

Institutt for humanistiske fag

Daniel Soelseth

Masteroppgave

Å spille med følelsene: Sorg og affektive rom i digitale spill, og hvordan spill kan bidra i sorgarbeid

Playing with emotions: Grief and affective spaces in digital games, and how games might contribute in a grieving process.

Digital kommunikasjon og kultur

2019

Samtykker til tilgjengeliggjøring i digitalt arkiv Brage

JA NEI

Innhold

INNHold	3
NORSK SAMMENDRAG	6
ENGELSK SAMMENDRAG (ABSTRACT)	7
FORORD	8
1. INNLEDNING	9
1.1 Å SPILLE MED DØD	9
1.2 FØLELSER I MEDIET, OG MEDIET SOM SORGARBEID	10
1.3 OPPGAVENS RELEVANS	11
1.4 PROBLEMSTILLING	12
1.5 KORT PRESENTASJON AV TEORI OG UTVALG	12
2. TEORI: PERSPEKTIVER PÅ AFFEKTER OG DIGITALE SPILL	14
2.1 AFFEKTER OG EMOSJONER	14
2.1.1 <i>En definisjon av emosjoner</i>	15
2.1.2 <i>Affekter som intensitet, kritisk punkt og virtualitet hos Massumi</i>	16
2.1.3 <i>Affekter som orientering, og det relasjonelle hos Ahmed</i>	19
2.1.4 <i>Affekter som det situasjonelle, og det affektive rom hos Tygstrup</i>	21
2.1.5 <i>Kopling av affekter til historien: affektiv narratologi</i>	23
2.2 FRA DET AFFEKTIVE TIL DIGITALE SPILL	25
2.2.1 <i>Hva er digitale spill</i>	26
2.2.2 <i>Interaktivitet</i>	27
2.2.3 <i>Narrativet</i>	28
2.2.4 <i>Det virtuelle rommet</i>	30
2.2.5 <i>Temporalitet i spill</i>	30

2.2.6	<i>Litterære spill</i>	33
2.2.7	<i>Død i spill</i>	34
2.3	OPPSUMMERING AV TEORIKAPITTELT	35
3.	DØDEN, SORGEN OG DE AFFEKTIVE ROMMENE: ANALYSER AV FIRE SPILL	37
3.1	OXENFREE.....	37
3.1.1	<i>Litterære aspekter</i>	40
3.1.2	<i>Spilletts strukturelle særpreg</i>	41
3.1.3	<i>Dialogen som affektiv rom</i>	46
3.2	FRAGMENTS OF HIM.....	49
3.2.1	<i>Litterære aspekter</i>	50
3.2.2	<i>Spilletts strukturelle særpreg</i>	52
3.2.3	<i>Minner som affektivt potensial</i>	56
3.3	THAT DRAGON, CANCER.....	61
3.3.1	<i>Litterære aspekter</i>	62
3.3.2	<i>Spilletts strukturelle særpreg</i>	64
3.3.3	<i>Minnesmonumentet som et affektivt rom</i>	69
3.4	LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM	74
3.4.1	<i>Litterære aspekter</i>	76
3.4.2	<i>Spilletts strukturelle særpreg</i>	78
3.4.3	<i>Minner og dialoger som affektive rom</i>	82
3.5	OPPSUMMERING AV ANALYSENE.....	85
4.	DRØFTING: Å SPILLE FOR OPPLEVELSEN	88
4.1	FRAVÆR AV DØD SOM ET LUDISK ELEMENT, NÆRVÆR AV DØDEN.....	88
4.2	BETYDNINGEN AV DET LITTERÆRE.....	91

4.3	TEMPORALITET: OPPLEVELSE AV EN SAMMENHENGENDE HISTORIE, BETYDNING FOR AFFEKT	93
4.4	INTERAKTIVITET OG NÆRHET	95
4.5	INTERAKTIVITET OG PÅVIRKNING	96
4.6	GIR INTERAKTIVITET I SEG SELV AFFEKTIVE ROM?.....	98
4.7	SPILLMEDIETS MULIGHETER FOR SORGARBEID.....	99
4.7.1	<i>Gjenkjennelse</i>	100
4.7.2	<i>Erkjennelse og ny innsikt</i>	101
4.7.3	<i>Å spille for å lære versus å spille for å oppleve</i>	102
4.7.4	<i>Det spilte som en erfaring</i>	103
5.	KONKLUSJON	105
5.1	VIDERE FORSKNING	106
	LITTERATUR	108
	LUDOGRAFI	111

Norsk sammendrag

Denne masteroppgaven søker å svare på hvordan de fire digitale spillene *Oxenfree*, *Fragments of Him*, *That Dragon, Cancer* og *Life is Strange: Before the Storm* kan skape affektive rom relatert til sorg og død, hva det er ved spill som gjør disse rommene mulig, og hvorvidt spillmediet kan inngå i et sorgarbeid. Oppgaven bygger på en mediespesifikk affektteoretisk tilnærming, der jeg forsøker å besvare hvordan spillene skaper affektive rom med utgangspunkt i trekk som er spesifikke for spillmediet. Oppgaven finner at spillene har litterære trekk som gjør at de framhever det narratologiske, og at et fravær av temporale begrensninger og ludiske trekk gir rom for ettertanke der de affektive rommene kan anerkjennes. Spillene etablerer muligheter for affektive rom gjennom en kombinasjon av interaktive og inderlige kommunikasjonsformer som dialoger, personlige brev og fotografier, så vel som hukommelsen og minnene som en impulskilde for karakterenes emosjoner. Gjennom å skildre brede og varierte emosjoner, så vel som refleksjoner rundt disse følelsene, legger spillene til rette for mulig gjenkjennelse og en erkjennelse av egne følelser. Spillene framhever seg selv som spill som skal spilles for å *oppleves*, og trekker oppmerksomheten til spilleren mot de narratologiske og estetiske sidene ved seg.

Engelsk sammendrag (abstract)

This thesis seeks to explore how the four digital games, *Oxenfree*, *Fragments of Him*, *That Dragon, Cancer*, and *Life is Strange: Before the Storm* can establish affective spaces related to grief and death, what aspects of the games that make these spaces possible, and in what way digital games as a medium could contribute in a process of grief. The theoretical framework of this thesis is a media-specific approach to affect theory, and it seeks to explain how the games establish possible affective spaces through aspects and traits specific for the medium. The thesis finds that the games has literary aspects which foregrounds the narratological experience, and the lack of temporal limitations and ludic elements gives room for afterthought and recognition of the affective impulses. The games establish possibilities for affective spaces through a combination of interactive and personal mediums of communication like dialogues, personal letters and photographs, as well as the memories as a source of emotional impulse in the characters. By representing a broad variety of emotions, as well as personal reflections of these, the games make possible a recognition and understanding of the player's own emotions. The games foreground the fact that they're meant to be played for the *experience*, and as such pulls the attention of the player towards the narratological and aesthetic.

Forord

Å skrive innenfor humaniora betyr mange blindspor, hyppige digresjoner og uoppråkkete stier. Jeg vil gjerne takke min veileder Hans Kristian Rustad for å stadig hjelpe meg inn på rett spor, og som med like stor selvfølgelighet roste gode innfallsvinkler som han kritiserte de dårligere. I tillegg til veileder kunne han i like stor grad kalles en *veiviser*. Når jeg iblant ikke kunne se skogen for bare trær, viste han hvor neste sti var.

Jeg vil også takke Camilla, for å alltid vise at hun hadde tro på meg, og for god støtte underveis i skrivingen.

For å avslutte med et sitat fra Karl Ove Knausgård, så var det, uavhengig av alle digresjoner som har funnet sted underveis, likevel én ting jeg hadde klart for meg gjennom hele arbeidet:

«Det var livet jeg så; det var døden jeg tenkte på».

1. Innledning

Jeg har alltid hatt en fascinasjon for digitale spill som et medium, og de mulighetene for representasjoner og historiefortellinger som spillmediet kan ha. Jeg ble nysgjerrig på hvordan digitale spill tematiserte eller representerte døden etter at jeg leste antologien *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, der den danske spillforskeren Lisbeth Klastrup har et kapittel om døden som ikke bare en spillmekanisk, men også som et estetisk trekk, hvor døden syntes allestedsværende i spillverdenen. I *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) framsto døden som noe urealistisk, i den forstand at den aldri fikk noen direkte følger i spillet. Spillverdenen var dynamisk, men samtidig statisk. Stewart Woods hevdet i 2004 at «However, inasmuch as videogames deal with issues of power, violence, mystery, deceit and death, they have, apparently, been unable to convey the emotional depth with which we might associate such topics in other media forms» (Woods, 2004). Siden den gang har det skjedd store utviklinger i mediet, og nye spillkategorier som «serious games» og pedagogiske spill har oppstått. Indiespill, spill designet av små, uavhengige skapere og kunstnere, har vokst seg populært, og utforsker stadig nye begrensninger og muligheter ved sjangeren. På den Akademiske fronten har mellom andre Astrid Ensslin utforsket skjæringspunktet mellom avantgardiske kunstspill og digital litteratur på den ene siden, og underholdningsspill med litterære trekk på den andre. Et spørsmål er likevel, har digitale spill blitt bedre i stand til å behandle disse temaene med en større emosjonell dybde nå enn da? Har spill gått fra å kun bruke døden som en ludisk mekanikk, eller som motivasjonsfaktor hos en- og todimensjonale karakterer, til å behandles som det alvorlige temaet det egentlig er? Finnes spill hvor karakterene er tydelig preget av den sorgen de bærer på?

1.1 Å spille med død

Som eksempel på den grunne og overfladiske behandlingen av død, har digitale spill lenge vært «omgitt av døden», både gjennom de språklige metaforene som benyttes i diskursen rundt spill, så vel som i sin grunnleggende mekanikk og endatil estetikk (Klastrup, 2008; Nteali, 2015). Spillere snakker ofte om hvordan «de» døde når avataren faller i en grop, og om hvordan de «endelig drepte en boss». Noen spill, som *Demon's Souls* (From Software, 2008) og *Dark Souls*-serien, utsmykker til og med game over-skjermen med fraser som «you died».

Og i andre spill, som *Fallout*-serien eller *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), der handlingen er satt i postapokalyptiske samfunn, er man omgitt av døden til enhver tid. Svært mange action- og skytespill handler om å drepe eller utslette en annen en fiende for å forhindre at ens egen sivilisasjon eller miljø går til grunne, mens atter andre spill handler om at spilleren må gjøre alt han eller hun kan for å overleve, som i survival horror-sjangeren. Døden i spill synes dermed å være spektakulær og tilstedeværende mest for underholdningens og spenningens skyld, snarere enn for erkjennelsen og en dypere innsikt (Maté, 2015). Men spillmediet handler ikke lenger bare om underholdning og lek. Som nevnt innledningsvis har mediet utviklet seg mye siden den tid. Spillmediet har blitt et etablert medium på egne premisser, og gjennom større merkelapper som «serious games», har spillmediet også begynt å utforske ulike temaer på seriøse måter, enten det er for å eksperimentere med spillmediets affordanser, eller ta opp mer alvorlige temaer som depresjon og sorg.

1.2 Følelser i mediet, og mediet som sorgarbeid

I skjønnlitteraturens verden har det lenge vært en oppfattelse av at mediet kan hjelpe oss med å forstå våre egne følelser. Da den danske forfatteren Naja Marie Aidt mistet sin sønn, var det skjønnlitteraturen hun gikk til for å ikke bare forstå, men også kunne *erkjenne* sine egne følelser (Nielsen, 10. mars, 2017). Hun oppsøkte skjønnlitteraturen for å kunne erfare hva andre forfattere før henne hadde skrevet og ment om sorg og død, for på den måten å kunne kjenne på at hun ikke var alene om å sitte med slike vonde følelser, og i etterkant brukte hun skrivingen som en anledning til å bearbeide sin sorg (Nielsen, 10. mars, 2017). Hun er heller ikke alene om å hevde at litteratur kan inneha en slik mulighet. Den norske filosofen Arild Utaker skriver at en av litteraturens egenskap er å få oss til å se på verden og hendelser rundt oss «som om de var første gang vi så dem» (Utaker, 2018, s. 244), og med det kan gi oss en ny forståelse og innsikt. Naja Marie Aidt er heller ikke alene om å bruke skrivingen som et bearbeidende middel; filosofene Simon Critchley (1997) og Martha Nussbaum (2001) tok utgangspunkt i sin egenerfarte sorg for å skrive filosofiske verk om henholdsvis døden og emosjoner, så vel som å bearbeide sine emosjoner. Det samme gjorde Roland Barthes (1981) da han mistet sin mor. Hvordan er det så med digitale spill?

I 2013 laget Zöe Quinn indiespillet *Depression Quest* (2013), basert på sine egne personlige erfaringer med alvorlig depresjon. Dette kan sies å ha startet en trend hvor spilldesignere

begynte å lage spill som skildret psykiske lidelser og andre vanskelige temaer. Med spill som *Neverending Nightmares* (Infitap Games, 2014), *Fran Bow* (Killmonday Games, 2015) og *Anxiety Attacks* (Salvati, 2015), ble tvangslidelse, posttraumatisk lidelse og kronisk angstlidelse skildret, flere med bakgrunn i spilldesignerens egne erfaringer. Liknende tendenser har også begynt å bli synlig innenfor action- og underholdningsspill. *Spec Ops: The Line* (2K Games, 2012) forsøkte å skildre posttraumatisk stresslidelse hos amerikanske soldater, mens *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) og *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) med blandet hell forsøkte å skildre hvordan hovedkarakterene levde med sorg forbundet med dødsfall i nære relasjoner. Videre har det vært hevdet at det første *Dark Souls*-spillet hadde Alzheimers sykdom som inspirasjon for det sentrale temaet (Rowen, 2013, 29. januar). De fire spillene jeg skal analysere i denne oppgaven har alle sorg og død som en sentral tematikk. Og et av de er et spill som både handler om, og er et direkte kunstnerisk resultat av, at spilldesignerens sønn døde av kreft. Han hadde tidligere erfaring med spilldesign, så da hans sønn ble kreftsyk ble reaksjonen å bruke mediet til å skildre deres opplevelser. For ham ble spillmediet en mulighet for å både tematisere og bearbeide sin egen sorg. Dermed kan det synes som om spillmediet har begynt å vise seg i stand til å tematisere vanskelige temaer med en større emosjonell dybde enn tidligere.

1.3 Oppgavens relevans

Selv om det har vært skrevet mye om hvordan døden er spektakulær, triviell eller kun en ludisk mekanikk i digitale spill, har det enn så lenge ikke vært skrevet noe om hvordan beslektede emosjoner som sorg og savn blir behandlet i spillene. Det jeg forsøker å gjøre i denne oppgaven er å vise hvordan spillene tematiserer død og sorg. I siste instans ønsker jeg å se på hvorvidt digitale spill, med utgangspunkt i de fire spillene, kan ha det samme potensialet som litteraturen har når det kommer til gjenkjennelse og sorgarbeid, og hvordan de behandler temaet med en emosjonell dybde, som eksempelvis Woods etterlyser. Som vi har sett ovenfor, så har spilldesignere begynt å ta i bruk mediet for å formidle sine egne vansker, og som en mulighet for å både skildre og bearbeide sin egen sorg, noe som igjen viser at mediet har blitt et modent og etablert medium. Ifølge Norsk mediebarometer 2018 (SSB, 2019) er det en høyere andel som spiller digitale spill daglig, enn de som leser litteratur. Tallene er størst for personer opptil og med 44 år, men er stadig økende også for eldre generasjoner. Etterhvert

som de unge som spiller spill blir eldre, fortsetter de i noen grad med hobbyen. Dermed er ikke spill bare et medium som når ut til flere unge enn litteraturen, det er også et medium i vekst, som fortsetter å nå ut til stadig flere mennesker. Kristine Jørgensen og Faltin Karlsen skrev også nylig at det er en altfor stor fokus på det voldelige i deknningen av spill, og savner større diskusjon rundt andre, mer interessante sider av spillmediet (Karlsen & Jørgensen, 9. april 2019) og dermed gjør denne oppgaven seg relevant ved at den kan bidra til det allerede etablerte fokuset innen akademia, der forskningen ser på andre, og mer interessante aspektene ved digitale spill. Min oppgave bidrar først og fremst til å se nærmere på hvordan digitale spill kan skildre, og skildrer, de vanskelige følelsene som sorg og savn på et dypere emosjonelt plan enn tidligere.

1.4 Problemstilling

Med utgangspunkt i det jeg har skrevet til nå er det overordnede temaet og problemstillingen for oppgaven *Hvordan behandler spillene død og sorg*, og er delt opp i tre forskningsspørsmål som jeg vil komme til å se nærmere på:

- 1) Hvordan skaper de fire spillene affektive rom relatert til sorg, død og tap?
- 2) Hva ved spillene er det som gjør disse rommene mulig?
- 3) Hvilke muligheter til å bidra med sorgarbeid kan digitale spill ha?

1.5 Kort presentasjon av teori og utvalg

Oppgaven bygger på en affektteoretisk tilnærming, med utgangspunkt i Brian Massumi, Sara Ahmed Fredrik Tygstrup, med flere, hvor forståelsen av affekter er en syntese av de tre perspektivene. Jeg forstår affekter som et relasjonelt fenomen, som – selv om de ifølge noen av dem er forut for emosjonene – også er tett forbundet med og sammenvevd med våre emosjoner. Oppgaven tar også utgangspunkt i det mediespesifikke ved digitale spill, noe som vil si at jeg ikke bare vil fokusere på det som skjer i fortellingen, men har et mer helhetlig blikk på aspekter ved digitale spill som interaktivitet, spillrommet, temporaliteten, med mer. Disse to perspektivene vil eksistere som et utgangspunkt når jeg også skal drøfte aspekter ved

spillmediet som kan ha betydning for hvordan spilleren kan møte de affektive rommene som kan oppstå i spill. For å besvare den tredje problemstillingen vil jeg støtte meg på begreper fra Rosenblatt (1982, 1985a, 1985b), Tangerås (2015, 2018) med flere, som efferent og estetisk lesning, ekspressiv lesing, gjenkjennelse. Metodisk har jeg foretatt en nærlesing av fire spill, hvor jeg har sett på hvordan spillene er bygget opp på et overordnet plan, gjennom å kombinerer perspektiver fra teorier om litterære spill, samt spillteoretiske perspektiver om narrativ oppbygning i spill, interaktivitet, oppbygging av det ludiske rom og temporalitet. Deretter ser jeg nærmere på noen utvalgte scener fra hvert av spillene der sorgen og døden behandles direkte med en affektteoretisk tilnærming. Enkeltscenene er valgt ut enten fordi jeg finner dem mest interessante, og kan illustrere hvordan spill skaper affektive muligheter som lineære medier ikke nødvendigvis har, eller de er valgt ut fordi scenene er representative for hvordan sorgen behandles i spillet som helhet. Til sist kommer jeg til å drøfte analysene opp mot a for å kunne besvare de tre problemstillingene.

