er at vi alle er på vei hodestups inn i fremtiden og at vi i gjennom denne bevegelsen konstant redefinerer vårt perspektiv og at vi stadig formes og omformes av vår ferd gjennom livet. Det finnes ingen gud, mener Sartre, og uten

<sup>72</sup> Mine henvisninger til Sartre i dette kapittelet baserer seg på Sartre, *Existentialism Is a Humanism* (ovrs: Macomber og Kulka, New Haven, Conn: Yale University Press, 2007).



et guddommelig opphav kan det heller ikke finnes et regelsett som kan avgjøre hva som er universale korrekte handlinger. Det finnes ingen fasit. Det er helt og fullt enkeltmennesket frihet til å velge sine handlinger og ved å unnvike dilemmaer eller å følge andres råd tar man likefremt et selvstendig valg om å gjøre nettopp dette. Med vår fulle frihet kommer også vårt fulle ansvar. Vi er ansvarlige for konsekvensene av våre valg, andres meninger og ytre påvirkning er ingen unnskyldning, de handlingene vi gjør er like fordømt våre valg og vårt ansvar. Sartre mener at det ansvaret som vår frihet gir oss er så stor at vi ikke bare tar valg på vegne av oss selv, men vi tar valg på vegne av alle mennesker. Ens moralske ansvar uten en gud er derfor ikke mindre, men større. Valgene blir derfor ekstra tunge, når vi utsettes for presserende problemstillinger som det er umulig å løse opp i på en rettfærdig og harmløs måte. Sartre eksemplifiserer dette med en av sine studenter som under andre verdenskrig sto mellom valget å dra ut å kjempe i krigen eller å bli hjemme med sin mor. Moren hadde alt lidd store tap og hadde kun denne sønnen igjen. Det ville virke grusomt å etterlate henne, samtidig ville ingen av dem ha et liv hvis kampen ble tapt og hvorfor skulle ikke han kjempe når så mange andre sønner allerede var ute i kamp. Studentens ryggrad og hensikter er tydelige, han ønsker å handle for andres beste, men uansett hva han velger kan det resultere i tragedie. Her fantes det ikke noe svar man kunne gi studenten, mente Sartre. I situasjoner som dette må hver en av oss velge og stå i den verden vi skaper gjennom disse valgene.

Det er åpenbare likhetstrekk mellom Sartres eksempel og den endelige avgjørelsen man skal fatte som spiller i *Life is Strange* der man velger mellom å la bestevennen Chloe dø eller å la den dødelige orkanen treffe Arcadia Bay. Rasjonelt og matematisk virker det ved første øyekast åpenbart at man skal velge de mange ovenfor den ene, men her som i Sartres eksempel blir dette straks ekstremt mye vanskeligere når denne ene er en du har en relasjon til, er en som trenger deg og er en som har tillit til deg. Der spill som *Mass Effect* kan sies å følge en mer dogmatisk moral der parameterne for hva som er gode handlinger er programmert inn og predikert for spilleren, og der spillerens valg ofte reduseres til et utforskende ønske om å handle riktig eller ikke, blir den moralske erfaringen i spill som *Life is Strange* og *Lebensborn* mer "eksistensialistiske" i den forstand at spilleren selv blir nødt til å definere dette. Hva angår *Life is Strange* kan spillet også sees på som en "eksistensialisme simulator". Slik beskrives i allefall spillet av filosof Luis de Miranda som ser klare likhetstrekk med Sartres filosofi, ikke bare i spillets tematiske innhold, men også i hvordan spillets form også gjør spilleren delaktig i å kontemplere Sartres tre sentrale spørsmål: Hva er frihet? Hva er valg? Hva er ansvar? de Miranda går så langt at han mener Sartre, som ofte

