

Når veien er målet: estetiske og narrative opplevelser i *walking simulators*

Av Stian Angel Eriksen

Dataspill er et av de mest brukte kulturuttrykkene i vår tid. Derfor er det viktig med kunnskap om hvordan de fungerer. Det finnes rene dataspill som plasserer seg trygt innenfor rammene av anerkjente definisjoner for hva som kan kalles spill, samt hva det vil si å spille. En god definisjon er signert den danske spillforskeren Jesper Juul.¹ Han slår fast at et spill må forstås som et system basert på regler, hvor utfallet av spillingen er variabelt og målbart. Ulike utfall kan rangeres etter verdi, og spilleren må gjøre en innsats for å nå best mulig utfall. Spilleren vil være følelsesmessig knyttet til utfallet av spillingen, og konsekvensene av spillingen er forhandlingsbare.

Det finnes også dataspill som utfordrer en slik definisjon, og som ønsker å tilby spillerne noe annet enn konkurransebasert spilling. Fenomenet *walking simulators* hører til i denne kategorien. Dette er titler som ligner på andre dataspill i den forstand at spilleren styrer en spillerkarakter rundt i et landskap i 3D. På andre områder bryter de imidlertid med dataspilletts konvensjoner, og de undertrykker spenning og tidspress til fordel for noe ganske annet. Men hva er det da som gjenstår av dataspillet slik vi kjenner det? Hvordan skal man egentlig beskrive titler som *Everybody's Gone to the Rapture*,² *Firewatch*³ eller *What Remains of Edith Finch*?⁴ Dette er spørsmål jeg stiller i min masteroppgave *Når veien er målet: estetiske og narrative opplevelser i walking simulators*.

Walking simulators rendyrker et fokus på utforskning og historiefortelling i et sakte tempo. Slik får spilleren bedre tid til å betrakte og la seg påvirke av det estetiske. Samtidig utfordrer slike spill etablerte forståelser av hva et dataspill er. For hvordan skal vi forstå uttrykk som riktignok ligner på det vi forbinder med dataspill, og som opererer innen dataspilletts format, men som samtidig bryter med mye av det vi oftest forbinder med dataspill? Hvordan skal man forstå en type dataspill hvor konkurranse ikke er så viktig?

På grunn av at de mangler mye av det vi tradisjonelt sett forbinder med dataspill, havner *Walking simulators* gjerne i et sjangermessig grenseland. Her mangler gjerne klassiske konkurranseelementer, fiender og andre farer, samt tidspress. Slik får spilleren bedre tid til å betrakte og la seg påvirke av det estetiske. Samtidig gjør et fokus på historiefortelling at noen forstår disse verkene som en form for digital litteratur. Det påstås sågar at *walking simulators* kun benytter dataspillformatet for å fortelle historier. Men glemmer man ikke nettopp da det formatet som fortellingen utspiller seg innenfor? Og hva med den spillverdenen som er nødvendig for at spilleren skal kunne bevege avataren eller spillerkarakteren rundt i en digital verden i 3D? Er ikke den like viktig som narrativet for spillerens opplevelse av et gitt verk?

Walking simulators er, som dataspill for øvrig, digitalfødte. Med dette menes at de er skapt digitalt og kun kan oppleves på den digitale plattformen de er ment å skulle oppleves på. Man kan for eksempel ikke oppleve et dataspill uten en skjerm. Og det er her det blir vanskelig å skille *walking simulators* fra andre dataspill. Historien i et dataspill henger sammen med det formatet den blir fortalt i, og skulle man forsøke å oversette eller på annet vis trekke fortellingen ut av et dataspill, vil mye gå tapt. Det

samme er tilfelle med for eksempel en film, hvor historien vil kunne adapteres eller gjengis også på papir, men hvor publikums opplevelse av fortellingen da vil være annerledes. De levende bildene vil være borte, og publikum må selv dikte mentale bilder av fortellingens univers.