Utvalget jeg har analysert består av fire spill, som alle er utgitt de siste tre årene: *Oxenfree* (Night School Studios, 2016), *Fragments of Him* (Sassybot, 2016), *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016), og *Life is Strange: Before the Storm* (Deck Nine, 2017). Alle fire spill er tilgjengelige på den digitale plattformen Steam, og av beskrivelsene nettbutikken gir av dem, brukes betegnelser som «story rich», «narrative game» og «visual novel». Tre av spillene er alle rene fiksjonsspill, mens *That Dragon, Cancer* et særtilfelle ved at det tar utgangspunkt i, og skildrer, en helt virkelig hendelse: at sønnen til spillskaperen fikk alvorlig kreft og døde som følger av sykdommen. Felles for de fire spillene er at de alle er eksempler på hvordan man har brukt det digitale spillet som et medium til å formidle eller presentere erfaringer med død og sorg, og der et dødsfall inngår som en helt sentral del av spillenes narrativ. Spillene ble valgt fordi de alle handler om noen som har mistet en som står dem nær, enten det er familiemedlem eller en partner, der denne sorgen også behandles i spillenes historie. Samtidig handler ett av spillene – *That Dragon, Cancer* – om spilldesignerens egen private sorg. Jeg ønsket dermed å se nærmere på hvordan disse spillene behandlet nettopp følelser som sorg og tap.

2. Teori: Perspektiver på affekter og digitale spill

Som nevnt innledningsvis er hensikten med oppgaven å se på 1) hvordan spillene skaper mulige affektive rom relatert til død og sorg, 2) hva det er ved spillene som gjør disse affektive rommene mulig og 3) hvorvidt spillene kan inngå i et sorgarbeid. For å kunne belyse det første perspektivet er jeg nødt til å gjøre rede for hva affekter er, så vel som å diskutere forholdet mellom emosjoner og affekter. I det videre skal jeg gjøre greie for definisjoner av emosjoner, og affekter gjennom teoriene til Martha Nussbaum (2001), Brian Massumi (2002) og Sara Ahmed (2014). Jeg bringer også inn forståelsen av rom som affektive og relasjonelle gjennom Fredrik Tygstrup (2013). Til sist vil jeg bringe inn ideen om affektiv narratologi fra Per Thomas Andersen (2016), som en måte å kunne knytte affektteori med fiksjonen, og som vil bidra til å illustrere hvordan det affektive kan analyseres og forstås i digitale spill. Det affektteoretiske rammeverket vil bygge på en forståelse av affektens virtualitet fra Brian Massumi, affektens orientering og deres relasjonelle dimensjon fra Sara Ahmed, og affektens romlighet fra Fredrik Tygstrup.

Ettersom fokuset for oppgaven er digitale spill, vil jeg også gjennomgå noen relevante teorier om spill, knyttet til aspekter som hva interaktivitet er og hvordan det fungerer i spill, spillrettet narratologi, så vel som noen perspektiver på hvordan døden «opptrer» i spillene som en ludisk mekanikk, eller som en diskursiv forståelse. Dette på grunn av en forståelse av at et hvert medium kan være særegent, og ha trekk ved seg som gjør at det er spesifikke måter det affektive kan uttrykkes eller oppstå i spill på. Et av utgangspunktene for oppgaven er videre at de utvalgte spillene har noen trekk ved seg som gjør at de kan plasseres innenfor kategorien litterære spill. Derfor er det også nødvendig å definere hva litterære spill er, og hva som kjennetegner dem. Dette vil også inngå i analysene av spillene, hvor jeg vil peke på hva slags litterære trekk som er tilstede i hvert enkelt spill. De spillteoretiske perspektivene vil også inngå i drøftingsdelen hvor jeg særlig skal belyse punkt 2 og 3 gjennom disse.

2.1 Affekter og emosjoner

Affekt i seg selv er et svært mangetydig begrep, men det kan overordnet forstås som et begrep som omhandler følelser, stemninger og atmosfærer som sosiale fenomener (Sharma & Dahl, 2013). Deleuze og Guattari (1987) og Massumi (2002, s. 217) anser affekter som pre-

personlige strømninger som til enhver tid befinner seg i en mellomposisjon rundt oss, mens Kavka (2008) forstår affekter som potensielle følelser. Ahmed (2014) har et liknende perspektiv på affektene, der hun betegner dem som følelser som eksisterer mellom individer og samfunnet. Som vi ser synes affekter og emosjoner å være beslektede fenomener. Derfor er det nødvendig med noen begrepsavklaringer: jeg skal i det videre først gjøre rede for min forståelse av emosjoner, før jeg deretter vil redegjøre for min forståelse av affekter på bakgrunn av de ovennevnte teoretikerne, som Brian Massumi og Sara Ahmed, i tillegg til Fredrik Tygstrup, og hvordan deres perspektiver skiller seg fra hverandre, og hva de kan bidra med i en affektiv analyse av digitale spill tilknyttet død, sorg og savn.

2.1.1 En definisjon av emosjoner

Jeg henter min forståelse av emosjoner fra filosofen Martha Nussbaum (2001). I hennes teori er våre emosjoner rasjonelle, og står dermed ikke i kontrast til vår vurderingsevne eller tenkning. Hos Nussbaum (2001) er emosjoner som frykt, sinne og sorg *kognitive* emosjoner. Disse er målrettede, ved at de forholder seg til et objekt, og de er relasjonelle, ved at de angår forholdet mellom subjektet og objektet: «(...) emotions always involve thought of an object combined with thought of the object's salience or importance» (Nussbaum, 2001, s. 23). Det som gir slike emosjoner en kognitiv kapasitet, er at de springer ut fra en tro eller forestilling, så vel som en verdivurdering om følelsenes objekt (den følelsene retter seg mot). Det relasjonelle gjelder selve det at objektet må være av betydning for en for at man overhodet skal ha eller få følelser overfor det. Emosjonenes kognitive komponenter innebærer også en viss grad av fantasi eller forestillingsevne. For sorgens del kan det for eksempel komme til uttrykk ved at å se en bestemt gjenstand eller lukte en bestemt lukt gir deg minner om den avdøde, eller det kan handle om å forestille seg alle de framtidige, viktige situasjonene vedkommende aldri vil kunne være tilstede i lenger. Man fyller opplevelsen av emosjonen med forestillinger og fantasi (Nussbaum, 2001). Nussbaum (2001) skiller også mellom det hun kaller bevisste og ubevisste emosjoner, og hevder emosjonene kan vedvare ved oss som bakgrunnsemosjoner, selv om vi ikke er bevisst disse. Dette må ikke forveksles med affekter, ettersom ubevisste emosjoner fortsatt er *i* oss, men kan snarere sees som en parallell til skillet mellom *reactive emotions* og *moods* fra psykologen Keith Oatley (2004), der reaktive emosjoner er noe som springer ut av en konkret hendelse, mens *moods* er noe som kan vedvare ved oss over en lengre tid. Nussbaum (2001) framholder at selve emosjonen vil være

universell. Alle mennesker, også dyr, føler sorg og glede. Men uttrykksformene for emosjonene, og hvilke normer og betydninger man selv og samfunnet legger i dem, *kan* variere fra kultur til kultur. Disse forskjellene kan komme fra forskjeller i fysiske forhold, eller de kan ha forskjellig praksis (Nussbaum, 2001). Det kan handle om hvilke forventninger andre har til hvordan man skal te seg når man er sint, eller hvor mye eller i hvilken grad man skal gi uttrykk for sin sorg når noen dør. Deler av dette vil være knyttet til hvilket livssyn et samfunn er tuftet på, samtidig vil fysiske forutsetninger i omgivelsene være med på å bestemme hva man eventuelt er redd for, og «hvordan» en skal te seg (Nussbaum, 2001). Når det gjelder representasjon av sorg, hevder Nussbaum (2001) at det vil kunne være mulig å avdekke både *mer eller mindre universelle trekk* ved hvordan emosjonen kommer til uttrykk, og mer eller mindre *kulturspesifikke trekk*. Dette vil være av betydning når jeg senere skal drøfte spillenes potensiale for å være sorgsbearbeidende gjennom Tangerås (2015, 2018), Cohen (1994) og Rosenblatt (1982, 1985a, 1985b). At det kan finnes universelle trekk ved sorgen som en emosjon vil eksempelvis kunne øke sjansen for at man opplever en *gjenkjennelse* av det opplevde i spillet.

Til nå har jeg vist hvordan jeg forstår emosjonene som kognitive, relasjonelle og rasjonelle. I det videre skal jeg vise til de perspektivene jeg vil ha på min forståelse av affekter i tilknytning til digitale spill i den videre oppgaven. Blant disse er Brian Massumi, Sara Ahmed samt Fredrik Tygstrup. Jeg vil gradvis ta for meg ett og ett perspektiv før jeg til slutt vil knytte det mer eksplisitt opp mot hva de kan bidra med i forståelsen av det affektive i spill i tilknytning til sorg og død. Disse representerer alle tre litt ulike perspektiver på hva affekter er for noe, som for analyser av digitale spill som et medium sin del kan utfylle hverandre.

2.1.2 Affekter som intensitet, kritisk punkt og virtualitet hos Massumi

En av de jeg henter min forståelse av affekter fra er den kanadiske filosofen Brian Massumi. Massumi (2002) bygger sin affektteori med utgangspunkt i Spinoza, og kan i en viss grad sees som en forlengelse av Deleuze og Guattari (1987) sin forståelse, for også hos Massumi (2002) er affektene noe som eksisterer i et *mellomstadium* som ikke kan lokaliseres. Affektene er det han kaller abstrakte, der abstrakt for Massumi betyr at det abstrakte aldri kan eksistere fiksert i et fast punkt, men alltid mellom to punkter i en bevegelse mellom kropper (Massumi, 2002,

s. 5). Som hos Deleuze og Guattari, betyr ikke «kropp» bare vår fysiske kropp, men «kropper» i mer generell forstand, og kan inkludere for eksempel vårt sinn eller digitale representasjoner, som avatarer i spill. Massumi hevder videre at fordi affektene kun eksisterer i en mellomposisjon, befinner de seg alltid i *baner* eller *linjer*, der affektene alltid er i en bevegelse: «A path is not composed of positions. It is nondecomposable: a dynamic unity. (...) It doesn't stop until it stops: when it hits the target.» (Massumi, 2002, s. 6). Massumi mener videre at man ikke kan spore bevegelsene til affekter «i nåtid», fordi «ruten» eller banene de tar forblir ukjent: «The in-between positions are logical targets: *possible* endpoints. (...) We stop it in thought when we construe its movement to be divisible into positions. (...)» (Massumi, 2002, s. 6). Med denne forståelsen betyr det at man kun kan «spore» eller følge en affekt først etter at man har blitt affisert av disse, for når affekten er i bevegelse er den i en posisjon der den kan ta en av mange mulige ruter og baner.

Hos Massumi bryter affektene med en lineær forståelse av tid. Massumi (2002) kopler igjen dette tilbake til Spinoza, som beskrev affekter som kroppens «*capacity to enter into relations of movement and rest*» (s. 15), der denne kapasiteten er potensialet til å affisere/bli affisert. Dette potensialet handler om at kroppen stadig er i ett med overgangene/bevegelsene, og enhver overgang betyr også en *mulig* endring i kroppens kapasitet til å affiseres/bli affisert: «a change in which the powers to affect and be affected are addressable by a next event and how readily addressable they are» (Massumi, 2002, s. 15). For Massumi (2002) betyr det at bevegelsene/kapasiteten peker framover i tid: det nåtidige er en mulig framtidighet, og «graden» er den kroppsliggjorte intensiteten (affekten), mens *present futurity* er en tendens. En tendens hos Massumi (2002) er en *transition*, en overgang, som går direkte fra en fortidighet til en mulig framtid. Affektene eksisterer altså ikke bare mellom kropper, men også i en mellomposisjon mellom fortid og (en mulig) framtid. Dette er noe av nøkkelen til hvorfor Massumi anser affektene for å skille seg fra emosjonene: «They [affekter] are *tendencies* – in other words, pastness opening directly onto a future, but with no present to speak of. For the present is lost with the missing half-second, passing too quickly to be perceived, too quickly, actually, to have happened» (Massumi, 2002, s. 30). Affektene er hurtige og upersonlige, mens emosjonene er en personliggjøring av affektene: «emotion and affect – if affect is intensity – follow different logics and pertain to different orders. (...) An emotion is a subjective content (...) It is intensity owned and recognized» (Massumi, 2002, s. 28). Ifølge Massumi forflytter affektene seg gjennom våre kropper 0,2 sekunder fortere enn vår kognisjon, og på den måten peker *framover*. Emosjoner er en *gjenkjent* affekt, gjort personlig og kognitiv, der vår

gjenkjennelse av affekten kommer i etterkant av affektene (Massumi, 2002). Ved å forsøke å beskrive hva man føler når man erkjenner intensiteten, så hevder Massumi at man setter en kognitiv merkelapp på de affektene man kjenner. Man beskriver erfaringen med ord: «An *emotion or feeling* is a recognized affect, an identified intensity as reinjected into stimulus-response paths, in short, into subject-object relations. Emotion is a contamination of empirical space by affect, which belongs to the body without an image» (Massumi, 2002, s. 61).

Affektene eksisterer ikke i et *nå* for Massumi, men mellom en *fortid* og en *mulig framtid*. Dette gjør ifølge Massumi at de stadig peker framover mot potensialer, eller muligheter. Hos Massumi (2002) innebærer det at affektene er *virtuelle*, der det virtuelle er et slags «realm of potential», som fungerer som «(...) a lived paradox where what are normally opposites coexist, coalesce, and connect; where what cannot be experienced cannot but be felt – albeit reduced and contained» (Massumi, 2002, s. 30). Gjennom sin virtualitet, der de eksisterer som en «fortidig framtidighet», gir det affektens «nåtid» en virkning som åpner for flere ulike, samtidige utfall. Deres nåtid blir en samling av flere mulige framtider. Han forklarer det slik:

Affect or intensity in the present account is akin to what is called a critical point, or a bifurcation point, or a singular point (...) This is the turning point at which a physical system paradoxically embodies multiple and normally mutually exclusive potentials, only one of which is 'selected'. (Massumi, 2002, s. 32-33).

Dette kan igjen knyttes tilbake til den tidligere forklaringen om at affektens baner aldri kan forutses. Deres virtualitet og deres hurtighet gjør at de eksisterer i en posisjon der flere utallige utfall kan eksistere i «en» affekt samtidig. Det er først etter en gjenkjennelse av affektene at man kan si hva man følte, men denne gjenkjennelsen kommer *etter* at intensiteten (eller affekten) har påvirket en.

For Massumi er ikke affekter et direkte sosialt fenomen, men samtidig utelukker de heller ikke sosiale elementer. Affektene blander sosiale elementer sammen med andre former for elementer på ulike vis: «Intensity is asocial, but not presocial – it *includes* social elements but mixes them with elements belonging to other levels of functioning and combines them according to different logic» (Massumi, 2002, s. 30). Dette er et punkt som kan ses i sammenheng med Deleuze og Guattaris forståelse, der affekter ikke *bare* er lingvistiske eller kulturelle, noe som gjør det mulig for affekter å virke mellom ikke bare mennesker, men også natur, bygninger, og annet. Han anser emosjoner for diskrete, adskilte og personlige, mens affekter er en kontinuerlig prosess som eksisterer i bakgrunnen rundt oss (Massumi, 2002, s.

217). Knyttet til spillmediet kan man si at virtualiteten, det kritiske punktet, kan koples til spillenes interaktivitet, der det å ta valg innebærer et iboende potensial for at en intensitet kan merkes. Det betyr også at hver scene i et spill kan innebære et affektivt potensial, siden de eksisterer i bakgrunnen. En som har koplet Massumi til digitale spill er Eugénie Shinkle (2005), hvor han knytter spillermetoder av musikkspill som Rez til det å spille ved å «føle» på den affektive intensiteten, gjennom å reagere på de affektive responsene i spillet.

Til nå har vi sett på Massumis perspektiv, der affektene er upersonlige, og hvordan de «beveger» seg forut for det kognitive. Det neste perspektivet jeg skal se på, handler mer direkte om hvordan affektene kan virke innpå oss, altså ikke bare *at* de virker. Der Massumi som vi har sett til nå ser på affektene som noe upersonlig, og som virker så hurtige at de er forut for det kognitive, har Sara Ahmed et noe annet perspektiv, der hun også ser på hvordan affektene blir personliggjorte.