fremmet sine filosofiske poenger i romaner og filmmanus, ville vært positivt innstilt til spillmediet og dets potensiale for å føle på eksistensielle kvaler.<sup>73</sup> Interessant er det også at Sartre selv i *Eksistensialisme er en humanisme* mener at å utforske et valg gjennom rollespill er tilnærmet likt det å utføre det fordi en kjenner på de samme følelsene. Sartre stresser riktignok også at følelser alene ikke er godt nok å navigere etter moralsk, da valgene man tar også former følelsene. Leser man gjennom Sartres essay finner man der, slik som man nok også finner i det meste av filosofiske tekster under den upresise kategorien eksistensialisme, en sterk aversjon mot de som utøver passivitet og ignoranse overfor livets brutale vanskeligheter; de som ikke tar inn over seg at de “er dømt til å være frie”. Det er ingen sjeldenhet at vi mennesker ofte unngår vanskelige konfrontasjoner for å nære livsløgnen om at vi da heller ikke er ansvarlige for hendelser som senere inntreffer. Mot slutten av sitt essay formaner Sartre oss derfor om å handle uten håp. Vi kan ikke bli sittende å vente på godvær for skjebnen eller deus ex machina. Vi kan ikke håpe at det løser seg eller vente på at andre tar ansvar. I et spill som er en “eksistensialisme simulator” blir vi nødt til å velge og vi må ta konfrontasjonene, ellers får vi ingen progresjon i spillet. Velger man “*I don't know*” alternativet vedrørende Chloes barmhjertighetsdrap blir ens egen passivitet belyst som en aktiv handling og man har likefremt tatt et valg. Friheten man gies i spill er ikke noe man unnslippe eller fraskrive seg.

#### 4.4 Frihet og ansvar.

Ikke bare kan det fiksjonelle crescendoet som utspiller når man avslutningsvis avgjør om Chloe skal leve eller død minne om Sartres eksempel med studenten, moren og krigen, man kan også se paralleller til Phillipa Foots famøse “trolley problem”. I dette problemet skal man i et tenkt scenario avgjøre om man skal få en løpsk trikk som er på full fart til å ta livet av fem stykker over i et annet spor der den bare vil ta livet av en person. Problemet som først kan virke enkelt har blitt tildelt mange forskjellige parametere og perspektiver der spørsmål om aktiv skyld og hvem de forskjellige personene er (fem terminale pasienter versus en frisk person, fem krigsforbrytere versus en aleneforsørger et cetera) kan være ingredienser. I *Life is Strange* er det båndet mellom spilleren og denne ene som eventuelt skal ofres som skaper det store dilemmaet og Chloe hadde vært nokså verdiløs som simulert eksempel hadde spilleren ikke brydd seg om henne. Jeg brydde meg åpenbart om henne, siden jeg som nevnt i oppgavens innledning overrasket meg selv med å velge henne på bekostning av de mange i

---

<sup>73</sup> de Miranda, “Life Is Strange and Games Are Made”.

min gjennomspilling. Jeg ønsker derfor å dele noe av resoneringen jeg gjorde under spilllets avsluttende del: Chloe dør opprinnelig før spilleren blir kjent med henne og hovedfokuset har hele tiden vært å reversere dette, å skape en tidslinje der Chloe lever har vært målet og motivasjonen. Som spiller har man dessuten lovet å stille opp for Chloe. Man vet at Max har sviktet henne en gang før, den gangen da farens hennes døde, og man har lovet både seg selv og henne og ikke gjenta dette sviket. Jeg ønsket å være lojal, ride or die, uansett konsekvenser. Jeg visste hvem mange av de som kom til å dø var og følte sympati med dem, men jeg tenkte også at en av disse var Chloes mor. Joyce Price fortjente så absolutt å leve, men hun ville aldri ha valgt seg selv over datteren og hvilket liv ville hun leve videre hvis hun mistet sitt eneste barn. En del av meg så også symbolikken som utviklerne nok hintet til, at hele historien var en slags allegori over å langsomt akseptere en nær venns dødsfall, og jeg burde ha vært rasjonell nok til å ta til meg den lærdommen, men jeg valgte likevel bestevennen. Jeg gjorde ikke dette fordi det bare var et hypotetisk scenario, for på papiret, i en renskåret problemformulering, ville jeg ha valgt de mange. Jeg valgte Chloe fordi jeg i denne prosessen ble kjent med en del av meg som gjorde at jeg forsto at jeg også ville ha valgt min bestevenn i virkeligheten.

#### **4.5 Empati og mimesis.**

Et argument man lett kan slenge mot ideen om eksistensielle aspekter ved videospill er om ikke videospillet i seg selv er en måte å fornekte realitetene og ignorere livets angst og kaos. Og selvfølgelig kan videospill også være dette. Slik som all fiksjon og alle former for adspredelse kan være destruktive hvis overdrives med formål om å fortrenge virkeligheten. Jeg mener likevel at videospillet, som kunst generelt, har en verdi i at det kan gi perspektiver og erfaringer. Selvfølgelig kan ikke et besøk i Peterskirken i *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft, 2010) måle seg med et reel besøk i kirken og selvfølgelig vil en virkelighetens oppdagelsesferd på en øy utenfor kysten av Japan være overlegen en gjennomspilling av *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), men disse fiksjonelle opplevelsene er tilgjengelige for svært mange som ellers ikke har anledning eller midler til erfare dette i virkeligheten. I spill som bygger tungt på det narrative og mellommenneskelige som *Life is Strange* og *Lebensborn* kan man dessuten oppnå erfaringer og perspektiver som ikke ellers ville ha vært mulige, for man kan gå i noen andres sko, og gjennom dette bygge empatisk kunnskap.