Film er en interessant sammenligning når man studerer dataspill. Flere av de estetiske virkemidlene i dataspillet har sitt opphav i eller ligner nettopp filmens virkemidler. En vesensforskjell er imidlertid at filmen ikke trenger et aktivt handlende publikum for å realiseres. For at meningspotensialet skal realiseres, er det riktignok behov for en aktivt fortolkende tilskuer, men den som setter på en film, trenger ikke å være den samme som ser filmen. En film kan sågar snurre og gå uten at noen er til stede for å se den. Et dataspill derimot, krever spillerens tilstedeværelse og deltakelse gjennom hele opplevelsen. På denne måten kan man si at spilleren er en nødvendig del av spillet. På lik linje med andre og kanskje mer tradisjonelle dataspill, krever også *walking simulators* en aktivt deltagende spiller.

Walking simulators er en relativt åpen betegnelse som rommer ulike typer spill, og det er til tider uklart hva som kreves av en tittel for at den skal havne i denne kategorien. Det er også mulig å spørre om *walking simulators* er en god og beskrivende betegnelse, og om kategorien i det hele tatt kan forstås som en egen sjanger. Innenfor grupperingen finner vi ulike grader av fokus på historiefortelling i ulike former. Vi finner titler som nærmest fullstendig har satt til side alle konkurranseelementer til fordel for en skreddersydd fortelling som spilleren kun kan oppleve i en på forhånd bestemt rekkefølge. Men vi finner også verk som åpner opp for noe konkurranse, eller som legger til rette for at spilleren kan avdekke en historie i ulike rekkefølger.

Uansett hvordan man vrir og vender på det, krever også slike verk en viss grad av interaktivitet mellom spiller og det underliggende systemet. Det kan derfor synes som at det primært er fraværet av, eller den sparsommelige bruken av konkurranseelementer som i seg selv er nok til å kunne plassere en gitt tittel i boksen *walking simulators*. Et fokus på historiefortelling bidrar selvsagt også.

Men er det i virkeligheten slik at *walking simulators* fokuserer mer på historiefortelling enn hva andre dataspill gjør i dag? Kan det tenkes at det oppleves slik fordi disse titlene har mindre fokus på konkurranse og tidspress, til fordel for utforskning i et rolig tempo, noe som åpner opp for at spilleren i større grad kan assosiere det som skjer på skjermen til sitt eget liv, til sin egen forståelseshorisont?

Kanskje har en *walking simulator* som *Everybody's Gone to the Rapture* mye til felles med digital litteratur grunnet et fokus på nettopp historiefortelling. Kanskje kan en *walking simulator* som *What Remains of Edith Finch* forstås som et litterært dataspill på grunn av en gjennomgående bruk av tekst med kvaliteter som går utover det rent funksjonelle, hvilket også gir verket som helhet en poetisk dimensjon. Og kanskje kan en *walking simulator* som *Firewatch* beskrives som interaktiv fiksjon blant annet grunnet fraværet av poengtelling og taps- og vinnsituasjoner.⁵ Felles for dem alle er imidlertid at all estetikken spilleren møter på og opplever, kun kan oppleves i en spillverden og gjennom en spillerkarakter. Disse titlene kan altså ikke forstås kun som digital litteratur eller kun som interaktiv fiksjon. Vi er nødt til å forstå dem – i alle fall delvis – som dataspill.

Spillverdenene i de nevnte titlene og hvordan spilleren navigerer dem, ligner dem vi finner hos såkalte førstepersons skytespill. Dette er spill hvor spilleren styrer en spillerkarakter fra førstepersonsperspektiv gjennom en digital og navigerbar verden i 3D. I disse spillene må spilleren være på tå hev. Farer kan true rundt hvert hjørne, og det kan være et press på spilleren for å gjennomføre deler av spillet innenfor en bestemt tid. I en *walking simulator* som *Everybody's Gone to the Rapture* opplever derimot spilleren tidlig at spillverdenen sannsynligvis er tom for andre vesener, og med det forsvinner elementet av fare, men også tidspresset. Igjen står en uoppdaget verden som skjuler en eller flere historier som spilleren kan avdekke ved å dra på oppdagelsesferd. I fraværet av konkurranseelementer oppstår også muligheten for å utforske selve spillverdenen i selvvalgt tempo, og spilleren har tid til å se nærmere på det romlige, og på spillets estetiske kvaliteter.