2.1.3 Affekter som orientering, og det relasjonelle hos Ahmed

Sara Ahmed har en litt annen forståelse av affekter, der hun forbinder affektene og emosjonene mer sammen, og anser affekter som noe direkte relasjonelt. Som hos Nussbaum anser hun emosjoner som kognitive, og noe som er orientert mot et objekt. Samtidig mener hun at emosjoner også har *kroppslige* aspekter Ahmed (2014). Det vil si at emosjonenes innvirkning på oss også er en kroppslig innvirkning. For Ahmed handler ikke følelser om å skape et subjekt eller et objekt, men om en gjensidig påvirkning mellom subjektet og objektet. Følelser er snarere noe som *muliggjør* det å oppleve eller erkjenne seg som et subjekt i utgangspunktet: følelser skaper grensen mellom et Jeg og et Du (Ahmed, 2014, s. 10). Akkurat som Nussbaum (2001), framholder Ahmed (2014) at følelser alltid er intensjonelle, ved at de handler *om* eller henviser seg *til* et objekt, gjennom det hun kaller *direction* og *orientation* (s. 7). Hun mener videre at nettopp følelsers objektorientering gjør at de ikke bare er med på å forme objektet for følelsene (hvordan vi forholder oss til det), men at følelsene *selv* også blir formet gjennom kontakt med objektet: «So I might feel pain when I remember this or that, and in remembering this or that, I might attribute what is remembered as being painful» (Ahmed, 2014, s. 7). Hun knytter dermed også minnet og erfaringen til våre emosjoner, og viser hvordan det alltid synes å foregå en gjensidig påvirkning mellom emosjonene og objektene. Videre framholder hun at følelser vi tror er våre egne, i seg selv kan ha en lang «historie» som strekker seg langt utover

vårt eget levde liv, og som inngår i kulturelle og sosiale fortellinger og normer (Ahmed, 2014, s. n). Dermed handler ikke emosjonenes erfaring kun om vår personlige erfaring, men også vår større kulturelle erfaring. Hvordan så man følelsesmessig reagerer – som med for eksempel frykt – er vevd inn i kontakten mellom en selv og objektet, og objektet blir dermed i situasjonen tolket som «kilden» eller opphavet til den frykten man så føler på (Ahmed, 2014, s. 8). Likevel kan våre følelsesmessige reaksjoner være innvevd i den kulturelle forståelsen av hva som nettopp er farlig og ikke, slik at selve det at man oppfatter noe som farlig, er betinget av den kulturelle erfaringen. Denne orienteringen mellom objekter gjør også at følelsene er relasjonelle, og følelsenes orientering kan rette seg *mot* eller *fra* noe (Ahmed, 2014).

Jamført med det tidligere poenget om at følelser muliggjør et skille mellom Jeg og Du, betyr det at emosjonene danner overflatene og grensene som muliggjør å danne et objekt, og objektet kan dannes gjennom det hun kaller en sirkulasjon (Ahmed, 2014, s. 9), og snarere enn at det er følelsene som beveger seg mellom individer i et samfunn, er det heller objektet for følelsene som beveger seg mellom individer, og som i tur blir transformert til objekter for emosjoner (Ahmed, 2014, s. 10). Emosjoner innebærer for Ahmed en «bevegelse» på samme tid som de også innebærer en *attachment*, eller en forankring: «What moves us, what makes us feel, is also that which holds us in place, or gives us a dwelling place» (Ahmed, 2014, s. 9). På denne måten anser Ahmed affekter og emosjoner som mer eller mindre det samme konseptet. Hun skaper ikke noe skarpt skille mellom disse, slik Massumi og Deleuze og Guattari gjør. Dersom man forstår emosjoner som affekter i tilfellet med *attachment*, vil Ahmed skille seg betydelig fra Deleuze og Guattari (1987) og Massumi (2002), som fastholder at affekter aldri kan låses fast. Men dersom man forstår *attachment* som å henge sammen med vår følelsesmessige *reaksjon* på affektene, så vil teoriene fortsatt kunne være forenelige.

Som vi har sett, handler affekter hos Ahmed om at de har en orientering i seg, der de ikke bare beveger seg i en mellomposisjon mellom oss, men også er med på å sette oss selv i en form for bevegelse fra eller til et objekt. Ahmeds relasjonelle perspektiv vil kunne illustrere hvordan karakterer reagerer emosjonelt på hendelser i spillene, så vel som å forklare hva det er ved en scene som kan skape mulighet for at også spilleren berøres. Det neste perspektivet vi skal se på handler om affektene som noe romlig, og hvordan de kan spille inn i situasjoner vi står i.

2.1.4 Affekter som det situasjonelle, og det affektive rom hos Tygstrup

Der Massumi forstår affekter som en intensitet som finnes mellom oss, og Ahmed forstår affekter som noe relasjonelt som også kan sette *oss* i en form for bevegelse, forstår Tygstrup affekter som noe romlig, som er med på å skape en forståelsesramme for situasjoner vi er i. Tygstrup (2013) framholder at affekt innehar en form for romlig kvalitet. Man sier at man *har* følelser, men handler *i* affekt. Dette, hevder han, kan illustrere forholdet mellom følelser og affekt: «Følelser er noget man har, affekt er noget man er i» (Tygstrup, 2013, s. 19). Denne *I* peker således på at det handler om noe romlig. Hvis følelser tilhører et subjekt, er affekt det som kan produsere eller skape en subjektivitet (Tygstrup, 2013, s. 19). Dette er også noe Ahmed (2014) berører, når hun sier emosjoner er det som muliggjør dannelsen av et Jeg og et Du.

En interesse for affekter, hevder Tygstrup (2013), kan sies å innebære at man skifter fokus fra psyken til situasjonen. Affekter opererer på den måten i grensen mellom det individuelle og det kontekstuelle. Situasjonen affiserer individet ved å ramme inn situasjonen, og på den måten foregripe og forhåndsdefinere den bredden av mulige reaksjoner og handlinger man har innenfor en gitt situasjon (Tygstrup, 2013, s. 20). Tygstrup (2013) sitt perspektiv på affekter som noe situasjonelt kan anses som en videreføring av Deleuze sitt begrepspar *L'affect* og *L'affection*, der *L'affect* henviser til en modifikasjon av et legeme, mens *L'affection* henviser til hvordan legemet selv opptar og besvarer modifikasjonen. Videre forstår også Tygstrup affektene som et relasjonelt fenomen: «Det affektive, og i sidste instans enhver produktion af følelser, betragtes her som noget, der er indskrevet i et netværk af indbyrdes relationer, hvor såvel afficeringens processer som artikulationen af bestemte affekter udfoldes gennem et mangesidigt, relationelt forløb» (s. 21). Affektene er for Tygstrup tett innvevd i relasjonene, og det er gjennom det relasjonelle at affektene «beveger» seg og kan utfolde seg mellom mennesker.

Tygstrup (2013) framholder videre at selve situasjonen kan tolkes gjennom to perspektiver: som et *diagram* og som en *begivenhet*. Gjennom *diagram* som et perspektiv kan man tolke situasjonen som et slags kart over relasjonene og de ulike gjensidige påvirkningene mellom elementene, mens man gjennom en *begivenhet* kan se på hvordan disse forbindelsene aktiveres, eller «hvor den intensitet, der udspringer af de konkrete relationelle forbindelser, får noget at ske» (Tygstrup, 2013, s. 21). Situasjonen er med andre ord samstundes en

sammensetning av elementer som er tilknyttet hverandre, så vel som en aktualisering av det potensialet som ligger i mellom disse (Tygstrup, 2013, s. 21).

For å fylle affekt med større begrep om romlighet henviser Tygstrup til David Harveys begreper om *absolutt rom*, *relativt rom* og *relasjonelt rom*. *Det absolutte rommet* er det vitenskapelige eller «objektive» rommet, så vel som det faktiske rommet man befinner seg i og kan måle avstander i, mens *det relative rommet* sikter mer mot fenomenologien, og hvordan man selv betrakter det rommet man til enhver tid befinner seg i (Tygstrup, 2013, s. 25). *Det relasjonelle rommet* er på sin side det som ikke passer inn i de to forestående kategoriene, så som fantasien, drømmen, og endatil erindringens rom: det er i *det relasjonelle rommet* at vi fortolker og forstår hva et rom er (Tygstrup, 2013, s. 26). Det er dermed i den siste kategorien vi kan sies å finne et *affektivt rom*. Et sentralt poeng hos Tygstrup er således at affekt er en komponent i enhver sosial situasjon:

Hvis der er affekter derude i verden omkring os, endnu før de modnes og bliver genkendelige som indre sjælelige tilstande, så er det fordi de eksisterer rumligt, som en virtuel tilstedeværelse i det diagram af relationelle udvekslinger, som vi udfolder vores eksistens i som rumlige væsner. (Tygstrup, 2013, s. 27)

Fordi vi eksisterer i (flere) rom, finner også våre emosjoner sted i dette rommet. Når det gjelder digitale spill kan begrepet «rom» bli noe uklart og mangetydig. På den ene siden er rommet og geometrien i spill rent virtuelle, og er kun en *representasjon* av et rom. Men vi får likevel en fornemmelse av at rommet *er* der, og en spiller vil også intuitivt kunne vurdere avstander med mer i dette rommet. Sånn sett bærer digitale rom et preg av *absolutt rom*. Videre vil enhver spiller kunne betrakte dette rommet på forskjellige og ganske individuelle måter, fra den mest banale forstanden av perspektiv og hvor man står til det mer overordnede at selv ved bruk av avatarer, har man en opplevelse av at det er Jeg-et som handler og opererer i dette rommet. Slik sett er det på samme tid et *relativt rom*. Og i siste instans kan spilleren fylle dette rommet med egne fantasier, forestillinger og erindringer, på den måten blir dette rommet også et *relasjonelt rom*. Hvis det stemmer, at digitale rom også er relasjonelle rom, betyr det at de affektive dimensjonene også må eksistere i disse rommene, at digitale rom også kan være affektive rom. Når jeg i det videre tar i bruk Tygstrups teori for å beskrive den affektive situasjonen, vil perspektivet i hovedsak være *begivenheten*, hvor jeg er mer interessert i å se på hvilken situasjon karakterene og spilleren befinner seg i.

Til nå har vi sett på tre perspektiver for affektbegrepet, som vil utgjøre hovedvekten av min forståelse for og bruk av affektene i de kommende analysene. Det er likevel nødvendig å

utfylle disse med en mer direkte kopling mellom affekter og kunstneriske/kulturelle verk, og mer spesifikt digitale spill. Av den grunn vil jeg støtte meg på Per Thomas Andersens affektive narratologi. Han er ikke selv en affektteoretiker, men har anvendt affektteori for analyse av litterære verk. Jeg vil støtte meg på noen av hans perspektiver i det videre, så vel som å konkretisere hvordan affektbegrepene – som brukt i denne oppgaven – også kan anvendes i digitale spill, ikke bare gjennom det narratologiske, men også det interaktive og det visuelle, som rommet.

2.1.5 Kopling av affekter til historien: affektiv narratologi

Andersen (2016) har som nevnt ikke selv utviklet noen teori om affektbegrepet, snarere har han bygget på andres forståelse, blant dem Sara Ahmed og Brian Massumi, for å kople affektteori og narratologien sammen. Hans hensikt er å se på hvordan man kan analysere affekter i fortellingsstrukturen til litterære verk. Han knytter inngangspunktene til aspekter som *tid, rom, impulsilder for emosjonene og emosjonelle subjekter* (Andersen, 2016, s. 227). Slik sett synes han å forstå emosjoner og affekter som mye mer sammenkoblede fenomener enn Massumi, på linje med Ahmed (2014, s. 40). Andersen (2016) framholder at emosjoner, følelser og affekter er fenomener som kun levende skapninger kan inneha. Likevel kan både litteraturen og det han selv kaller for «lyd og visuelle signaler» – audiovisuelle modaliteter og medier – *uttrykke* emosjoner og affekter, i kraft av at de er menneskeskapte fenomener (Andersen, 2016, s. 225). Nettopp *fordi* mennesket selv innehar følelser og affekter, kan vi også bruke ulike medier og kulturelle objekter for å gi uttrykk for og representere nettopp disse på forskjellige måter. Ifølge Andersen (2016) kan litteraturen gi uttrykk for affekter, emosjoner og følelser gjennom de tidligere nevnte aspektene som *emosjonelle rom, tidselementer, emosjonelle impulsilder og emosjonelle subjekter* (s. 227). I denne sammenhengen forstår jeg ikke Andersens fokus på litteraturen som en absolutt begrensning for disse begrepene. Jeg vil hevde at siden også digitale spill er kulturelle objekter, som igjen består av både en historie, så vel som «lyd og visuelle signaler», vil også disse kunne gi uttrykk for affekter, emosjoner og følelser, om enn kanskje på andre måter enn litteraturen. Disse måtene kan for eksempel være gjennom de ulike interaksjonsformene man har i digitale spill, som er et sentralt aspekt ved spill som medium.

Emosjonelt rom deler han opp i to nivåer, der det ene handler om de fysiske, konkrete stedene eller rommene som karakterene i fortellingen til enhver tid befinner seg i, mens det andre nivået handler om det overordnede kulturelle rom, der det han kaller narrative emosjoner «preger befolkningens affektive tilbøyelighet» (Andersen, 2016, s. 227-228). De emosjonelle eller affektive rommene kan dermed studeres i emosjonelle *mikrogeografier* i det litterære verket (eller, for den forestående masteroppgavens del, de digitale spillene), gjennom hvordan omgivelsene spiller inn i karakterenes følelser, og i emosjonelle *makrogeografier*, som er de overordnede kulturelle rommene (Andersen, 2016, s. 228). Disse makrogeografiene vil kunne samsvare både med de kulturelt betingede uttrykksformene for emosjoner som Nussbaum (2001) tar for seg, så vel som det Ahmed (2014) framholder, med hensyn til for eksempel hvordan frykt, og sågar *hva* man frykter, bestemmes av den overordnede felleskulturelle erfaringen. Med *tidselementer* mener Andersen (2016, s. 229) den emosjonelle varigheten, så vel som karakterenes emosjonelle tilbøyeligheter. I dette analysenivået vil for eksempel hvordan emosjonene påvirker hendelser, så vel som hvordan hendelser påvirker emosjoner, være av interesse (Andersen, 2016, s. 229). Det er i dette nivået at Oatleys begreper, så vel som Nussbaums, vil være av interesse. Tidselementene vil også innebære å undersøke hvordan emosjonene er med på å skape og kople sammen sekvenser i fortellingen (Andersen, 2016, s. 230), ser man det i sammenheng med digitale spill, kan man også forstå tidselementene som å henge sammen med temporaliteten i spillet, og selve opplevelsen av denne. Videre handler *impulskilder* om hva som er selve årsaken til at en emosjon oppstår hos karakterene, og dette kan handle om alt fra indre kilder som minner og tanker, til kulturelt bestemte kilder, så som Ahmed (2014) sine *outside-in-emosjoner*, og så videre (Andersen, 2016, s. 231). Til sist framholder Andersen (2016, s. 232) at *emosjonelle subjekter* ikke bare vil handle om de direkte karakterene og bi-karakterene i fortellingen, men også den som leser (eller, for oppgavens del, den som spiller). Det handler om at fortelleren selv kan uttrykke følelser og på den måten bli et emosjonelt subjekt, på samme måte som den som leser eller lytter kan bli emosjonelle subjekter som responderer på fortellingen (Andersen, 2016, s. 232). Han ser videre for seg en forståelse der forfatteren vil kunne realiseres som et emosjonelt subjekt (Andersen, 2016, s. 232). Knyttet til digitale spill vil det for eksempel bety at spilldesigneren også vil kunne inngå i spillet som et emosjonelt subjekt.

2.2 Fra det affektive til digitale spill

Analysene av digitale spill vil som tidligere nevnt bygge på de tre hovedperspektivene jeg har gjort rede for ovenfor: 1) affektens virtualitet fra Brian Massumi 2) affektens relasjonelle aspekter og emosjonell orientering fra Sara Ahmed og 3) forståelsen av affekter som noe romlig og deres tilknytning til situasjonen gjennom Tygstrup. Her kan man riktignok si at det eksisterer noe overlapp mellom de tre når det gjelder det situasjonelle, for alle har det til felles at affektene eksisterer *rundt og mellom* oss. Men det som skiller perspektivene fra hverandre handler om hvordan de dypere sett beskriver og forstår affektene. Ahmed har en sterkere fokusering mot det personlige, Massumi et tydeligere fokus på *hvordan* affektene kan sies å operere, mens Fredrik Tygstrup ser på hvordan man rent praktisk kan forstå affektene som et rom. I analysene av det affektive i digitale spill, kommer jeg til å bruke de tre ulike perspektivene, ikke om hverandre, men avhengig av hva som er aktuelt i situasjonen. Brian Massumis perspektiv vil være relevant i tilknytning til det interaktive, så vel som aspekter som det temporale, utfra hans ide om affektene som *overfilled* og akkurat for raske til å oppfattes, samt hans forståelse av affekter som det kritiske punktet. Sara Ahmeds perspektiv vil gjøre seg relevant i de situasjonene hvor jeg analyserer hvordan det affektive opptrer mellom karakterer i historien, eksempelvis hvordan deres emosjonelle orientering synes å framstå. Tygstrups perspektiv er relevant når selve den overordnede situasjonen *som* en affektiv situasjon skal gjøres rede for. Til sist støtter jeg meg på innfallsvinklene fra Per Thomas Andersen, som emosjonelle impulskilder og emosjonelle subjekter. Disse vil være relevante utgangspunkt for å kople affektteoretiske tilnærminger til analysen av spillenes fortelling og rom. Når det gjelder emosjonelle subjekter vil også tanken om spilleren som et emosjonelt subjekt også kunne være et aktuelt punkt, når jeg senere skal se på hvordan spill som et medium kan ha potensial til å inngå i et sorgarbeid hos spilleren. Gjør spillenes interaktive aspekter at også *spilleren* inngår som et emosjonelt subjekt i handlingen? Eller blir spilleren konstituert som en leser som forholder seg til historien? Kan man finne igjen emosjonelle interaksjoner? Dette skal de teoretiske rammene være med på å besvare.

I det videre skal jeg se nærmere på teoretiske perspektiver for digitale spill, med de tre ovennevnte affektteoretiske perspektivene som et utgangspunkt. Fra Massumi vil det være aktuelt å se nærmere på interaktivitet, gjennom Ahmed og Andersen vil det være relevant å se nærmere på hvordan narrativet skapes i spill, mens det gjennom Tygstrup vil være relevant å se på hvordan det virtuelle rommet i spill etableres og virker. I tillegg vil forståelser av hvordan

temporaliteten fungerer være relevant å se på, siden det temporale er med på å forme opplevelsen av spillet. Til sist vil jeg se nærmere på litterære trekk i de fire spillene, på bakgrunn av at de presenteres som sterkt historiedrevne spill. Som vi skal se videre i drøftingen vil dette også kunne være et aspekt som gjør seg relevant i sammenheng med problemstillingen om spill som et medium for sorgarbeid, så vel som at de litterære aspektene kan være med på å påvirke opplevelsen av det affektive i spillene. Til sist følger en gjennomgang av perspektivene som finnes for representasjoner av og virkningen av død i digitale spill til nå, som også vil knyttes opp mot en drøfting om hvordan det kan være med på å påvirke opplevelsen av det affektive.