Man kan argumentere for at det å spille interaktiv fiksjon i seg selv er en empatisk øvelse. Når vi tar på oss masken til en avatar som er forskjellig fra oss selv ser vi med det samme, aktivt og villende, verden fra en annen persons perspektiv. Professor i visuelle kulturstudier, Lisa Cartwright, skriver at man i filmteorien lenge har snakket om identifikasjon og representasjon i film, men at denne tematikken vil la seg bedre utforske hvis man bruker empati som nav og utgangspunkt. For der man gjennom identifikasjon kan relatere seg til fiksjonens perspektiver, og se det en annen ser fra et felles ståsted, kan man gjennom empati se seg selv i en annens ståsted. Cartwright trekker frem at empati handler om gjenkjennelse, og man ser den andre som et objekt hvis uttrykk man gjenkjenner som en følelse.<sup>74</sup> Et slikt perspektiv virker enda mer treffende på videospillene og ser man videre med Sartres briller er en fiksjonell avatar også et analogon; et analogon som potensielt kan bli svært komplekst og mangefasettert i den stadige fluxen mellom ens indre bevissthet og fiksjonens progresjon. Min forståelse av et spills avatar blir slik ikke bare forståelse av en annen, det er en forståelse av en annens livserfaring som jeg ser gjennom meg selv. Det er jeg som levendegjør disse fiksjonelle personene med min kunnskap, det er mine egne erfaringer som blåser liv i dem, og når noe i meg selv møter utfordringene i fiksjonene skaper dette noe som er emosjonelt virkningsfullt.

Men vi har gjennom spillene ikke bare empati for avataren, vi bryr oss ikke bare om forelderen og Max, vi bryr oss kanskje enda mer om Klaus, Karin, Chloe og Kate. Dette ligger i at spillets målsetning er å nettopp forstå disse fiktive personene. Åren til empati er kunnskap om den andre, og når ambisjonen vår er å forstå disse andre, dedikerer vi også tid til å observere dem og sette oss inn i deres kontekst og livsperspektiv. Spillene trigger en nysgjerrighet for disse personene, og selv om det kun skulle være ludisk motivert, så resulterer det uansett i at man tilegner seg den innsikten som er helt essensiell for å føle empatisk tilknytning. Cartwright utbroderer sin teori om empati med å skrive at vi har empati og kan “føle oss inn i”, ikke bare de vi ser som oss selv, men også de vi ser på som et oss, som en del av vårt ansvar. Vi kan føle empati på vegne av et “vi” og Cartwright, mener denne formen til empati er både i kjernen av vår evne til å være sosiale og vår evne til å føle skam.<sup>75</sup> Interaktiv fiksjon kan forsterke dette aspektet av empati for, som eksempelvis Max, så føler man ikke bare et ansvar for menneskene i Arcadia Bay, man er også ufravikelig gitt dette ansvaret.

<sup>74</sup> Cartwright, *Moral Spectatorship* (Duke University Press: Durham and London, 2008), 22-24.

<sup>75</sup> Cartwright, *Moral Spectatorship*, 235-236.

Interaktiv fiksjon, som fiksjon og kunst forøvrig, tjener ingen god funksjon som ekkokammer. Det er viktig at spillerne ikke bare bruker tilegnet kunnskap, men at de også får denne utfordret og ekspandert gjennom den fiksjonelle progresjonen. Når den empatiske relasjonen er etablert mellom spiller og fiksjon, skaper man i spillmediet en særegen god plattform for en videreutvikling av spillerens og emosjonelle refleksjoner og for å *tilegne* seg empatiske kunnskap. Dette blir kanskje spesielt tydelig i *Life is Strange 2* (Dontnod, 2018), der man som spilleren får kontrollen over 16 år gamle Sean, den eldste av to brødre med meksikansk opphav som er på flukt gjennom Trumps-Amerika. Ved en anledning vil Sean, og altså også spilleren, males hjelpeløs inn i et hjørne der man blir truet av en gruppe aggressive hvite menn. Her kan man kun velge mellom å forsøke å deescalere situasjonen ved å si fornedrende ting om meksikanere og Seans avdøde far eller å bli grundig banket opp av mennene. Dette kan nok en gang selvfølgelig ikke sammenlignes med den reelle følelsen av å bli utsatt for rasisme, men for de av oss som heldigvis aldri har opplevd dette kan det gi et verdifullt innsyn. Personlig valgte jeg, trolig veldig naivt, at det beste var å stå i det og motta slangene. Dette valget ga en ny dimensjon og varhet når jeg i etterkant har blitt oppmerksom på beretninger fra mennesker med minoritetsbakgrunn som forteller at de lærer tidlig å deescalere situasjoner som denne, og at det å “jatte med” rasistiske rasshøl for noen nærmest er en hverdagslig øvelse for å unngå voldelige konfrontasjoner.