En konsekvens av dette er at spilldesignerne kan benytte selve spillverdenen for å fortelle og utvide historien som ligger skjult i landskapet. Såkalt *environmental storytelling* er en måte å legge til rette for og samtidig gi næring til spillerens ønske om å utforske og oppdage. Fortellergrepet kan beskrives som en sømløs innføring av små eller store hint i spillerkarakterens omgivelser. På denne måten blir spillverdenen i seg selv en nødvendig del av den historien som fortelles, og spilleren må involvere seg aktivt i utforskning av omgivelsene for å avdekke mer av historien de skjuler. Kort fortalt kan *environmental storytelling* forstås som en iscenesettelse av omgivelsene, hvor spilleren finner eller avdekker rekvisitter som kan tolkes inn i en meningsfull helhet, og som drar fortellingen videre eller utvider den.⁶ Slik iscenesettelse av spillverdenen involverer altså spilleren ved at han eller hun må finne brikkene og sette dem sammen. Spillerens tolking av omgivelsene blir en aktivitet hvor han eller hun selv hjelper fortellingen videre gjennom aktiv utforskning.⁷

Enkelte dataspill benytter «filmklipp» i den hensikt å dra fortellingen videre fra én akt til en annen. Dette er scener hvor spilleren gjerne har lite eller ingen makt til å påvirke utfallet, men i stedet blir hensatt til en posisjon som passiv tilskuer. Innen film er en akt bygget opp av en rekke sekvenser som igjen er bygget opp av en rekke scener. En akt avsluttes med et klimaks som på et eller annet vis endrer fortellingens gang eller peker i en ny retning. Det er ikke uvanlig å dele historien i tre akter, hvor den første akten presenterer filmens univers og setter i gang historien. I den neste akten utvikler fortellingen seg videre, det drar seg til for hovedkarakteren, og denne akten inneholder gjerne en eller annen form for konfrontasjon. Tredje og siste akt kan forstås som en forløsning – filmens slutt, enkelt forklart. I enkelte *walking simulators* inkorporeres første og tredje akt inn i spillverdenen ved at deler av historien – i stedet for å fortelles gjennom «filmklipp» – spres ut i spillverdenen i form av *environmental storytelling*. Man unngår da en passivisering av spilleren, og på denne måten utfordrer slike *walking simulators* oppfatningen av hvordan dataspill kan fortelle historier.⁸

Audiovisuelle uttrykk som film og dataspill bruker ulike virkemidler for å framkalle stemning. En stemning springer ikke ut av et enkeltstående objekt, men må i stedet forstås som en helhetlig opplevelse. Stemninger er likevel knyttet til menneskelige følelser, og kan forstås som en reaksjon på noe som påvirker oss, og som samler kognisjon, dømmekraft, minner og assosiasjoner fra ting vi har opplevd.⁹ Mens stemningen i konvensjonelle dataspill må kjempe om plassen med andre virkemidler, for eksempel action, gir den sparsommelige interaktiviteten i *walking simulators* tid og

rom for mer refleksjon, utforskning, historiefortelling og – nettopp – stemning som springer ut av spillerens møte med den helheten spillet presenterer.