2.2.1 Hva er digitale spill

Enhver gjennomgang av spillteori synes å starte med en definisjon av spill qua spill. Det finnes mange ulike oppfatninger av hva et digitalt spill er og hvordan de kan defineres (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2015). Noen framholder at spill er regler, mens andre igjen ser på de som sosiale konstruksjoner, i ånd etter Huizinga og Callois (Egenfeldt-Nielsen et al., 2015). Jeg skal ikke gå dypere inn i denne diskusjonen i den foreliggende oppgaven, utover å vise til at det er en pågående diskusjon, hvor det også råder ulike perspektiver. For denne oppgavens del vil jeg nøye meg med en intermedial tilnærming i ånd med Elleström og Bolter og Grusin, som sier at et hvert medium i sin tur kan romme en rekke andre medier, noe som særlig er gjeldende for digitale medier. For digitale spill spesifikt, kan mitt syn forklares gjennom Aarseths perspektiv, som anser digitale spill som en (interaktiv) programvare som i sin tur rommer en hel rekke med audiovisuelle og tekstuelle medier. De momentene rundt spill som jeg skal løfte fram i oppgaven vil i mindre grad handle om eventuelle normative påstander om at *kun dette* er spill og ingenting annet, og mer om hvilke aspekter eller elementer av spill som gjør seg relevante i lys av teorier om affekt og affektive rom og tematikken rundt sorg og død. Forklart på en annen måte: Nøyaktig hvilke aspekter ved de fire spillene er det som kan være med på å skape et potensial for et affektivt rom? Når jeg i det videre gjør dette utvalget, er det altså vel vitende om at et spill både kan bestå – og mest sannsynlig også består – av mange flere elementer enn de jeg selv har gjort rede for. Forslagene til kategoriseringen av dem må heller ikke forstås som en uttømmende kategorisering, men heller som et forsøk på å avgrense de aspektene som gjør seg gjeldende for problemstillingen og de konkrete spillene jeg har valgt.

2.2.2 Interaktivitet

Digitale spill er et audiovisuelt medium, og det inneholder derfor også modaliteter og aspekter som det har felles med andre audiovisuelle medier, som eksempelvis film. Spill har kamerautsnitt og et handlingsforløp, og bruker lyder og musikk mer eller mindre på samme måte for å skape en fiktiv verden. Men digitale spill *er* ikke film, de er et eget medium, og et viktig trekk ved digitale spill er at det også er et interaktivt medium: «This is a game, so nothing happens unless you *act*» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2015, s. n). Den formen for interaksjon som digitale spill legger opp til, gir spilleren mulighet til å samhandle med mediet på måter som ikke bare igangsetter og bringer hendelsene videre, men også måter som endrer på og kontrollerer rekkefølgen av hendelser hele veien fram mot slutten (Ryan, 1999, s. 122). Jeg skal ikke her påstå at film og litteratur er medier uten interaksjon, snarere at interaksjonsformen er forskjellig fra den i spill. Som Juul (2001) framholder, ligger noe av forskjellen i hvordan mottakeren posisjoneres. Nettopp *at* spilleren samhandler med og har «kontroll» i spillverdenen, gjør at han eller hun også blir en del av den. Salen og Zimmerman (2004) kaller denne formen for interaksjon en *eksplisitt interaksjon*, og knytter den til alle de ulike handlingene som spilleren kan foreta i spillet, gjennom «(...) choices, random events, dynamic simulations, and other procedures programmed into the interactive experience» (s. 6). Dette betyr alt fra å klikke på interaktive objekter i det ludiske rommet, bevege en avatar, eller foreta bestemte valg i en dialog.

At spilleren posisjoneres i spillet, gjør også at hvordan tidselementet oppleves og virker, er forskjellig fra filmen. Mens tid i filmer er lineære, og virker retroaktivt – man ser en fortelling som allerede er «ferdig» – er opplevelsen av tid i spillet i nåtid (Juul, 2001). I den grad et spill har en fortelling, blir opplevelsen at fortellingen «skapes» underveis, *av* spilleren, men mot et utfall som forblir ukjent. Man er altså ikke bare en del av spillet, man står også midt oppi fortellingen, og er sågar med på å skape den mens den utvikler seg. Interaktiviteten i spill gir spilleren en illusjon av å være i kontroll, og denne illusjonen kan skape det Bolter og Grusin (2000) omtaler som *immediacy*. Interaktiviteten skaper en umiddelbar nærhet, der spillet som medium så å si blir usynlig, og man glemmer at opplevelsen er mediert. Denne umiddelbarheten er igjen med på å gjøre at spilleren kan bli oppslukt i opplevelsen av spillet. Oppslukningen må dog ikke forveksles med det man til daglig kaller *immersion*, som sikter til et spesifikt og avgrenset fenomen, som kun er gyldig under helt bestemte omstendigheter

(Calleja, 2011). Mens immersion handler om opplevelsen av å bli transportert eller forflyttet til en annen verden, handler oppslukning mer om å bli dypt fokusert på spillet og det man holder på med, noe Calleja (2011) ville kalt *immersion-as-absorption*. Denne illusjonen av kontroll som interaksjonen i spill skaper hos spilleren, gjør at man forholder seg til spillet på en ganske så annerledes måte enn man forholder seg til en bok eller en film. Man har rett nok en form for kontroll over en bok også: man bestemmer selv hvor man åpner boka, og hvilken retning man ønsker å bla. Det er også helt mulig å hoppe rett til siste side, eller hoppe over kapitler. Det som derimot skiller digitale spill fra bøker er at spillene skaper en illusjon av at spilleren selv har kontroll over hvordan historien eller hendelsene forløper videre. Denne illusjonen av kontroll, hevder Kevin Veale (2015), leder til at spilleren føler et *ansvar* for det som skjer i spillverdenen, nettopp på grunn av spillenes interaktivitet: «[å spille spill] is *personal* as a result of hybrid engagement in that it is all about *you*: the players of videogames are the ones who make progress through the hybrid text, and come to feel responsible for the outcomes of their decisions and actions (...)» (Veale, 2015, s. 136). En annen forskjell har James Newman (2002) sett på, gjennom å forsøke å skildre de ulike måtene en spiller forholder seg til spillet i mer og mindre interaktive sekvenser. Han skiller mellom to modi som han kaller on-line og off-line. Disse må ses på som et kontinuum, der on-line handler om det han kaller «betydningsfulle valg» i spillrommet, knyttet til interaksjon med spillrommet, mens off-line handler om når spilleren er mindre aktiv, som i cutscenes og liknende (Newman, 2002). Luca Papale (2014) har på sin side sett på hvordan man kan kategorisere spillerens forhold til avataren gjennom de interaksjonsformene som digitale spill legger opp til, gjennom begreper som projisering og detachment, der projisering handler om at spilleren projiserer sine egne verdier på avataren man styrer, mens detachment handler om å forholde seg distansert fra det som foregår.

2.2.3 Narrativet

De fire spillene jeg skal analysere er alle svært historiedrevne spill, som vektlegger narrativet på ulike måter. Derfor vil det også være aktuelt å se nærmere hva narratologi betyr for digitale spill, og på hvilke måter den kan struktureres. I digitale spill er også fortellingen, eller narrativet, om ikke et sentralt element, så i alle fall et element som er både framtreddende og tilstedeværende (Egenfeldt-Nielsen et al., 2015). De fleste spill i dag er bygget rundt en historie som er der for å enten ramme inn handlingen i spillet, eller drive handlingen i spillet

framover. Fortellingen kan uttrykkes på flere ulike måter, fra cinematisk cutsscenes og dialoger mellom karakterer underveis, til bøker i spillet, og andre fragmenterte tekstobjekter som man må lese for så å sette brikkene sammen til slutt. Spill kan være mer eller mindre historiedrevne. For noen spill fungerer det bare som en motivasjon for at spillet i seg selv finner sted, slik det er med de eldre plattformspillene som *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) og *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). I begge spill får kort man vite at en prinsesse er kidnappet av det som er «hovedfienden» i spillet, og deretter blir spilleren «overlatt til seg selv» gjennom storparten, inntil man til slutt har klart å overvinne spillet og reddet prinsessen. Dette er spill som egentlig også kunne fungert uten en slik fortelling. På den andre enden har man rollespill der fortellingen spiller en mye mer sentral rolle, som for eksempel *Final Fantasy*-serien eller *Mass Effect*-serien. Her ville ikke noe av det spillet forventer at spilleren gjør underveis gitt noen særlig mening uten fortellingen som drar det hele videre. Dess mer historiedrevet et spill er, dess mer samtaler vil man også stå overfor i spillet. Disse spillene vil ofte også remediere andre, kjente medier som filmer, bøker og TV-serier. Ryan (2008) deler den narrative oppbyggingen i spill i tre kategorier av det hun kaller plot-typer, det episke plottet, det epistemiske plottet og det dramatiske plottet. Det episke plottet er den mest typiske i spill, og minner om heltefortellinger, mens det epistemiske plottet handler om å lete etter ledetråder og skjulte spor (Ryan, 2008, s. 9-10). Ifølge Ryan er det det siste, det dramatiske plottet, som er best egnet til å skildre sosiale og emosjonelle historier. I et slikt plot handler historien i stor grad om det relasjonelle og mentale, snarere enn det fysiske og actionfylte (Ryan, 2008, s. 12).

Aarseth (2012) deler narrativet i spill opp i to kategorier, kalt *kjerner* (kernels) og *satellitter* (satellites). *Kjerner* er det han anser som de sentrale delene av en historie, som gjør hver enkelte historie gjenkjennelig som en historie (Aarseth, 2012, s. 3): dersom noen av disse delene endres eller fjernes, vil ikke historien lenger være den samme. *Satellitter* representerer på sin side det diskursive nivået i en historie, altså de elementene av en historie som det er mulig å endre på, samtidig som historiens egenart bevares (Aarseth, 2012, s. 3). Endrer man på satellittene, så er det kun diskursen som forandres: «If the wolf does not eat Red and her Granny, the story cannot be recognized as *Little Red Riding Hood* so the eating is a kernel (...). Red may stop in the woods to pick a flower, or she may not; this choice does not cause us to reject or accept a particular rendering of the fairy tale» (Aarseth, 2012, s. 3). I tradisjonelle medier som filmen og romanen, vil disse elementene ofte være mer eller mindre faste; det er som regel ingen anledning til å påvirke noen av dem i teksten. I spill, og særlig

digitale spill, er det på sin side en langt større fleksibilitet. Digitale spill kan åpne for påvirkning både på *kjerne*-nivå og på *satellitt*-nivå (Aarseth, 2012). Fortellingen i digitale spill kan plasseres på et spekter mellom helt lineær og helt ikke-lineær, hvor de mest lineære vil kunne minne om film og roman, mens de helt åpne vil ha både *kjerner* og *satellitter* som er fleksible, og hvor det følgelig vil være vanskelig å kunne snakke om *en enkelt historie*.

2.2.4 Det virtuelle rommet

Digitale spill er svært ofte representasjoner av rom, og hendelser finner sted i dette rommet. Hvordan det rommet er oppbygget og hvordan rommene henger sammen med hverandre i spillet vil derfor også være av interesse. Det virtuelle rommet i spill kan være utformet på flere forskjellige måter, og å beskrive det etter kameravinkel og perspektiv alene – som førsteperson, eller tredjeperson – forteller lite om selve hvordan *spillverdenen* (gameworld), altså det rommet man interagerer i, er oppbygget. En spillverden kan bestå av «statiske» objekter eller interaktive objekter, og hvor man kan gå og ikke kan være tydelig avgrenset, eller ikke. Aarseth (2012, s. 3) deler *spillverdenen* inn i to nivåer: 1) det ludiske rommet, hvilket vil si den delen av det virtuelle rommet hvor spilleren rent faktisk kan bevege seg rundt og handle *med* og interagere *i*, og 2) det ekstra-ludiske rommet, som handler om de delene av det virtuelle rommet som man *ikke* kan bevege seg eller handle i. Det ekstra-ludiske rommet vil utgjøre elementer som bakgrunnsgrafikk og -animasjoner – elementer som fungerer som kulisser i spillrommet – mens det er i det ludiske rommet at man vil kunne finne interaktive objekter, andre karakterer som man eventuelt kan prate med, og så videre. Skillet mellom det ludiske og det ekstra-ludiske rommet kan være svært tydelig og markert, eller det kan være mindre synlig. Det faktiske ludiske rommet i spillverdenen kan være helt åpent og fritt, eller det kan fungere som lineære korridorer. Likeens kan det strekke seg ut i det uendelige, eller bestå av adskilte rom og områder.

2.2.5 Temporalitet i spill

Temporaliteten i digitale spill er en essensiell del av opplevelsen av mediet, og gjør at opplevelsen av spill skiller seg fra opplevelsen av litteratur og film. Selv om kronologien i slike lineære medier ikke nødvendigvis er slik at et minutt på skjermen er et minutt i

virkeligheten (fortellingen kan bestå av ellipser, prolepser og analepser), vil opplevelsen likevel være mer eller mindre lineær. Når man spiller har man for det første «den faktiske» tiden som går, tiden man bruker på å spille. Samtidig kan spillet representere skiftet mellom natt/dag, eller årstider. Et annet aspekt er også den tiden som blir brukt *i gameworld*, mot den tiden som representeres i spillets fortelling: de handlingene som man kan utføre i *gameworld*, vil ikke nødvendigvis samsvare direkte med utviklingen av den tiden som går *i historien* som fortelles. Alle disse ulike aspektene samspiller på en eller annen måte, samtidig, og er med på å forme eller påvirke ens oppfattelse og forståelse av det spillet man spiller. Både Juul (2004) og Zagal og Mateas (2010) har sett på forholdet mellom opplevd tid mot spillets kronologi, og forsøkt å konseptualisere hvordan denne oppdelingen i temporaliteten fungerer i spill. Juul (2004) skiller mellom det han kaller *play time*, *game state* og *event time*, og bruker også begreper som *mapping*, *speed* og *fixation* som konsepter for å forklare forholdet mellom disse. På sin side deler Zagal og Mateas (2010) mellom *real-world time*, *gameworld time*, *coordination time* og *fictive time*.

Hos Juul (2004) er *play time* den tiden det faktisk tar å spille spillet: den tiden man bruker på enhver «sesjon». *Play time* interagerer med *game state*, som betyr selve tilstanden i spillet på et gitt punkt: Et spill er det han kaller *state machine*: «(...) a system that can be in different states; it contains input and output functions, and definitions of what state and what input will lead to what following state» (Juul, 2004, s. 2). En *state* kan være alt fra at en løper i sjakk kun kan flytte seg i et bestemt mønster, til at man mister helse/energi av å bli angrepet i et skytespill. Når man spiller vil man alltid interagere med en *state machine*, og hvis man ikke kan påvirke/samhandle med *states* i spillet, er det ifølge Juul heller ikke et spill. *Event time* er videre den tiden det tar for handlinger å utspille seg *i spillet* (Juul, 2004, s. 3), og det er i forholdet mellom *play time/event time* at opplevelsen av tid vil finne sted:

In most action games and in the traditional arcade game, the play time/event time relation is presented as being 1:1 (...) Pressing the fire key or moving the mouse immediately affects the world inside the game. So the game presents a parallell world, happening in real time. In SimCity (...) what happens in the game (...) happens faster than we would expect it to. (...) Playing for two minutes makes a year pass in the event time/game world. (Juul, 2004, s. 3)

På bakgrunn av dette benytter Juul (2004) seg av begrepet *mapping*, som er spillerens tid og handlinger «projected into a game world» (s. 4), og som vil kunne være med på å beskrive forholdet mellom nettopp *play time* og *event time*. En *play time* kan «mappes» til *event time*

enten gjennom et bestemt tempo, eller det kan fikseres historisk, hvor *speed* handler om forholdet mellom *play time* og *event time* (Juul, 2004).

Hos Zagal og Mateas (2010) kan *real-world time* på en side sees på som noe som tilsvarer Juul (2004) sin *play time*. Samtidig går den litt bredere ved at begrepet *også* rommer alt som angår spillerens fysiske rom, sted og kropp, for Zagal og Mateas vil derfor *real-world time* også romme aspekter ved spill som kan være påvirket av den virkelige tiden (f.eks. at en gitt tid må passere i den virkelige verden for at man kan gjøre noe i spillet) (Zagal & Mateas, 2010, s. 849). Videre hevder de at *gameworld time* etableres gjennom handlinger og hendelser som foregår i den representerte verdenen, både gjennom hendelser som følger av spillerens interaksjoner, så vel som hendelser som assosieres med den simulerte verdenen (Zagal & Mateas, 2010). Det innebærer at *gameworld time* peker på temporale begrensninger for hva en spiller kan gjøre, og når: «TETRIS (1984) has a gameworld temporal frame established by event relationships, such as the time limit for making decisions about piece placement (...) or the triggering of a new piece falling on the placement of the previous one» (Zagal & Mateas, 2010, s. 849). På denne måten skiller derfor *gameworld time* seg noe fra Juul sin *event time*, da også rommet tidsbegrensningene rundt mulige handlinger.

Coordination time handler videre om hvordan spillet koordinerer handlingene mellom flere spillere og det de kaller in-game agents, eller NPCer (Zagal & Mateas, 2010, s. 850). Disse kan definere «periods of play», eller på andre måter begrense eller forsinke effekten av handlinger som tas i spillverden (Zagal & Mateas, 2010). Dette kan være alt fra inndeling av hvor mange runder et spill varer, til turer mellom spillere. Til sist viser *fictive time* (fiksjonstid) til etableringen av en kronologi i spillet, eller rettere sagt hvordan spillet skaper en illusjon av en tidens gang (Zagal & Mateas, 2010, s. 850-851). Dette kan innebære å datere hendelser og scener, årstider eller en døgnsyklus. Begrepet rommer i tillegg en narratologisk utvikling, gjennom dialoger, cutscenes, flashbacks eller annet, og ligger derfor tett opptil Juul sin *event time*. Forskjellen er likevel at Juul (2004) anser cut-scenes som et brudd på *event time*, mens Zagal og Mateas (2010) anser det som et av flere virkemidler for å skape en illusjon av at tiden utvikler seg i et spill.