En spiller filmer egne reaksjoner i en gjennomspilling av sekvensen der Sean (spilleren) blir utsatt for rasisme i *Life is Strange 2*. Skjermdump fra youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=6GQPco7jSh8>

Det føles på sin plass å legge inn et lite ekko her av Roger Caillois tanker om mimesis og hvordan man ved å ta på seg en rolle kan gi erfaringer man ikke opplever som seg selv. Caillois ord om at mimesis ikke først og fremst er noe man gjør for andre, virker også svært relevante for erfaringer det er for en spiller å gi inn i rollen som eksempelvis Sean eller Max, fordi man ikke gjør dette for noen andre enn seg selv.<sup>76</sup> Interaktive narrativ kan kanskje sees på som et dypt personlig teater, der man selv tar hovedrollen. At det finnes likheter mellom det å spille en rolle i et spill og det å spille en rolle på en scene har blitt poengtert av flere spilldesignere. Forsker og spilldesigner Brenda Laurel har i sin bok *Computers as Theatre* et gjennomgående argument med at den digitale erfaringen er sammenlignbar med å stå på en scene fordi vi er inne i mediet, vi observere det ikke utenfra. Laurel fordrer også en generell tanke om at spilleren både er seg og rollen sin samtidig; noe som klinger godt mot den bakgrunnen som ble etablert i forrige del om fantasi og innlevelse.<sup>77</sup> Allerede nevnte Janet H. Murray bruker teateranalogien som en rød tråd i sin bok med det poengterende navnet *Hamlet on the Holodeck*, og Murray fantaserer om hvordan spillet i sin mest finslepne fremtidige form kan være som et “holodeck”, altså likt et rom om bord på stjerneskippet Enterprise fra *Star Trek*, hvor man kan gå inn i å ta del i en virtuell virkelighet. I et slikt ultimatum møte mellom indre og ytre fantasi kan man ta for seg svulmende romantiske eskapader, krigsstrategier eller Shakespears *Hamlet*.<sup>78</sup> Interaktiv fiksjon er ikke helt der, men sci-fi konseptet holodeck fungerer likevel som en fin illustrasjon på spillerens delaktighet i fiksjonen.

Filosof Albert Camus siterer nettopp *Hamlet* når han i sine tanker om eksistensiell livsnavigering skriver “*The play’s the thing, wherein I’ll catch the conscience of the king*”. Her sikter ikke Camus nødvendigvis til sitatets funksjon i plottet, der skuespillet i skuespillet skal fange kongens oppmerksomhet, men hvordan man som en aktør i et skuespill kan fange en flyktig bevissthet og samtidig få ta del i dens perspektiver. For en flyktig stund kan man fange opplevelsen av å være konge. Camus beskriver hvermannsen som haster gjennom livet og ser på skuespillet. Slik kan hvermannen riktignok anerkjenne poesien, mener Camus, men ikke ta inn over seg sorgene. Den “absurde mannen”, Camus helt, som har akseptert tilværelsens manglende logikk og mening, samtidig som han også ser det absurde i sin søken

<sup>76</sup> Caillois, *Man Play Games*, 19-23.

<sup>77</sup> Laurel, *Computers as Theater* (Addison-Wesley Professional, 2013).