Som spillere befinner vi oss aldri fysisk noe annet sted enn foran skjermen. Vi kan likevel bli så oppslukt av det som foregår, at vi opplever å forsvinne inn i den digitale verdenen. En slik opplevd tilstedeværelse i en annen verden enn vår egen, er noe som kan oppstå i møte med ulike former for dataspill, og dette kan skje på flere ulike nivåer knyttet til forskjellige fenomener. Ett slikt nivå er knyttet til det spillemessige, for eksempel selve oppgaven spilleren forsøker å løse, samt spenningen knyttet til dette. Det kan for eksempel være at du løper over en slagmark i et forsøk på å nå en trygg havn på den andre siden. Fiender angriper fra alle kanter, og du må forsvare deg samtidig som du løper. Etter en stund med spilling har du helt glemt at du holder en kontroll i hendene, og alt går nærmest på autopilot. Det er lett å forstå hvordan konsentrasjonen og fokuset denne oppgaven krever, kan få deg til å glemme at du egentlig sitter i godstolen hjemme. *Walking simulators* mangler slike scenarier, men kan likevel by spilleren på opplevelser av tilstedeværelse i spillverdenen. Dette kan oppstå gjennom en syntese av ulike erfaringer spilleren opplever underveis i spillingen, og det omfatter blant annet den romlige navigeringen, spillerens involvering med fortellingen, spillerens grad av makt til å påvirke spillverdenen, og ikke minst de følelsesmessige reaksjoner som oppstår hos spilleren som følge av spillingen.¹⁰ Hvis man ikke har behov for å flykte eller gå til angrep, har man heller ikke noe behov for å løpe. Når vi betrakter noe, gjør vi det i et rolig tempo, eller vi stanser opp. Vi tar oss tid til å ta inn ulike inntrykk. Noen ganger gjør vi også dette helt bevisst, som når vi går gjennom et museum eller et kunstgalleri, eller når vi oppsøker steder av historisk betydning. Vi drømmer oss vekk til et annet sted eller tilbake i tid. Vi tolker og forsøker å forstå. Vi glemmer oss selv.

Mangelen på truende farer, taps- og vinnsituasjoner, samt fraværet av konkurranseelementer, gjør at spilleren nærmest kan flyte gjennom spillverdenen på en måte som ligner hva den franske situasjonisten Guy Debord omtalte som det å foreta en *dérive*.¹¹ Ifølge Debord kan *dérive* forstås som det å drive rundt, hvor målet er å observere og la seg påvirke av omgivelsene. Slike opplevelser av spillverdenen kan føre til at spilleren blir mer involvert i omgivelsene, karakterene og historiene som avdekkes og fortelles.

Enkelte litterære verk nøyer seg med å antyde hovedlinjene i plotet slik at leseren skal kunne forsvinne inn i fiktive verdener hvor de lærer mer om seg selv og hvem de er.¹² Enkelte *walking simulators* har blitt sammenlignet med nettopp litteratur som mangler et tradisjonelt plott, men hvor narrativet kan forstås som en rolig utforskning av det universet forfatteren har skapt. På samme måte som denne litteraturen, legger også fortellingen i *walking simulators* til rette for utforskning, og påstanden om at slike verk benytter dataspillformatet kun for å fortelle historier, kan dermed snus på hodet: Det kan være like riktig å påstå at *walking simulators* forteller historier for å kunne tilrettelegge for utforskning av spillverdener i 3D.

¹ Juul, J. (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press, s. 36.

² The Chinese Room & SCE Santa Monica Studio. (2015). *Everybody's Gone to the Rapture* [Programvare]. Sony Computer Entertainment.

³ Campo Santo. (2016). *Firewatch* [Programvare]. Panic/Campo Santo.

⁴ Giant Sparrow. (2017). *What Remains of Edith Finch* [Programvare]. Annapurna Interactive.

⁵ Ensslin, A. (2014). *Literary Gaming*. Cambridge: MIT Press s. 2, s. 5, s. 41, s. 107, s. 142 og s. 152.

⁶ Carson, D. (2000, 5. mars). Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. *Gamasutra*.
https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling.php

⁷ Worch, M. & Smith, H. (2010, mars). What Happened Here? Environmental Storytelling. [Paperpresentasjon] *Game Developers Conference, 2010, San Francisco, CA, USA*.
http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf

⁸ Carbo-Mascarell, R. (2016). Walking simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice. [Paperpresentasjon]. *DiGRA/FDG'16 – Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG, August 2016, Dundee, Scotland, s. 9*.
http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_66.pdf

⁹ Plantinga, C. (2012). Art moods and human moods in narrative cinema. *New Literary History*, 43(3), 455–475. <https://doi.org/10.1353/nlh.2012.0025>

¹⁰ Calleja, G. (2011). *In-game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press, s. 3 og s. 43–44.

¹¹ Debord, G. (1958). Theory of the Dérive. *Situationist International Online*.
<https://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html>

¹² Cross, K. (2015). How «walking simulators» allow us to touch other worlds. *Gamasutra*.
https://www.gamasutra.com/view/news/251191/How_walking_simulators_allow_us_to_touch_other_worlds.php