2.2.6 Litterære spill

En ting jeg vil hevde forbinder de fire spillene med hverandre, ved siden av tematikken om død og sorg, er at de har noen aspekter ved seg som kan gjøre dem litterære. Derfor er det også nødvendig å gjøre rede for hva litterære spill egentlig er. I følge Andersen (2018, s. 10) har litteraturen en egenskap som gjør at det litterære blir transmedialt og intermedialt. Samtidig har den digitale litteraturen et slektskap med andre estetiske medier som filmen og spillet, som gjør at grensene for hva som er litteratur blir mer porøse (Rustad, 2018). Digitale spill og litteratur står på mange måter i et forhold til hverandre, der spill kan oppleves mer litterære: «Texts may be referred to as games in the title, or front matter yet turn out to be not just playerly, but readerly as well» (Ensslin, 2014, s. 6). Litterære spill kan karakteriseres som spill som gir uttrykk for en viss *litterær sensitivitet*, som innebærer at spillet retter sterkere fokus mot den *narrative opplevelsen, karakterisering, atmosfære og storytelling* (Mygind & Poulsen, 2018, s. 238). Spill kan for eksempel benytte seg av skreven tekst som en måte å bringe inn den litterære sensibiliteten, eller de kan, på ulike måter, påkrevne en større oppmerksomhet mot det atmosfæriske og karakteriseringen av figurer i spillet. Et spill kan også uttrykke en litterær sensitivitet gjennom bruk av intertekstuelle referanser, som kan være med på å signalisere overfor spilleren at spillet krever en dypere form for engasjement (Krzywinska, 2008).

Ifølge Ensslin (2014) tar litterære spill aktivt i bruk mediets affordanser for å utforske mediet på nye måter: «literary computer games combine poetic and narrative techniques with serious, self-critical game design in order to explore the affordances and limitations of rules, challenges, risks, achievement-drivenness and other ludic structures» (Ensslin, 2014, s. 6). Det kan dreie seg om å bevisst framheve begrensningene ved et spilldesign, for å illustrere et tematisk poeng, eller bruke de ludiske elementene for å utforske grensene for det tekstuelle. Ensslin opererer med en litterær-ludisk skala, hvor tekster på den litterære enden primært skal leses, mens de på den ludiske enden av skalaen primært skal spilles. Hos Ensslin (2014) vil spill med litterære kvaliteter være «designed so as to allow players to enter the magic circle without fully suspending disbelief or developing a permanent state of hyper attention» (s. 39). Litterære spill vil kunne kreve eller legge opp til at spilleren veksler mellom *hyper* og *deep attention* underveis i spillingen for å få det fulle utbyttet av spillet: «they confront players with the seemingly irreconcilable clash between hyper and deep attention, which in some cases they have to choose between the two to either play the game successfully or close-read it to

comprehend its literary forms and meanings (...)» (Ensslin, 2014, s. 39). Ensslin henter begrepene *deep attention* og *hyper attention* fra Hayles (2012). Hayles definerer *deep attention* som den typen oppmerksomhet som assosieres med nærlesning, hvor man er dypt konsentrert om én oppgave, der man glemmer verden utenfor (Hayles, 2012, s. 12). *Hyper attention* er på sin side definert som den oppmerksomhetsformen som preger ergodiske tekster, internett og digitale spill, der man stadig veksler mellom ulike oppgaver, og lar oppmerksomheten deles mellom ulike informasjonsstrømmer og -typer (Hayles, 2012, s. 12).

2.2.7 Død i spill

De fire spillene som jeg skal analysere har alle døden som et sentralt tema, så vel som et utgangspunkt for selve spillet. Av den grunn vil det derfor være aktuelt å se på nøyaktig hvordan døden presenteres i eller er en del av spillene. Dermed vil det også være nødvendig å se nærmere på hva tidligere forskning har sagt om representasjon eller simulasjon av døden i digitale spill. Dette kan være med på å belyse hvorvidt disse fire spillene skiller seg fra andre spill, og eventuelt på hvilken måte.

I diskursen rundt digitale spill er døden allestedsnærværende. Man er «død» når man feiler eller taper, eller man har «tre liv» igjen. Døden brukes for «balansering» av spillet, og for å styre spilleradferden: «as with other games, character death must be accompanied by a disincentive of some kind, or players won't care if they die» (Rollings & Adams, 2003, s. 525). Utfordringer og hindre i spill er ofte forbundet med døden, mens å seire betyr å forbli levende (Nteali, 2015). Dette bidrar til å gjøre døden som fenomen trivialisert og ubetydelig, samtidig som den blir spektakulær og overdreven: «By associating death with failure and recurrence videogame and its ludic dimension developed, thorough time [sic], two steady ways of representing death. Firstly, by suggesting it and making it invisible; secondly, by maximizing the audiovisual regime and making it spectacular» (Maté, 2015, s. 285). Døden er bare en del av utfordringen i spillet. Mange spill handler om å drepe fienden, ved skyting eller ved fysisk vold. Man må overleve og unngå fienden for å ikke dø (og tape). Disse representasjonsformene for døden skaper ofte svært spenningsfylte rom, og oppmerksomheten blir preget av en *hyper attention*: man konsentrerer seg om flere ting på samme tid, og er med på å legge til rette for at «målet» for spillet er det man konsentrerer seg om. Døden i actionspill er ofte svært visuell og spektakulær, og bidrar til en hypervirkelig opplevelse. Nteali (2015) har vist at døden som

en ludisk mekanikk er tett forbundet med hvordan å oppnå det endelige målet med spillet. Samtidig viser hun at døden i spill skiller seg fra litteraturen og filmen, fordi man alltid står overfor flere framtidige muligheter for å dø igjen og igjen (Nteali, 2015). Videre hevder (Nteali, 2015) at mens andre medier kun forsøker å representere døden, så gjør spill at man faktisk opplever en virtuell form for død: «when a fictional character dies in a book we read or a movie we watch, that does not mean that we cannot continue reading or watching. In digital games, it means exactly that: that the game is over» (s. 98). Spillet som en simulasjon stopper, og det er kun en representasjon. Gjennom avatarens død kan en spiller lære av sine feil, og justerer sin forståelse av spillet og hvordan han eller hun må håndtere situasjonen de står i (Nteali, 2015). Atter andre spill er designet slik at karakteren spilleren *kommer* til å dø i det virtuelle rom, og er den eneste mulige måten å avslutte spillet på, som eksempelvis tradisjonelle spill som *Pacman* (Simons, 2007), eller historiedrevne spill som *Final Fantasy X* og *L.A. Noir*, der protagonistens død markerer slutten på spillet.

2.3 Oppsummering av teorikapittlet

På hvilke måter skaper spillene affektive rom? Hvilke aspekter ved spillet som medium er det som er med på å påvirke muligheten for affektive rom? Hvilken mulighet har spill som et medium til å bidra til sorgarbeid? Disse spørsmålene skal det teoretiske rammeverket være til hjelp med for å besvare. Jeg skal nå analysere fire digitale spill, for så å drøfte aspekter rundt disse spillene, som interaktiviteten, hvordan historien i spillet er bygget opp, hvilke litterære trekk som er tilstedeværende i spillene, så vel som å se nærmere på enkeltscener fra hvert spill for å se hvordan spillene kan skape sorgrelaterte affektive rom. Fra affektteorien vil jeg bringe med meg begrepene *intensitet* og *kritisk punkt* fra Massumi, *orientering* og *bevegelse* fra Ahmed, *situasjonen* og *affektivt rom* fra Tygstrup, så vel som *impulskilder* og *emosjonelle subjekter* fra Andersen. Samtidig vil jeg forstå sorg og savn som kognitive emosjoner fra Nussbaum. Disse følelsene inneholder en verdiladning for den som opplever sorg, og fra både Nussbaum og Ahmed vil ideen om at minnene er en sentral trigger for emosjonene også være sentral.

I analysen vil jeg ta utgangspunkt i karakteristikkene jeg har gjort rede for, som kjennetegner digitale spill som et medium, og videre hvordan disse er med på å påvirke affektive rom. Disse karakteristikkene er *kjerner* og *satellitter* i den narratologiske strukturen,

temporaliteten og *litterære aspekter* som en vektlegging av en narrativ opplevelse, et spilldesign som skaper mulighet for en *deep attention*, og samspillet mellom ludiske, interaktive og narratologiske aspekter, så vel som det virtuelle spillrommet. Dette kan summeres opp i at analysen vil se på hvordan mediet presenterer innholdet (hvordan presenterer de sorg, død og tap?) og hvordan presentasjonsmåten skaper muligheter for affektive rom. Når jeg i de følgende analysene begrenser meg til formuleringer som *potensial*, *mulighet* og *sannsynlighet for* i sammenheng med affekter i spill, handler det om en anerkjennelse av de sentrale aspektene ved hva affekter er og hvordan de opererer. Uavhengig om man anser koplingen mellom affekt og emosjoner sterkt adskilte, men beslektede fenomener som Massumi, eller to sider av det samme fenomenet som Ahmed, er det alltid likevel vanskelig å kunne «avdekke» eller analysere fram affektene på et generalisert nivå. Affekter vil alltid inngå i ulike kontekster hos ulike mennesker, ettersom affektene innebærer både kulturelle og sosiale sammenhenger. Deres immanens til erfaringen gjør også at denne konteksten vil kunne være forskjellig fra person til person, så det vil være umulig å avgjøre bestemt at *alle alltid* vil kunne affiseres. Snarere handler det om å se på spillene for å kunne si at det her finnes en *mulighet* for at spilleren *kan* affiseres av det opplevde.

3. Døden, sorgen og de affektive rommene: analyser av fire spill

Hver analyse er delt opp i tre hoveddeler, der jeg først foretar en generell analyse av spillet og dets oppbygging i lys av spillteori, deretter mer direkte på bestemte interaksjonsformer for så å analysere hvordan disse mer direkte kan skape affektive rom relatert til sorg og død. Jeg knytter forståelsen av affekter fra Massumi til interaktiviteten, og ser på hvordan det kritiske punktet henger sammen med interaksjon i spillrommet. Fra Sara Ahmed knytter jeg forståelsen av emosjonenes orientering og bevegelse til karakterenes reaksjoner på et narrativt nivå, så vel som til vår større kulturelle forståelse rundt eksempelvis sorg, sykdom og død. Fra Tygstrup – så vel som Massumi – trekker jeg inn forståelsen av affekter til den enkelte situasjon jeg analyserer, og videre hva slags affekter som kan eksistere i disse rommene. På den måten kan jeg foreta en mediespesifikk analyse av affektene i digitale spill. I lys av affektteori vil noen utpekte trekk ved spillene være relevante for den generelle analysen, da disse kan synes å være med på å påvirke opplevelsen eller muligheten for affektive rom, dette er eventuelle litterære aspekter ved spillene, temporaliteten, hvilke interaksjonsformer som gjør at vi opplever historien, oppbyggingen av spillrommet, og hvordan det ludiske og «dødsfall» representeres i spillet. Fordi døden er en viktig tematikk i alle de fire spillene, og fordi hendelser som en spiller/leser kan kjenne seg igjen i er en av mange måter man kan skape en relasjonell kopling mellom mottaker og tekst/spill på, vil det også være relevant å se nærmere på tilstedeværelsen av døden i disse spillene. De fire spillene ble valgt ut fordi noens død framstår som en svært viktig del av historiene i spillene, men det er også nødvendig å se nærmere på *hvordan* døden opptrer i spillene, slik at jeg også kan besvare spørsmålet om hvordan spillene kan fungere sorgarbeidende. Dette vil derfor også være et analytisk nedslagspunkt i analysene.

3.1 Oxenfree

Oxenfree (Night School Studios, 2016) er et såkalt *indiespill* som kan plasseres i adventure-sjangeren, der spilllets hovedutfordring er problemløsning via puslespill og gåter underveis. *Oxenfree* er i tillegg et sterkt historiedrevet spill, hvor selve dialogene mellom karakterene utgjør en sterk spillmekanisk betydning. Størsteparten av spillet dreier seg om dialoger med og mellom karakterene, og hvilke valg man tar i disse dialogene underveis er med på å

bestemme hvordan fortellingen går videre, så vel som hva utfallet av spillet som helhet kan bli. I *Oxenfree* møter vi seks karakterer, som alle inngår i kryssrelasjoner med hverandre: Alex er den spillerkontrollerte hovedkarakteren, og er stesøsteren til Jonas og den yngre søsteren til Michael. Ren er hennes barndomsvenn og naboen til Clarissa, Michaels ekskjæreste. Nona er venninna til Clarissa, og hun og Ren er forelsket i hverandre. Både Jonas og Alex har mistet et familiemedlem et par år før spillet finner sted: Moren til Jonas døde av sykdom, og Michael døde i en svømmeulykke. Foreldrene til Alex skilte seg ikke lenge etter ulykken, og moren hennes endte opp med å gifte seg med faren til Jonas like før spillet finner sted. Clarissa har siden ulykken klandret Alex for Michaels død. Spillet tutorial-del åpner med at Alex, Jonas, Ren, Nona og Clarissa skal ut til Edwards Island for å ha en årlig sommerfest. Alex, Jonas og Ren tar den siste fergen sammen, mens Nona og Clarissa har reist dit i forveien. Ren har bedt Alex ta med seg en miniradio, fordi det er ulike steinvarder på øya som kan reagere på bestemte radiofrekvenser. Etterhvert oppdager de at radioen og vardene skaper ulike lysfenomener, som viser seg å være en rift i tid og rom, som gjør at Ren, Clarissa og Nona blir teleportert til ulike steder på øya, og spillet vil heretter handle om at Alex og Jonas må finne de andre så de kan komme seg hjem igjen.

Michaels død vil senere inngå senere som integrert del av avslutningen på spillet, hvor Alex gjennom drømmeliknende sekvenser blir gitt muligheten til å enten bevare tidslinjen som den er, eller gjøre så Michael aldri dør. Hva man velger vil være med på å påvirke ikke bare hennes nåværende relasjon med Jonas, men også deres framtidige relasjon. Den sorgen som blir representert i *Oxenfree* kan karakteriseres som en form for avdempet sorg. I løpet av handlingen gir ikke Alex så sterkt uttrykk for sin egen sorg som følger av tapet av sin egen bror, men det finnes scener hvor man kan få oppleve at hun fremdeles er preget av en skyldfølelse for at han døde. Snarere uttrykkes hennes sorg mer gjennom mimring og minner underveis i tilfeldige samtaler med Jonas. Likeens gir heller ikke Jonas særlig uttrykk for at han har det noe vanskelig etter at hans mor døde, men det vil være situasjoner hvor hennes død kommer fram i samtaleemnene, som et tegn på at han fremdeles savner henne. På den måten vises en sirkulær form for sorg, hvor minnene av personen de savner stadig dukker opp i ulike situasjoner. Samtidig kan man i løpet av spillet oppdage samtaler hvor det kommer fram at hun hadde en adferdsendring som følger av dødsfallet. Også Clarissa bærer på en sorg, men i scener hvor Clarissa er med Nona, virker hun ikke å være sterkt berørt av Michaels død. Likevel kan man oppleve øyeblikk der det kan synes som om Alex bringer hennes sorg fram i

Clarissas bevissthet. Det kan sette sitt preg på interaksjonen mellom Alex og Clarissa, hvor den til tider kan være preget av sarkasme og bitterhet på grunn av Michael.

Når det gjelder døden i *Oxenfree*, er den som fenomen en helt sentral del av grunnhistorien i spillet. En viktig del av fortellingens kjerne er at både Michael og moren til Jonas døde før handlingen finner sted, og at deres død har hatt en direkte påvirkning på livene til tre av karakterene, Alex, Clarissa og Jonas. Videre blir deres død framtrødende som et mulig samtaletema i dialogene mellom Alex og Jonas, så vel som Alex og de øvrige karakterene, som spilleren dermed kan velge å berøre og behandle. Ett eksempel på dette kan vi se nedenfor i bilde 1, som er den første samtalen mellom Alex og Jonas helt på starten av spillet. Michael vil også opptre direkte som en karakter i spillet gjennom to obligatoriske «drømmesekvenser», der den ene finner sted rundt midten av spillet, og den andre helt mot slutten av spillet. På det ludiske nivået framtoner det seg annerledes. I mange spill er det vanlig at prøving og feiling innebærer at avataren «dør», og at man må starte på nytt. Men i *Oxenfree* er det umulig for spilleren å mislykkes. Dette betyr også at spilleren aldri vil erfare at Alex «dør», for Alex kan aldri dø (i spillet). Videre er det også voldelige elementer helt fraværende i dette spillet. Interaksjonen i spillet er begrenset til bevegelser i spillrommet, valg i samtaler og en svært enkel interaksjon med ludiske objekter, som å lukke opp en dør, hoppe over en kant, eller ta fram radioen. Det åpner ikke for vold eller skyting, som actionspill gjør. Det er heller ikke snakk om å forsøke å flykte fra eller unngå noe voldelig.



Bilde 1. fra *Oxenfree* (Night School Studios, 2016).