<sup>78</sup> Murray, *Hamlet on the Holodeck*.

etter nettopp dette, vil derimot ønske å gå *inn* i skuespillet, han ønsker å kjenne det rollefigurene kjenner. Camus ytrer beundring overfor de som gjennom skuespill forsøker å gå inn andre liv og erfare mangfoldet; de som forsøker å etterligne det foranderlige, som forsøker å fange noe som ikke kan holdes. Forstår jeg Camus rett er meningen med livet, ikke bare å akseptere at det er meningsløs, men å også ta for seg av det kaoset som vi av en eller annen grunn befinner oss i midten av, noe som igjen minner igjen Csikszentmihalyi og utgangspunktet for flyt-teorien. Camus fordrer til å oppleve, erfare, og omfavne alle fasetter av den uforståelige efemraen som er livet og gjennom å ta på seg andres perspektiver kan man også oppdage nye ting i seg selv.<sup>79</sup> Nok en gang, å sitte i sofaen med en håndkontroll er ikke det samme som å stå på en scene, åpenbart, men dette siste er ikke en erfaring som er alle forunt. Å skulle være en tenåringsjente som utforsker vennskap og konspirasjoner eller å forsøke seg som forelder for et barn som er uønsket av samfunnet blir derimot, gjennom spillmediet, erfaringer som blir tilgjengelig for alle. Så for med ravende hybris å parafasere Shakespeare; så kan videospillet være tingen som lar deg fange bevisstheten til en annen. Camus er tydelig på at det må være et godt drama, skal skuespillet ha verdi og videospillet har ikke mange stjerner på himmelen i den sammenhengen, men med interaktiv fiksjon som *Life is Strange* og *My Child: Lebensborn* viser det et enormt potensiale til å være på vei til en fiksjonell sfære der man kan føle gjennom seg selv og føle gjennom andre, gjennom et indre skuespill. Kanskje er det også slik at interaktiv fiksjon ikke bare trigger oss til å føle, men at vi oppsøker interaktiv fiksjon fordi gir oss et rammeverk der vi *kan* føle, fordi det gir oss et mentalt holodeck og en mulighet for å erfare, kjenne og engasjere oss emosjonelt.

---

<sup>79</sup> Dette er basert på min tolkning av "The Absurd Man" i Camus, *The Myth of Sisyphus* (oversatt av: O'Brien. New York, NY: Vintage Books. 2018), 39-57.

## KONKLUSJON

Målet for denne oppgaven var å nærmere undersøke hva som skjer mellom en spiller og et enspiller-videospill. Gjennom dette ble videospilletts kreative innhold sentralt og selve opplevelsen av møtet med spillet ble det viktige. Gjennom fokus på interaktivt innhold og spillerens aktive rolle kaster oppgaven et nytt lys på videospilletts egenart som formidlingsmedium.

I oppgaven har det blitt etablert hvor viktig følelsen av flyt er for mediets appel. Tidligere har flyt blitt sett i sammenheng med agôn, videospilletts konkurranseelementer, og mer lududs-orienterte aspekter. Ved å utforske interaktiv fiksjon i lys av flyt-teorien ble det klart at også hva angår spill som lener tungt mot paidia, så er flyt også et viktig element. Mimesis og rollespill kan i videospill drives fremover av stadige små aktiviseringer og triggerpunkter som gjør at spilleren setter seg mål. Fraværet av konkurranse forhindrer derfor ikke spilleren å ha ambisjoner. Det at spilleren kan gjøre sine egne prioriteringer og stadig revurdere sine målsetninger i fiksjonen gjør at videospillet ikke bare kan føles engasjerende, men også at man får emosjonelt eierskap til fiksjonsuniverset. I interaktiv fiksjon blir spilleren selv hovedperson i universet, noe som gjør at du ikke bare ser fiksjonen, men at fiksjonen ser deg. Som all annen kunst gir spillet tilgang på en ny erfaring, men ved å i større grad inkludere mottakeren i erfaringene åpnes også et unikt potensiale for å involvere emosjonelt. Spilleren kan få tilfredsstillelse ikke bare ved å selv få utforske en ny kontekst, men også gjennom å mestre den. Når man opplever flyt i en kunstopplevelse, forsvinner ens eget kritiske selvbevissthet, noe som gjør en mer mental åpen for fiksjonen som formidles.

Opgaven presenterer en ny måte å se på videospilletts konkrete visuelle innhold. Interaktiv fiksjons mer langsomme progresjon åpner for at spilleren må bruke lengre tid på å studere og interagere med visuelle objekter i fiksjonen. Her er, på en side, interaktiv fiksjon svært lik mer tradisjonelle visuelle kunstformer, gjennom at disse objektene, analoge, trigger fantasi og emosjonelle reaksjoner gjennom å aktivisere spillerens tanker om tidligere erfaringer med disse. På den andre siden er det her spillmediet skiller seg radikalt fra andre visuelle uttrykksformer, fordi spillet også krever at man bruker tid på disse objektene hvis man skal fullføre spillet. Gjennom stadige og gjentatte interaksjoner med disse objektene vil man som spiller derfor potensielt konstruere komplekse og omfattende nett av fantasi rundt spillets visuelle utforming, noe som gjør fiksjonen til ens egen, og samtidig skaper en emosjonell



tilstedeværelse for spilleren. Oppgaven tydeliggjør også hvordan fokus på utvalgte detaljer og abstraksjon er viktig for fantasien, noe som er verdt å merke seg i en tid der teknologi muliggjør for svært komplekse digitale virkeligheter. Oppgaven har av nødvendige begrensninger ikke tatt for seg andre affektive elementer som musikk, litterær tekst og stemmeskuespill, men disse er det mulighet for å utforske med samme fremgangsmåte som man i denne oppgaven bruker på det visuelle i *Life is Strange* og *My Child: Lebensborn*.

Ved å fokusere på interaktiv fiksjon har det blitt gjort rede for hvor stor plass spilleren gies til å bruke seg selv og hvordan spillerens aktive fantasi er en forutsetning for at spillet skal gi utbytte. Ser man den aktive fantasien i synergi med flyt-opplevelsens tap av selvbevissthet forklares det hvordan spilleren er både tydelig inne i fiksjonen som et selv, men samtidig også er mental åpen for å ta inn over seg de fiksjonelle rammene som settes opp. Videospill muliggjør en unik plattform for fantasilek og mimesis, der spilleren slik kan bruke seg selv i en fiksjonell setting og føle på erfaringene som tilbys gjennom seg selv, ikke kun som en observatør. Gjennom oppgaven understrekes det hvor viktig det er å se på en mottaker av videospill som aktiv. Dette er et viktig innspill inn mot den allmenne oppfattelsen av at videospill er passiviserende og mot misoppfatningen om at videospill er et medium det ikke har verdi å bruke tid på.

Flyt og fantasi kan fremstå å være nok i seg selv for at det knyttes sterke emosjonelle bånd til videospillet fiksjon, men interaktivitet åpner også opp for et tredje virkemiddel; der spilleren gjennom sin frihet kan føle på et ansvar for utfallet i fiksjon. I oppgaven blir det tydelig hvordan engasjementet og innlevelsen man får gjennom flyt og fantasi er fundamentalt for at valgene man tar skal føles som noe mer enn bare abstrakte problemstillinger. Hypotesen som ble fremmet, var at man må se på synergien mellom flyt, fantasi og de valgene som handlingsfrihet påtvinger. Oppgaven viser at disse ikke bare er uløselig knyttet, men også at de befester videospillet egenart. Når jeg har tatt for meg disse fenomenene som oppstår mellom spill og spiller, har jeg også fått et svar på problemstillingen om hvorfor videospillet fiksjon involverer meg slik det gjør. Interaktiv fiksjon tilbyr en lett tilgjengelig maske for rollespill hvis mekanismer krever at jeg bruker seg selv emosjonelt, mens jeg navigerer et rammeverk som gir illusjonen frihet og selvstendighet, men som på samme måte også drar meg videre gjennom å trigge stadige målsetninger. Når jeg spiller eksempelvis *Life is Strange* bruker jeg så mye av meg selv for å fylle ut og forstå verden og jeg har fått et så grundig og mangefasettert konsept om hva som min ambisjon for historien at fiksjonen fremstår som den

angår meg personlig. Er man emosjonelt inkorporert i fiksjonen kan man potensielt fatte andre valg enn hva man ville ha gjort hvis man ikke var det, fordi man nå har tilknytning til rollefigurer og agerer som om man var en del av fiksjonsverdenen. Oppstår synergien mellom disse tre faktorene for spilleren, åpner videospillet opp for at man kan bruke egen kunnskap og egne erfaringer i nye settinger og slik erfare andre menneskers perspektiver på en måte som er nærende for empatisk refleksjon og mellommenneskelig innsikt.

Når videospill og dets sosiale aspekter omtales, settes dette svært ofte i sammenheng med flerspillere, men denne oppgaven bidrar med et nytt argument om at enspillere også kan være sosialt og emosjonelt viktige. Ikke bare kan man gjennom en sjanger som interaktiv fiksjon tilegne seg sosial og empatisk lærdom, men man har også et forum der man kan føle fritt og utforske introspektive sider ved seg selv. Interaktiv fiksjon åpner ikke bare opp for at man kan føle, men også at man *får lov* til å føle, uten reelle konsekvenser. Videospillet gir mulighet for å utforske erfaringer og emosjonelt affektive scenarioer. Tas dette aspektet ved videospill i fremtiden på større alvor, rommer mediet enormt potensiale, ikke bare for innsikt i andre mennesker, men for forberedelse til og bearbeidelse av egne livserfaringer.