3.1.1 Litterære aspekter

Som Ensslin (2014) framholder, er *litterære spill* de spillene som på ulike måter tar i bruk, eller kombinerer poetiske, narrative og ludiske elementer på en måte som gjør at spillet blir selv-kritisk eller selv-refleksivt, og som vektlegger en narratologisk opplevelse. Litterære spill er spill som innehar kvaliteter som ikke bare gjør dem spillbare, men også lesbare (Ensslin, 2014). Gjennom dette gir spillet uttrykk for det Mygind og Poulsen (2018) kaller en litterær sensitivitet: I *Oxenfree* er mange av de ludiske aspektene nedtonet, mens den narrative opplevelsen gjennom dialoger og samtaler blir vektlagt og framhevet. Sentralt i spillet er opplevelsen av historien og atmosfæren. Omgivelsene er nedtonet og dystre med nedlagte bygg, noe som kan være med på å underbygge den dystre tematikken i spillet. Spillet har et tydelig fravær av agonale aspekter: spillmekanisk finnes det ingen risiko for spilleren, og i den grad det har inkludert utfordringer, så er de svært enkle. Som regel innebærer det å stille inn radioen på riktig signal, eller å starte opp maskiner og båndopptakere i spillrommet. Det finnes likevel ingen straffemekanismer dersom man stiller inn på feil signal, skrur av radioen eller ikke sveiver båndopptakeren i riktig retning. Enten har du gjort det riktig, eller så prøver du igjen. Disse «utfordringene» har heller ingen temporale begrensninger, slik at man kan ta seg god tid. Gjennom dette signaliserer spillet at det ikke er spenning, konkurranse og utfordringer som er poenget, men snarere narrativet gjennom dialog, samtale og relasjoner. Det handler i større grad om å utvikle og pleie relasjonelle og sosiale bånd mellom karakterene i spillet, framfor action og eventyr. Basert på spillerens handlinger kan spillet ende med at vennskapet mellom Alex og de andre blir brutt, mens mysteriet blir løst uavhengig. Ved å vektlegge en narrativ opplevelse, er spillet med på å gjøre at spillerens oppmerksomhet i større grad kan ta form som *deep attention*, en type oppmerksomhet der man i hovedsak er dypere konsentrert om en sak av gangen (Hayles, 2012). Det er i liten grad lagt opp til at spilleren må fokusere på flere spillelementer samtidig. I stedet for at ulike ludiske og ekstra-ludiske elementer som menyer, interaktive objekter, samtaler og styring av avataren samtidig kjemper om spillerens fokus, vil heller ett og ett moment av gangen trå i «forgrunnen». Når det er en dialog på gang, er det kun dialogen som krever oppmerksomhet, og når man skal interagere med enten radioen eller andre objekter i spillverdenen, skjer det først når samtalen eller den andre interaksjonen er overstått. Størsteparten av spilleopplevelsen dreier seg rundt samtaler mellom karakterer i

spillet, og bare i liten grad om direkte interaksjon med objekter i spillverdenen. *Oxenfree* har ingen agonale aspekter, og handler i liten grad om «å vinne eller tape». Spillet er heller snarere preget av saktere tempo, der man selv velger hvor kort eller lang tid man bruker på det, slik at spillerrollen bærer preg av en mer kontemplerende rolle. I sum gjør dette at mer subtile og mer sensitive former for affekter får mulighet til å bli framtrædende i *Oxenfree*.

3.1.2 Spilletets strukturelle særpreget

Strukturelt er spillverdenen i *Oxenfree* mer eller mindre lineær. Rett etter karakterene blir teleportert rundt, kan man bestemme hvilken av to mulige ruter man kan gå først, men spillet lar deg kun ha ett og ett mål av gangen, og valget avgjør kun hvilken rute gjennom øya man tar. Spillverdenen har en lineær struktur, og kan klassifiseres som en mellomting mellom det Aarseth (2012) kaller *enkeltrom* og *lineær korridor*. Det ludiske rommet består av smale korridorer som karakteren kan bevege seg langs, ofte visualisert som stier, gangveier, og trapper, og utsmykket med statiske, ekstra-ludiske bakgrunner, som vi kan se i bilde 1 ovenfor. Spillverdenen er et «enkeltrom» i den forstand at man kun beveger seg i en og en synlig skjerm av gangen, og alle områder er adskilt fra hverandre med loading-skjermer. Spillet har et kart man kan åpne som undermeny når som helst, men det tillater ikke hurtigreise fra det ene punktet til det andre. Snarere er man tvunget til å alltid måtte «fysisk» bevege seg fra punkt A til punkt B på øya. Vandringen utgjør den største delen av spillet, og det er i disse lange sekvensene at spillet legger inn samtalene mellom Alex og Jonas, eller Alex og de andre karakterene.

Mens selve spillverdenen i *Oxenfree* er lineær, er det snarere på fortellingsnivået gjennom dialogene at spillet har en klart åpnere struktur. Spilletts narrativ får gjennom dialogene en trestruktur der historien kan gå i mange forskjellige forgreininger. Strukturelt er narrativet i spillet en *ikke-lineær fortelling* hvor fortellingens *kjerner* forblir mer eller mindre faste, mens *satellittene*, de øvrige og mindre hendelsene underveis som utgjør historiens diskurs, er helt og holdent under spillerens kontroll. Store deler av historien skapes gjennom interaktive dialogbokser som, fra øyeblikket de blir synlige, gradvis forsvinner i løpet av 5-10 sekunder. Dette gjør at alle valg er tidsbestemte og tidsbegrensede, og åpner for at det også er mulig å ikke velge noen av dem, eller at man kan gå glipp av muligheten til å ta et valg. Videre er det slik at så fort man har tatt et valg – inkludert det å la være – kan man ikke gå tilbake på det.

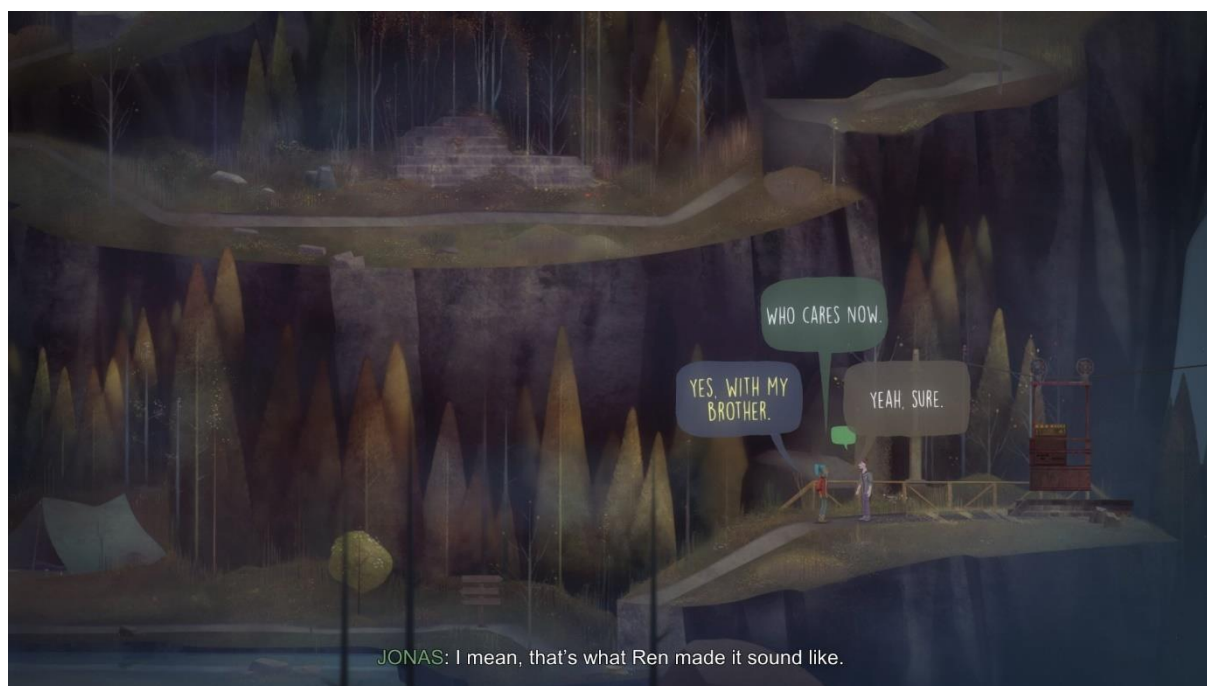
Det betyr at det Zagal og Mateas (2010) kaller spillverden-tid (*gameworld time*) kun spiller inn som en temporal begrensning i dialogene. Hvordan enhver dialog i spillet arter seg er bestemt av valgene spilleren tar underveis, noe som betyr at hvorvidt, eller i hvor stor grad, Michaels død eller Jonas' døde mor blir tatt opp og behandlet i historien, avhenger av hva spilleren selv ønsker at Alex skal svare i samtalene, og hvorvidt hun svarer på noe i det hele tatt. Dialogene er det som utgjør de narrative satellittene i spillet, og hvordan dialogene i seg selv virker og er strukturert skal jeg se nærmere på litt senere i analysen.

I *Oxenfree* er opplevelsen av tid sånn at det synes å være et 1:1-forhold mellom sanntid og spilltid. Det er aldri noen punkt der spilltiden er «satt på pause». Alle hendelsene i spillet, inkludert dialogene, skjer i sanntid. Fikseringen synes å være satt fra kvelden på starten til morgenen etter når spillet slutter, mellom siste og første ferge. Det er liten bruk av *gameworld time* til å styre når man kan gjøre hva, med unntak av dialogene, som jeg skal komme tilbake til senere.

I *Oxenfree* er det som tidligere nevnt dialogene som er det sentrale elementet av spillet, og de utgjør – ved siden av å bevege avataren gjennom landskapet – den største delen av de interaksjonsmulighetene man har i spillet. Dialogene er ikke bare med på å «fylle rommet» mens man må bevege seg fra punkt A til punkt B på kartet, dialogene utgjør også den mest sentrale måten som handlingen i spillet utvikler seg gjennom. Det er gjennom dialogene at man lærer noe om Alex og de andre karakterene. Hvilke valg man tar i dialogene er også det som avgjør gangen i spillet videre, og i siste instans hva utfallet av spillet vil bli. Valgene som blir foretatt i dialogene er det som bestemmer forholdet mellom Alex og de øvrige karakterene, så vel som hvordan forholdet mellom de øvrige karakterene i seg selv vil utvikle seg, noe som i sin tur avgjør hva slags avslutning spillet får. Det handler derfor ikke om å vinne eller å tape, men heller om hvilke relasjoner karakterene har til hverandre ved spillets slutt.

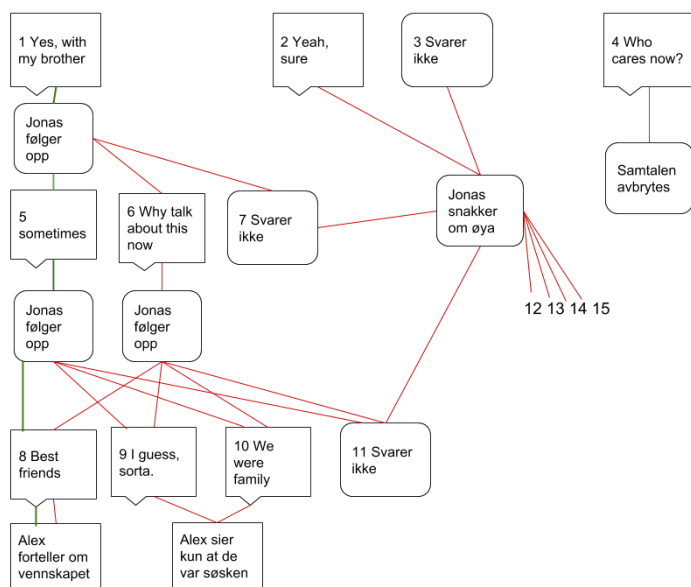
I daglige samtaler vil turtakingen ofte framstå mer samtidig og simultan enn normene skal tilsi (Van Leeuwen, 2005, s. 252), og det samme gjelder også det vi kan kalle dialogens modaliteter, som for eksempel verbalspråk og kroppsspråk, nonverbale signaler, og så videre. Når noen eksempelvis sier «kom hit» kan man gjerne respondere muntlig *samtidig* som man allerede forflytter kroppen. I digitale spill er det ofte vanlig å strukturere dialoger etter et sekvensielt prinsipp med ytring-respons, der den ene karakteren først responderer etter at den andre har snakket ferdig. Dette kan man se i flere spill – som *Fallout*-serien, *The Elder Scrolls*-serien og *Mass Effect* – der det ikke er mulig å bevege avataren mens samtalen finner sted.

Man forblir fastlåst på ett punkt inntil samtalen er overstått, noe som ofte betyr at en enten har gått gjennom alle ulike valg i dialogen, eller på en eller annen måte har avbrutt og går ut av samtalen. I *Oxenfree* er dialogene snarere strukturert etter det spontane og simultane som vi finner til daglig. Det er ikke alltid Alex venter til andre har snakket ferdig før hun snakker, så idet man har valgt en dialogboks, vil hun ofte kunne avbryte de andre karakterene. Det er heller ingen muligheter for å vite om Alex vil komme til å avbryte i forkant av valgene. Kombinert med at dialogboksene på skjermen forsvinner innen få sekunder, gjør det altså at dialogene i spillet bærer noe av det samme preget av spontanitet og simultanitet som dialoger i «det virkelige liv» har. Alle samtaler i *Oxenfree* framstår på den måten som en ganske klar remediering av det samtalerommet som vi kan oppleve i det daglige. Valg som ikke blir tatt, forblir tapte muligheter, og samtaler vil enten gå videre eller stoppe helt opp som et resultat. De temporale begrensningene rundt dialogvalgene er samtidig noe av det som gjør dialogene i *Oxenfree* såpass spesielle, sammenliknet med andre spill, og har en klar påvirkning på spillet. Spillet bruker det Zagal og Mateas (2010) kaller *gameworld time* til å sette begrensninger på hvor lenge dialogene forblir synlige på skjermen. Blir valgene borte, betyr det at Alex ikke svarer de andre karakterene, som igjen vil kunne lede til at samtaler enten avbrytes, eller ledes inn på andre spor. De valgene man tar i samtalen er det som utvikler historien videre, og valgfriheten man har gir muligheter for at historien kan utvikles i svært ulike retninger. Dette kan demonstreres i den følgende scenen.



Bilde 2. Fra *Oxenfree* (Night School Studios, 2016).

I den aktuelle scenen, har Jonas og Alex nettopp ankommet en lysning i skogen via en gammel taubane som måtte krysse et juv, som vi ser på høyre side i bilde 2. I lysningen er det en liten innsjø, med en teltplass like ved vannkanten. Dialogen innledes ved at Jonas spør Alex «You used to come here a lot as a kid, right? To the island, I mean. I mean, that's what Ren made it sound like». Denne samtalen er en av flere forhåndsbestemte samtaler i spillet, og vil alltid finne sted første gang man ankommer dette området sammen med Jonas. Man blir deretter gitt fire valg. Tre er dialogbokser (som vi også kan se i bilde 2): 1) «Yes, with my brother», 2) «Yeah, sure» og 3) «Who cares now». Det fjerde og siste valget er muligheten til å ikke svare, gjennom at boksene blir borte. Det første av disse valgene vil lede samtalen over til å handle om forholdet mellom Michael og Alex, to av de andre – det å ikke svare, og «Yeah, sure» – vil la øya og omgivelsene rundt forbli samtalens fokus, mens «Who cares now» vil avbryte hele samtalen der og da, som vi kan se i figur 1 nedenfor. Skulle man velge det første alternativet, blir man gitt tre nye valg. Begge dialogboksene vil på ulike måter være relatert til Michael, der «Sometimes» gjør at Alex fortelle videre om seg selv og broren, mens «Why talk about this now?» er relatert til Michael i den forstand at Alex synes å ville prate om noe annet enn Michael. Det siste valget, det å ikke svare, vil igjen kunne styre samtalen direkte tilbake til naturen og omgivelsene. Fra det vi kan se, betyr det er at denne egentlig korte samtalen rommer ganske ulike muligheter.



Figur 1. Samtale-tre i Oxenfree

Som vi kan se fra figur 1, eksisterer det ved hvert eneste steg i dialogen en mulighet for at samtalen blir ledet tilbake til naturen og omgivelsene rundt, gjennom å simpelthen ikke svare på noen av innspillene til Jonas. I alt inneholder denne scenen femten valg, der kun fem av dem helt direkte har Michael og hans død som samtaleemne – seks, hvis man også inkluderer ønsket om å bytte samtaleemnet – mens hele åtte av valgene er direkte knyttet til Edwards Island og naturen, hvorav halvparten av disse igjen er å simpelthen ikke respondere. Interessant nok er det altså ikke det å la være å svare som avbryter denne samtalen mellom Jonas og Alex, men heller selve det å svare «Who cares now?» når han først spør. Det er heller ikke broren til Alex som er årsaken til at Jonas innleder samtalen, men heller snarere naturen de står i. At samtalen i det hele tatt skal handle om Michael, vil derfor være et resultat av helt aktive valg som spilleren *må* ta, mens naturen er det som forblir en slags «standardsamtale» som spillet automatisk fortsetter med, eller faller tilbake på, dersom samtalen ikke blir styrt i en annen retning fra starten av.

I de ulike valgene ligger det også forskjellige følelsesmessige reaksjoner fra Alex. «Yes, with my brother», «Sometimes» og «best friends» er vennlige innstilt, der hun velvillig deler ny informasjon om hennes forhold med broren. Tonen i valg nummer 2 og 9, «yeah, sure» og «I guess, sorta» er mer eller mindre likegyldig, hvor hun framstår noe mer uinteressert, mens 4 og 6 er mer konfronterende, hvor det ligger klare ønsker om å avslutte samtalen. Alternativ 10 er et mer sarkastisk svar. Selv om alternativ 6 har et ønske om å stoppe samtalen, kan man interessant nok fortsatt bringe den videre, ved at man får presentert akkurat de samme alternativene som valg 5. Bakhtin (1986) hevder at «(...) the speaker talks with an expectation of a response, agreement, sympathy, objection, execution, and so forth (...)» (s. 89). I dialoger i den «virkelige verden», forstått som utenfor spillet, i det daglige, er det først idet den ene parten *faktisk* ytrer seg, at man kan fornemme hva slags type respons som blir forventet av motparten. På motsatt vis, kan vi i *Oxenfree* gjennom de tekstuelle elementene i boksene se disse ønskene uttrykket utfra hvordan de er formulert. Gjennom denne tydeliggjøringen av forventede responser, kan man dermed også si at det ligger et implisitt nestevalg fra alternativ 6, som ikke omhandler Michael, men som snarere er å enten tie, eller å svare sarkastisk gjennom alternativ 10. Utfra en relativt kort scene, kan vi se at det potensielt eksisterer flere ulike, emosjonelle responser, men hvorvidt broren blir diskutert er helt opp til spilleren selv.