Denne oppgaven gir et sårt tiltrengt blikk på hvordan videospillet kan brukes som formidlingsmedie. Den belyser hvor videospillet har oppnådd den posisjonen det har i 2022, og det er ikke fordi “videospill” er en merkevare som unge mennesker appelleres av, men fordi videospill treffer mottaker på en annen måte enn andre medier kan. Ved å utforske interaktiv fiksjon uten å grave seg ned i polemiske og enerverende debatter om “er dette spill” og “er dette kunst”, men i stedet ta det på alvor som begge deler, kommer man dypere inn i hva som skiller spillmediet fra andre former for kultur. Å se på spillmediet som et kunstnerisk formidlingsmedium for fiksjon *er* å ta mediet på alvor. Selv om det narrative bare er et aspekt av alt som videospillet kan romme, kan man gjennom å separat se på hva interaktiv fiksjon gjør belyse elementer som gir spill i andre sjangre sin styrke og potensiale.

Jeg håper også denne oppgaven kan bidra til at videospillet og dets mekanismer i større grad “oppdages” av andre kreative fagfelt som en potensiell boltreplass. For videospillet er et så nytt, potent, og ekspanderende medie at vi må la det mulige innholdet være det som definerer formen, ikke vica versa. Ved å se på et spill som *My Child: Lebensborn*, viss suksess som kulturprodukt er unik i norsk sammenheng, og samtidig forklare hvordan det har lyktes fordi det er et spill og fordi det påvirker publikum på en måte som et spill bare kan

gjøre, burde mediet ha et dundrende trumfkort å banke i bordet for å kreve og bli tatt på større alvor. For gjennom videospillet kan man, med godt kunstnerisk innhold, involvere, engasjere og røre ved publikum på en helt ny måte.

## REFERANSELISTE:

- Barthes, Roland. "Rhetoric of an Image" i Wells, Liz. *The Photography Reader*. London: Routledge. 2003 114-125.
- Barthes, Roland. "The Death of the Author" i Grant, Barry Keith *Auteurs and Authorship : A Film Reader*, Malden, Mass: Blackwell, 2008. 97-100.
- Batalden, Tarjei Mo. "Spillutviklere med TikTok-suksess: Mangedoblet salget" *NRK*, 13.07. 2021. [https://www.nrk.no/kultur/norske-spillutviklere-med-tiktok-suksess\\_-mangedoblet-salget-1.15573649](https://www.nrk.no/kultur/norske-spillutviklere-med-tiktok-suksess_-mangedoblet-salget-1.15573649)
- Bateman, Chris. *Imaginary Games*. Winchester: Zer0 Books, 2011.
- Caillois, Roger. *Man, Play and Games*, oversatt av Barash, M. Urbana, Chicago and Springfield: University of Illinois Press, 2001.
- Calleja, Gordon. *In-game : From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.
- Camus, Albert. *The Myth of Sisyphus*, oversatt av O'Brien, Justin. New York, NY: Vintage Books. 2018.
- Cartwright, Lisa, *Moral Spectatorship Technologies of Voice and Affect in Postwar Representations of the Child*, Durham and London: Duke University Press, 2008.
- Chen, Jenova. "Flow in Games (and Everything Else)." *Communications of the ACM* 50, no. 4, 2007: 31-34.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial, 1990.
- de Miranda, Luis. "Life Is Strange and Games Are Made: A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre." *Games and Culture* 13, no. 8 (2018): 825-42.
- Eskelinen, Markku. "The Gaming Situation", *Game Studies*, volume 1, issue 1, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Festøy, Elin. "My Child Lebensborn: A nurture game about emotional trauma" *Kickstarter*, 21.01.2021 <https://www.kickstarter.com/projects/1071941972/my-child-lebensborn-a-nurture-game-about-emotional>