3.1.3 Dialogen som affektiv rom

Dialogene er hovedelementet i *Oxenfree*, det er gjennom disse at historien utvikler seg, og at temaer som sorg og død kan behandles. Dermed er det gjennom disse at spillet i hovedsak etablerer de affektive mulighetene, i kombinasjon med temporale og audiovisuelle elementer. Dialoger er i sin form sosial og sekvensiell. Som Vološinov (1973) framholder, består dialogene i seg av emotive logikker og symboler. Det ligger i dialogens natur. Man er i et talehandlingsrom med den Andre, og enhver ytring man gir fordrer en respons – enten den er verbal eller nonverbal – fra den Andre, og vice versa (Bakhtin, 1986; Van Leeuwen, 2005). I en hermeneutisk forståelse er også dialogen de som åpner for endring og erindring. På grunn av disse aspektene vil dialogene også være fylt med affektive muligheter. Jeg skal i det videre se på nettopp hvilke affektive muligheter som ligger i disse dialogene, og hvordan de affektive mulighetene «opptrer» i spillet, eksemplifisert gjennom scenen som er gjort rede for ovenfor.

Som Massumi (2002) framholder, kan affektene være forbundet til fenomener som ikke bare er språklige, men også til fenomener som er kulturelle, politiske og på andre måter ikke-språklige. Affektene kan dermed også springe ut fra våre omgivelser, både de fysiske omgivelsene og de kulturelle forståelsene av omgivelsene våre. Når Jonas innleder samtalen, oppstår det mulighet for enten å styre samtalen i retning av Michael og Alex' søskenforhold, eller en mulighet til å styre samtalen over til naturen, eller kanskje snarere, å fortsette å la naturen forbli samtalens fokus. Det eneste Jonas vet, er at Alex pleide å reise til øya, så det å spore det inn på at det for det meste var bare hun og broren, vil være helt ny informasjon. Ved de siste alternativene, er det kun «best friends» som bidrar med helt ny informasjon, ettersom han fra før av vet at de var søsken, men ikke noe om deres vennskapsforhold. Her oppstår det en kopling fra naturen til både Alex og Jonas. For Jonas' del eksisterer forbindelsen gjennom at det er selve det å stå midt i en natur han opplever som vakker, som får ham til å ville begynne å prate med Alex om den. Emosjonene oppstår alltid i et sted, og her oppstår de i det Andersen (2016, s. 228) kaller for *emosjonelle mikrogeografier*. Jonas synes å oppleve en form for bliven-natur, hvor hans emosjonelle eller affektive impulser springer ut fra de omgivelsene han står midt oppi. Det synes å skape en estetisk opplevelse som er sterk nok til at den er verdt å prate om, samtidig som han også ønsker å vite mer om Alex. Dette underbygges blant annet av at naturen i seg selv ikke bare er det som innleder samtalen («you used to come here a lot as a kid, right?»), men også gjennom tidligere scener i spillet hvor han forteller om mangelen på parker og natur i sin hjemby.

I tillegg er også naturen et samtaleemne som fungerer som en slags standard, gjennom at det alltid er dit samtalen ledes, enten gjennom alternativ to innledningsvis, eller dersom Alex når som helst skulle la være å svare. Samtidig er det slik at affektene kan trekke oss mot eller fra objekter (som Ahmed (2014) forklarer det), forstått slik kan man si at ved hvert steg i samtalen, eksisterer det en sannsynlighet for at naturens affekter setter Jonas i bevegelse *mot* naturen. Jonas føler en såpass sterk draging til det naturlige rundt seg, at gitt fraværet av andre impulsilder, så vil han holde fast ved dette. Men samtidig har han også en draging mot Alex, ettersom temaet rettes mot hennes liv og erfaringer. Likevel er det kun hvis Alex selv bringer samtalen over på Michael, at Jonas vil kunne diskutere noe annet (men likevel beslektet, eller rhizomisk forbundet). Samtidig krever det at spilleren via Alex ikke bare bringer samtalen dit, det krever også at hun aktivt *fortsetter* samtalen om Michael. Jonas har selv ingen draging mot Michael. Det åpner for, eller gjør at man selv må *ønske* å berøre sorgen til Alex for at det skal bli et tema.

For Alex' del er øya og naturen direkte forbundet med hennes egne barndomsminner. Som Andersen (2016) og Nussbaum (2001) presiserer, kan også minnene fungere som impulsilder for emosjonene. Det kan synes som at minnene setter Alex i en bevegelse mot sin døde bror, og gjør at det oppstår mulighetsrom der hun enten kan prate om broren, eller la være. Affekter er ikke låst fast i en statisk posisjon, men eksisterer alltid i en stadig bevegelse, eller som en overgang fra en kropp eller tilstand til en annen (Deleuze & Guattari, 1987; Massumi, 2002). Som tidligere nevnt, hevder Massumi (2002, s. 33) at affekter alltid befinner seg sted midtveis mellom en fortid og en (mulig) fremtid: affekter kan sies å oppstå i såkalte *kritiske punkter* hvor flere framtidige, og gjensidig utelukkende muligheter eksisterer samtidig. Når ett av disse mulighetene blir valgt, opphører samtidig alle de andre alternativene å eksistere, mens en rekke nye muligheter igjen blir skapt. I dialogene i *Oxenfree* fungerer de affektive mulighetene etter den samme logikken. Først og fremst gjennom at alternativene helt direkte utelukker hverandre: velger man alternativ ett, kan man ikke velge to, tre eller fire, men inntil du foretar valget eksisterer alle utfallene som framtidige muligheter. Samtidig eksisterer det forskjellige potensielle emosjoner (Kavka, 2008) ved hvert av de enkelte valgalternativene. Ved helt bestemte valg, vil sorgrelaterte muligheter oppstå, mens ved helt andre valg igjen, vil disse kunne opphøre eller svekkes i intensitet. Dette ser vi ved at forholdet mellom Michael og Alex kun kan bli et tema dersom spilleren tar helt bestemte valg. Strukturen med valgfriheten åpner for en dybde og emosjonell bredde i spillet.

Massumi (2002) benytter seg som tidligere nevnt av begrepet intensitet for å forklare forholdet mellom affekt og emosjoner: Affektene er en intensitet som emosjonene våre i sin tur er en kroppsliggjort reaksjon på. I de ulike valgene man kan ta, vil det også kunne eksistere forskjellige intensiteter. Ved de forskjellige valgalternativene, kan Alex (og kanskje spilleren) føle at affektene beveger henne i ulike retninger. De affektene som er direkte eller mer «eksplicit» forbundet med Michael, følger helt bestemte valgalternativer i dialogtreet («With my brother», «Sometimes» og «Best friends»). Disse uttrykker alle en draging *mot* Michael for Alex. Samtidig finnes det dragninger fra eller mot *Jonas*. Å velge «Sometimes» beveger Alex mellom Jonas og Michael, gjennom at hun velvillig fortsetter samtalen, mens å velge «Why talk about this now?» drar henne bort fra Jonas. Det kan også synes å gi uttrykk for at hun beveges *bort* fra Michael, gjennom et ønske om å snakke om noe helt annet. Videre gir alle de tre siste alternativene («Best friends», «I guess, sorta» og «we were friends») en draging mot Michael for Alex, men også her synes bevegelsene mellom Alex og Jonas å svinge. Ved det første alternativet bidrar hun igjen velvillig i samtalen, mens de to andre alternativene enten framstår avvisende (som «I guess, sorta») eller direkte sarkastisk (som «We were family»). Rommet fylles av ulike potensielle emosjoner, som kan være med på å påvirke relasjonen mellom Alex og Jonas, og i hvor stor grad spilleren ønsker at Alex skal prate om sin døde bror. Likeens synes «Why talk about this now?» å danne en annen form for intensitet enn «Sometimes», nettopp fordi tonen er direkte og avvisende: I utsagnet ligger et ønske om å la være å prate om Michael, dermed synes det også her som at de potensielle emosjonene kan trekke Alex i en bevegelse *fra* Jonas. Ved dette synes det dermed å ligge noen implisitte valg i det neste leddet, ved enten gjennom å ikke svare, eller å velge to av de sarkastiske alternativene.

Det at det dialogiske rommet innehar såpass ulike affektive potensialiteter, kan synes å gjøre noen affekter mer usikre enn andre. Dette gjelder særlig de som direkte angår sorgen Alex har overfor Michaels død. Mulighetene for å behandle Michaels død vil kun materialisere seg dersom man velger de tre bestemte alternativene i samtalen, mens de naturrealterte affektive mulighetene har et langt større potensial, også fordi det er flere alternativer forbundet med dem. I tillegg finnes det andre affekter, som er forbundet med Michael, men som likevel har en annen «form». Som tidligere nevnt kan man beveges fra eller til et objekt for våre følelser. På den ene siden har vi sett at det er affektive muligheter som skaper en draging for Alex *mot* Michael og Jonas, mens det på den andre siden kan tenkes at det ligger affektive potensialiteter som gjør at Alex blir dratt *bort fra* Jonas. Likeens er det potensialiteter som skaper en

bevegelse *mot* naturen, eller *mot* den overordnede situasjonen de står i (for eksempel gjennom «who cares now?»). I figur 1 kan vi også se at dette er bevegelser som alle eksisterer som muligheter samtidig i den aktuelle dialogen, forbundet med de spesifikke valgene som blir tatt underveis, mens selve potensialet ligger der hele tiden. Gjennom valg som relateres direkte til Michael, tiltar dragningen for Alex mot Michael, mens gjennom taushet eller valg som «Why talk about this now?» kan den avta noe i situasjonen. Dette gjør at det skapes en variasjon i de affektive mulighetene i rommet. Dialogen skaper muligheter for at spilleren kan få Alex til å uttrykke og behandle sin sorg på forskjellige måter.

3.2 Fragments of Him

Fragments of Him (Sassybot, 2016) kan klassifiseres som et indiespill, som handler om hvordan tre forskjellige personer – en ekskjæreste, en bestemor, og en samboer – håndterer sorgen og følelsen av tapet av noen som man er glad i. Utover merkelappen «indie», er det vanskeligere å klassifisere spillet, fordi det er ulikt mange andre spill. Det er et spill med minimalt av ludiske elementer, og hvor narrativet er i fokus. Karakterene vi møter i spillet er Will, Mary, Sarah og Harry. Will er personen som dør i spillet, Sarah er hans ekskjæreste fra universitetet, Mary er hans farmor og Harry er hans nåværende samboer. Spillets første scene starter in medias res, hvor man følger Will fra gangen utenfor leiligheten og ned til bilen, de siste minuttene før han havner i en bilulykke og dør. Deretter spoles tiden tilbake, og man plasseres i leiligheten med Will før han forlater den. Herfra spiller man kapitlene med Sarah og Mary, før man til sist spiller Harrys. Scenene til Sarah og Mary er satt til fortiden, der de gjenforteller noen minner de har hatt fra bestemte tider i livet sitt med Will. Sarah forteller om tiden på universitetet, mens Mary forteller om Wills oppvekst og fram til han dør. Til sist forteller Harry om hvordan han opplevde dødsfallet, og det å bearbeide sin egen sorg. *Fragments of Him* gir representasjoner av en mangefasettert sorg. På den ene siden har man Sarah og Mary, som bruker sine scener til å fortelle om de minnene de har fra den tiden med Will som de husker best, mens det er gjennom Harry at spillet uttrykker den sterkeste formen for sorg. Harrys scener er satt til svært kort tid etter dødsfallet, og er med på å vise hvordan han forsøker å håndtere og bearbeide sin egen sorg. Harrys sorg går gradvis fra å være på sitt mest intense i starten, hvor han forteller om hvordan han forsøkte å glemme Will, for å kunne komme seg videre, til et slags erkjennelsesstadium, der han inntar det samme perspektivet fra

Sarah og Mary, hvor minnene heller blir ansett som noe verdifullt som han vil ta vare på. Som spiller får vi ta del i hele denne prosessen.

På det narratologiske nivået er døden helt sentralt for grunnhistorien i *Fragments of Him*. Historien er direkte forbundet med dødsfallet til Will, gjennom at spillet handler om hvordan hans død har hatt en innvirkning på livene til Sarah, Mary og Harry. Sarah og Mary prater om minnene de har av Will samt dagen hvor Harry forteller dem om dødsfallet, mens Harrys scener handler om hvordan han forsøker å håndtere og bearbeide det tapet han har måttet erfare. I den første delen av spillet får man oppleve en cutscene av det øyeblikket Will havner i en bilulykke, men framfor å være et spektakulært øyeblikk, fungerer denne scenen som et virkemiddel for å ramme inn spillerens fortolkning av den videre handlingen. Denne scenen er heller ikke noen representasjon av hans dødsfall, men snarere en representasjon av ulykken som fører til at han senere dør. Når vi så ser på det ludiske nivået, er døden langt mer fraværende i dette spillet. Ettersom det ikke er et actionspill, finnes det ingen voldelige eller agonale aspekter ved spillet. Det betyr at verken spilleren eller noen av de andre karakterene i spillet kan «dø» som en direkte følger av de handlingene man tar i spillet. Vold og drap er dermed heller ikke noe mål med spillet. Den ludiske interaksjonen legger utelukkende til rette for at man kan klikke på objekter i rommet for å se/høre historien, og å bevege seg rundt i spillrommet.

3.2.1 Litterære aspekter

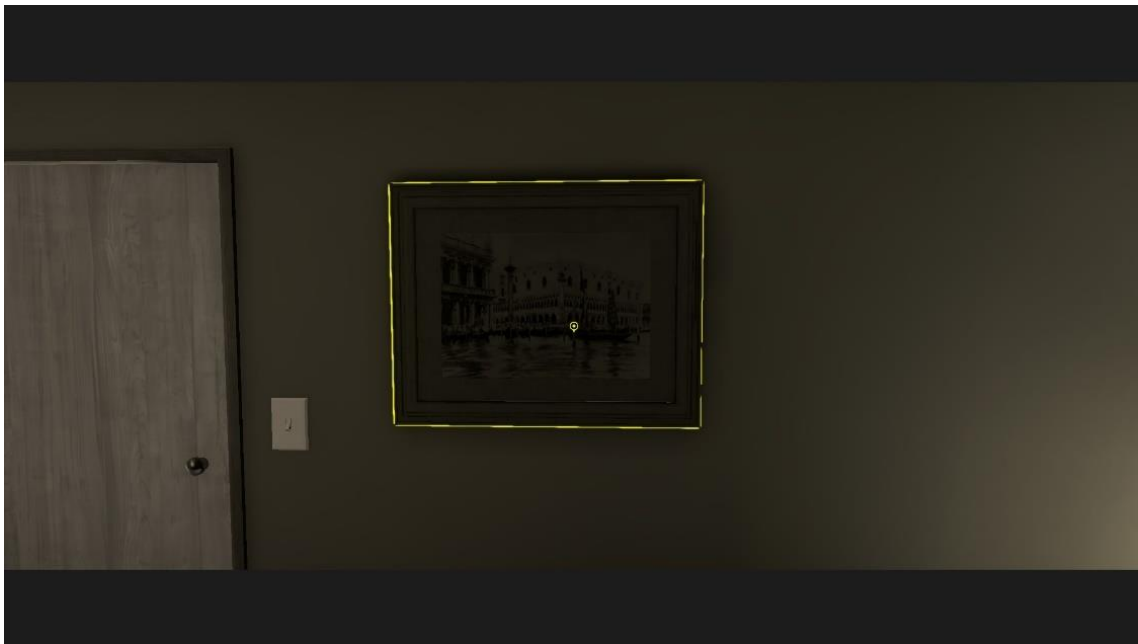
Fragments of Him kombinerer de ludiske og narratologiske aspektene ved digitale spill på en ganske annerledes måte, der det kun er en *eksplisitt interaksjon* med ludiske objekter som skaper historien, der hvert objekt frambringer et nytt fragment. Som Mygind og Poulsen (2018) hevder, er et viktig trekk ved litterære spill at de framhever og legger vekt på den narrative og atmosfæriske opplevelsen. I dette spillet blir fortellingen fortalt ved at man hører et lydklipp der personen selv – enten Mary, Sarah eller Harry – prater til et generalisert «Du», for eksempel sier Sarah ved slutten av sin scene «Let me paint you a picture», der den intenderte mottakeren – dette *You* – er spilleren. Dette er et grep som går igjen flere steder i spillet. Det bidrar til å skape en illusjon av at man er i samme rom som den som prater, og at den spillverdenen man opplever fungerer som en representasjon av karakterenes egne minner. Spillet synes å blande sammen det diegetiske med det meta-diegetiske, der spilleren får en

dobbeltrolle som både en tilskuer og mottaker, på en og samme tid. Mens man hører på lydklippet, kan man ikke interagere med andre objekter. De fargelagte omrissene blir først synlige etter at monologen er ferdig, og det er heller ikke noen andre ludiske elementer som er synlige på skjermen. Videre inviteres spilleren til å ta del i den atmosfæriske opplevelsen mellom lydsporene. Oppmerksomheten til spilleren rettes mot ett og ett aspekt ved spillet av gangen, noe som gjør at *Fragments of Him* legger opp til at spilleren forholder seg til det med en *deep attention*. Og som Ensslin (2014) framholder, så vil litterære spill alltid forsøke å trekke spilleren fra en rolle preget av hyper attention over til en rolle mer preget av deep attention.

Spillet kan sies å ligge i et grenseland mellom det Ensslin kaller *ludic literature* og *literary game*, ettersom eksplisitt interaksjon med objekter og bevegelse er de eneste interaktive elementene som spillet tilbyr. Spillet har en grad av spillbarhet, men det er kanskje samtidig det lesbare som blir sterkere framhevet. Spillet framstår som en remediering av filmen som medium, ved at det aldri er spilleren som direkte utøver handlingen på skjermen, men at all handling som skjer, skjer via animasjoner og lydklipp som spilleren har liten til ingen kontroll over selv. De ludiske aspektene er sterkt begrenset i *Fragments of Him*. De eneste ludiske aspektene som er tilgjengelig i spillet er nettopp kun muligheten til å bevege seg, samt den eksplisitte interaksjonen med helt bestemte objekter i spillverdenen. Spillet sørger for å tydeliggjøre så tidlig som mulig at det kun er de fargelagte objektene som er interaktive, og sørger for å holde det konsekvent. Resultatet av dette er at de narratologiske aspektene ved spillet blir særlig framhevet, mens de ludiske aspektene blir nedtonet. En virkning dette har, er at spillet retter et større fokus mot en narrativ og estetisk opplevelse, så vel som å vektlegge den atmosfæriske opplevelsen, trekk som Mygind og Poulsen (2018) anser som særlig litterære. Videre er det slik at litterære spill på ulike måter kan signalisere at de ikke bare har spillbare egenskaper, men også egenskaper som gjør de mer eller mindre lesbare (Ensslin, 2014). I *Fragments of Him* skjer dette ved spillet ikke bare nedtoner de ludiske aspektene som finnes, det nedtoner også den graden av kontroll og påvirkning spilleren egentlig har over spillet og historien. Samtidig synes dette å bidra til at det narrative ved spillet settes i forgrunnen. Det essensielle ved *Fragments of Him* er karakterenes beretninger om den sorgen de bærer på. Dermed blir også de ludiske aspektene ved spillet benyttet som en måte å framheve eller underbygge den narrative opplevelsen. Spillet inviterer spilleren til å nærmest lese spillet, framfor å spille det, understøttet av spillets rolige tempo.