- Frank, Allegra. "How Life is Strange just might save lives - in-game and in real life", *Polygon*, 15.03.2016, <https://www.polygon.com/2016/3/15/11226888/life-is-strange-gdc-2016>
- Galloway, Alexander R. *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*. Electronic Mediations, vol 18, Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press, 2006.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Boston, Mass: Beacon Press, 1955.
- Ibister, Katherine. *Better Characters by Design : A Psychological Approach*. San Francisco: Elsevier, 2006.
- Isbister, Katherine. *How Games Moves Us, Emotion by design*. London, Cambridge, Mass: MIT Press, 2016.
- Jagoda, Patrick. *Experimental Games. Critique, Play, and Design in the age of Gamification*. Chicago: University of Chicago Press 2020.
- Juul, Jesper. "Games Telling stories? - A brief note on games and narratives", *Game Studies*, volume 1, issue 1, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Lauren, Brenda. *Computers as Theatre*, Second Edition. Addison-Wesley Professional, 2013.
- McCloud, Scott, Lappan, Bob and Mark, Martin. *Understanding Comics*. New York, NY: Harper Perennial, 1994.
- McGonigal, Jane. *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, London: Vintage, 2012.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition, Cambridge, Mass: MIT Press, 2017.
- Pierce, Celia. "Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go A Conversation with Will Wright", *Game Studies*, volume2 issue 1, 2002. <http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>
- Rupert, Liana. "Why We Need More Games Like Life Is Strange", *Game Informer*, 16.08.2021, <https://www.gameinformer.com/2021/08/16/why-we-need-more-games-like-life-is-strange>
- Sartre, Jean-Paul. *The Imaginary: A Phenomenological Psychology of the Imagination*. Oversatt av Jonathan Webber. London: Routledge, 2004.

Sartre, Jean-Paul, Carol Macomber, and John Kulka. *Existentialism Is a Humanism : Including a Commentary on The Stranger (explication De L'Étranger)*. New Haven, Conn: Yale University Press, 2007.

Skifjeld, Anne. “Norsk mobilspel har vorte kjøpt meir enn 2 millionar gongar”. *NRK*, 28.12.2021. <https://www.nrk.no/kultur/norsk-mobilspel-har-vorte-kjopt-meir-enn-2-millionar-gongar-1.15779787>

Sudnow, David. *Pilgrim in the Microworld*. New York, NY: Warner Books, 1983.

Swink, Steve. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Burlington, MA: Morgan Kaufman Publishers, 2008.

Walton, Kendall L. *Mimesis as Make-believe : On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1990.

#### **VIDEOSPILL:\***

Assassins Creed: Brotherhood (Ubisoft, 2010)

Brothers: A Tale of Two Sons (Starbreeze Studios, 505 Games, 2013)

Dear Esther (The Chinese Room, 2012)

Dark Souls (FromSoftware, 2011)

Firewatch (Campo Santo, Panic, 2016)

Grand Theft Auto (Rockstar North, Rockstar Games, 1997-2021)

Grim Fandango (LucasArts, 1998)

Heavy Rain (Quantic Dream, Sony Interactive Entertainment, 2010)

Kentucky Road Zero (Cardboard, Annapurna Interactive, 2013-2020)

Layers of Fear (Bloober Team, Aspyr, 2016)

Life is Strange (Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015)

Life is Strange 2 (Dontnod Entertainment, Square Enix, 2018)

My Child: Lebensborn (Sarepta Studio, Teknopilot, 2018)

Mass Effect (BioWare, Microsoft GamesStudios/Electronic Arts 2007-2021)

Minecraft (Mojang Studios, 2011)

Missile Command (Atari, 1980)

Observer (Bloober Team, Aspyr, 2017)

Planetfall (Steve Meretzky, Infocom, 1983)

Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, Rockstar Studios, 2018)

Super Meat Boy (Team Meat, Headup Games, 2010)

Tell Me Why (Dontnod Entertainment, Xbox Game Studios, 2020)

Tetris (Aleksej Pazjitznov, 1984)

The Last of Us (Naughty Dog, 2013)

The Secret of Monkey Island (LucasArts, 1990)

The Stanley Parable (Davey Wreden/Galactic Cafe, Crows Crows Crows, 2011)

The Walking Dead (Telltale Games/Skybound Games, 2012-2019)

Tomb Raider (Crystal Dynamics, Square Enix, 2014)

Twin Mirrors (Dontnod Entertainment, Bandai Namco Entertainment, 2020)

What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, Annapurna Interactive, 2017)

Zork (Infocom, Activision, 1980)

\*Mange av disse spillene finnes i flere oppdateringer og versjoner til varierende plattformer med dertilhørende utgivere og lisensieringer. Jeg refererer her til spillets opprinnelig utgivelse med henvisning til utvikler først og påfølgende til utgiver der dette er en annen enn utvikler.