3.2.2 Spilletts strukturelle særpreg

Spillet er andrepersonsspill. Kameravinkelen er en klassisk førstepersonsvinkel, men framfor at man har direkte kontroll over en avatar på skjermen, så får spilleren heller en form for indirekte styring av karakteren man ser i spillrommet. Som spiller kan man fritt bevege seg rundt i spillrommet til enhver tid, men alle karakterene i historien, alle karakterer i spillrommet, står helt stille, som om de har blitt frosset i tid, eller satt på pause. Man kan ikke styre dem direkte. Snarere er det en mer indirekte form for styring, der å interagere med enten objekter eller karakterene selv vil kunne trigge ulike animasjoner. Disse animasjonene kan enten være en cut-scene hvor vi ser at de beveger seg i spillrommet, eller vi kan se at karakterene «blir teleportert» i spillrommet, ved at figuren brått blir forflyttet til en annen plass i spillrommet, uten at avataren selv viser bevegelser. Når et objekt eller en karakter er interaktive, vil spillet indikere det gjennom å gi dem et fargelagt omriss, som vi kan se eksempel på i bilde 3 nedenfor.



Bilde 3. Fra Fragments of him (Sassybot, 2016)

Ved interaksjon med de ludiske objektene, så vil spillet enten kunne trigge ulike cut-scenes, hvor vi ser at karakteren handler på måter relatert til objektet, eller det kan trigge et lydspor. Handlingen kan være direkte, gjennom at karakteren for eksempel tar på seg en genser når du klikker på genseren, eller det kan være mer indirekte, ved at vi får høre et lydspor hvor karakteren forteller om noen tanker eller minner relatert til objektet, som vi kan se eksempel

på i bilde 4 nedenfor. Det som gjør *Fragments of Him* forskjellig fra mange andre spill, er at det for det meste er gjennom denne interaksjonen at historien blir fortalt eller konstruert. Spillets narrativ er svært lineært strukturert, og utover at man kan bestemme *rekkefølgen* som to av kjernene vil opptre i – hvorvidt man spiller Sarahs og Marys scene som «andre» eller «tredje kapittel» – har man få påvirkningsmuligheter verken på *kjernene* eller *satellittene* i spillet. Det finnes kun to øyeblikk der man kan velge hva *Will* eller *Sarah* skal si gjennom dialogvalg, det ene er helt på starten når Will forlater leiligheten, og det andre er helt på slutten av Sarahs kapittel, når hun skal slå opp med Will. Disse valgene fungerer mer som narrativets satellitter, og har ellers liten påvirkning på kjernen i historien. Videre har rekkefølgen på to av *kjernene* liten påvirkning på fortellingen som helhet. Det betyr at man som spiller *alltid* vil oppleve den samme fortellingen om deres sorg.



Bilde 4. Fra *Fragments of Him* (Sassybot, 2016)

Utformingen av spillverdenen i *Fragments of Him* kan klassifiseres som det Aarseth (2012) kaller for et *enkeltrom* (single room). Hver enkelt scene foregår på en klart avgrenset plass, og det ludiske rommet finnes kun innenfor dette området. Det ekstra-ludiske rommet markerer grensene for det ludiske rommet, enten gjennom hvite, gjennomsiktige barrierer hvis man er utendørs, eller gjennom vegger og dører dersom man er innendørs. Det ludiske rommet framstår som fritt, men både interaktive objekter, så vel som ekstra-ludiske objekter, vil fungere som barrierer for bevegelsene, slik at man ikke kan gå gjennom sofaer eller bord. Scenene som spillet finner sted i er alltid direkte forbundet handlingen og det Sarah, Mary

eller Harry forteller om der og da. Når for eksempel Sarah forteller om da hun traff Will på en bar, så finner scenen sted på den bestemte baren, og så videre. Dette gjør at spilleren plasseres direkte i minnene til karakteren. Dersom en scene finner sted på en offentlig plass, som for eksempel den tidligere nevnte baren, eller en café, så vil figurene som representerer de fremmede i rommet framstå som diffuse, ansiktsløse skygger. Videre er hele *Fragments of Him* er designet i sepia-fargetoner, og framstår som en remediering eller representasjon av gamle fotografier. De eneste andre fargene er omrissene rundt objekter, som er der for å markere at de er interaktive. De fleste scenene, med unntak av Wills scener, er også plassert i en fortid. Som spiller hører vi enten Sarah, Mary eller Harry tenke *tilbake til* tiden de hadde med Will før han døde, eller, som i Harrys tilfelle, den vanskelige tiden han hadde rett etter dødsfallet. I sum gjør dette at spilleren får en forståelse av at det vi spiller, skal representere disse karakterenes minner. De prater i fortid, rommene er fylt med skygger (mennesker som man ikke husker), og alt i sepia-toner, som et gammelt fotografi, eller en flashback i filmer. Det vi spiller er fragmenter av Wills liv, fortalt gjennom de minnene som karakterene fortsatt har om ham.

I spillet fungerer forholdet mellom sanntid/spilltid og fiksjonstid slik at det kun er når spilleren interagerer med møblene at fiksjonstiden også utvikler seg videre. Sagt på en annen måte, er det kun når en cut-scene, et lydspor eller en animasjon spilles at fiksjonstiden også vil gå framover. Ettersom det er spillerens interaksjon med objektene som frambringer lydklipp og animasjoner, er det kun gjennom interaksjon med de ludiske objektene som gjør at fiksjonstiden i spillet utvikler seg videre. Samtidig kan spilleren stadig bevege seg helt fritt i spillverdenen, uavhengig om objektene er interagert med eller ikke. Det betyr at Juul (2004) sin spilletid, eller Zagal og Mateas (2010) sin sanntid fortsetter å gå. At spillet på denne måten setter fiksjonstiden på pause legger til rette for at spilleren kan bruke tid på å «ta til seg» eller la seg oppsluke i atmosfæren og omgivelsene, uten å risikere å gå glipp av historien.

Interaktiviteten i *Fragments of Him* er som tidligere nevnt kun begrenset til 1) bevegelse i det ludiske rom, og 2) det Salen og Zimmerman (2004, s. 6) kaller en *eksplisitt interaksjon* med ludiske objekter i spillet, ved at man klikker på disse objektene med mus eller en controller. De ludiske objektene kan være avatarene på skjermen, skygger i bakgrunnen, møbler, dører eller annet, signalisert med et fargelagt omriss (som vi så i bilde 3). Interaksjonen kan få flere ganske ulike utfall, som at objektet blir borte, flytter seg, enten med eller uten animasjon (for eksempel at en person beveger seg, eller bare blir transportert), kommer til syne, eller animasjoner av et slag. Og alt dette kan forekomme både med og uten et lydspor samtidig.

Interaksjonen kan også enten skape overgang til en ny scene, eller markere og angi slutten på scenen man står i. Gjennom interaksjoner kan man enten fylle et rom med objekter, tømme et rom, eller på andre måter endre utformingen av rommet gjennom cutscenes der karakterene handler *i* rommet. Det er på forhånd ukjent hva enhver interaksjon vil lede til, og bærer derfor et sterkt preg av tilfeldigheter ved seg. I noen tilfeller kan rekkefølgen på hva man kan interagere med være forhåndsbestemt, som at et annet objekt blir interaktivt først etter at man har interagert med et annet, mens andre ganger vil spilleren selv kunne avgjøre rekkefølgen helt fritt. Det vil også være ukjent *når* eller *hvordan* deler av fortellingen blir presentert gjennom lydsporene. Noen ganger kan det være helt bestemte interaktive objekter som trigger lydsporene, mens det andre ganger kan henge sammen med antall objekter man interagerer med, for eksempel at et lydspor trigges etter at man har interagert med to eller tre av objektene på skjermen, og andre ganger vil så godt som alle objektene i rommet trigge lydspor. Interaktiviteten er sterkt forbundet med den narratologiske opplevelsen.

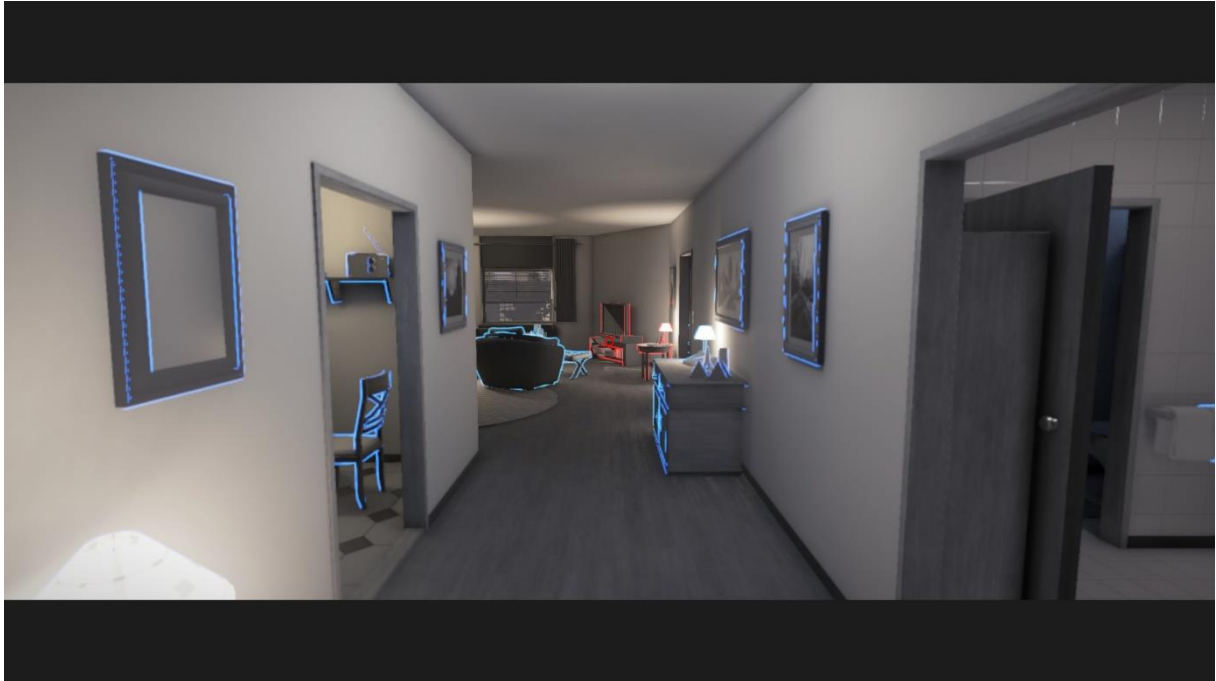
Spillet posisjonerer spilleren som en direkte mottaker av den historien som fortelles. Som tidligere nevnt er det øyeblikk hvor Sarah og Mary kan tiltale et «You» i fortellingen, rettet mot selve spilleren. Som Juul (2001) hevder, vil spill alltid posisjonere spilleren *i* spillet gjennom selve interaktiviteten som ligger i mediet. Når spillet i tillegg velger å tiltale spilleren med et *You*, kan det henge sammen med at hvordan spilleren selv ikke har noen egen direkte representasjon i spillets narrativ. Mens mange andre spill posisjonerer spilleren gjennom en karakter i selve historien, plasserer *Fragments of Him* spilleren utenfor disse, som en utenforstående observatør, eller en navnløs tredjepart. Samtidig kan dette *You* være med på å understreke andrepersonsperspektivet som skapes, gjennom at fortellingen plasserer spilleren som en direkte mottaker av historien via «let me paint you a picture». I scenen hvor Sarah sier dette, sitter karakterene til henne og Will allerede og ser på hverandre over et bord ved enden av rommet. Dette grepet kan også være med på å skape en kopling mellom spiller og spillet. Spilleren har kanskje ingen direkte og diegetisk rolle i historien, men blir likevel trukket inn i den på meta-diegetisk nivå. Det kan synes å få som resultat at man selv inntar en rolle som preges av en veksling mellom «leser» og «spiller», samtidig som spillet direkte ber om oppmerksomheten, og understreker overfor spilleren «nå skal *du* høre», og skaper på den måten en nærhet mellom spill og spiller.

3.2.3 Minner som affektivt potensial

Den eksplisitte interaksjonen i spillrommet er det mest framtreddende aspektet ved *Fragments of Him*. Ved siden av bevegelse er det den eneste interaksjonsformen man kan ha som spiller, og det er kun gjennom denne interaksjonsformen at man som spiller kan oppleve historien i spillet, og er dermed forbundet til hvordan spillet gir uttrykk for sorg. Derfor er det særlig gjennom dette at de affektive rommene kan bli til i dette spillet. Scenene jeg i det videre skal ta utgangspunkt i, er tidlig i Harrys scener. De finner sted i leiligheten til Harry og Will, og på Harrys kontor. Idet den første av scenene åpner, innleder spillet situasjonen med en monolog fra Harry, hvor han forteller om det øyeblikket da han først fikk vite om dødsfallet:

No one knows yet who caused the crash, but he was driving at the time. It doesn't really matter anymore. He was unconscious from the crash to the hospital. I don't remember the journey in the taxi. I just remember standing at the desk inside, asking for him, crying, and a doctor quietly took me aside to tell me I was too late (Sassybot, 2016, scene 17)

Som Tygstrup (2013) framholder er affektene med på å ramme inn forforståelsen av den situasjonen man står overfor. Denne scenen vil *alltid* åpne med denne monologen, og er med på å skape det Massumi (2002) kaller for en intensitet. Ved å innlede med en medberetningen om sorg, etablerer *Fragments of Him* en affektiv intensitet fra starten av scenen. Det er denne intensiteten som skaper en ramme rundt situasjonen. Monologen signaliserer tydelig at scenen heretter vil være direkte relatert til Wills dødsfall, og hvordan Harry forholder seg til dette. Samtidig vedvarer en melankolsk musikk gjennom alle scenene hans. Etter den innledende monologen kan vi se at nesten alle objektene i leiligheten også er interaktive objekter, som vist i bilde 5 nedenfor.



Bilde 5. Fra *Fragments of Him* (Sassybot, 2016)

I denne scenen kan man fritt velge hvilken rekkefølge man ønsker å interagere med objektene i. Det eneste som er forutbestemt er at man må interagere med *alle* objektene før spillet går videre til neste scene. Hver gang man interagerer med et objekt i leiligheten, vil objektet forsvinne fra leiligheten og etterlate en gjennomsiktig skygge. Hele hensikten med scenen og interaksjonene er dermed å rydde vekk alle møblene i leiligheten. Samtidig er det også slik at det kun er noen få, *helt bestemte* objekter som også vil trigge et lydklipp idet de blir interagert med. Disse møblene trigger lydsporet helt uavhengig av hvilken rekkefølge man interagerer med objektene, og verken møblene eller lydsporene blir påvirket av tidligere valg. Når alle møblene er ryddet vekk fra leiligheten, vil det til sist også trigge et lydspor som en overgang til neste kapittel. Ettersom rekkefølgen er frivillig, kan man altså enten først interagere med de objektene som trigges lydspor først, for så å interagere med andre objekter etterpå, eller interagere med dem til sist, eller i tilfeldig rekkefølge, uten at det har noen særlig påvirkning på historien og gangen i historien. Det eneste som har en betydning, er at man ikke kan gå videre i spillet før alle møblene i leiligheten har blitt ryddet bort. De tre objektene som frambringer Harrys beretninger er 1) Skjenken i gangen som man kan se på bilde 5, 2) Tannbørsten som står på badet til høyre i bildet og 3) en bokhylle som står inne på soverommet til Harry og Will. Som tidligere nevnt kan interaksjonen trigge ett av flere mulige lydspor, og det er ingen mulighet til å på forhånd kontrollere hvilket lydspor som skal trigges. Videre er det heller ingen sammenheng som tilsier at dersom lydspor X trigges på det første objektet, så

vil lydspor Y trigges på det neste. Lydsporene er slik at de kan anses som *satellitter*, ved at de omhandler det samme, men fortalt på litt ulike måter. Resultatet er spilleren *alltid* opplever sorgberetningene til Harry.

Som tidligere nevnt så bruker Massumi (2002) *det kritiske punktet* som en forklaring på hvordan affekter kan fungere og operere. Forklart gjennom dette, så synes det som at ved hver eneste interaksjon i scenen, skaper det kritiske punktet et øyeblikk hvor utallige, men gjensidig utelukkende muligheter oppstår *samtidig*. Et spill er i sin essens et interaktivt medium, der selve det som skaper opplevelsen er at spilleren handler *i* denne verdenen (Juul, 2001; Ryan, 1999). Rent praktisk er det riktignok kun tre av objektene som faktisk trigger et lydspor, men ved hver interaksjon eksisterer det også en forventning om at noe *kan* skje, nettopp som følger av det forholdet mellom interaktiviteten og fortellingen som *Fragments of Him* har, der det kun er gjennom slik interaksjon at handlingen i spillet kan bringes videre. Det framstår som helt tilfeldig hvilke objekter som trigger lydspor og ikke, men så snart man interagerer med ett av de tre aktuelle objektene vil denne forventningen kunne bli innfridd eller besvart. Ved de objektene som trigger et lydspor, får spilleren høre et nytt aspekt ved sorgen til Harry. Mens det i *Oxenfree* var slik at det kritiske punktet innebar muligheter for at det affektive potensialet kunne opphøre eller forflyttes, finnes ikke denne usikkerheten i *Fragments of Him*. Affektene strømmer i bakgrunnen, som det Kavka (2008) kaller potensielle følelser, mellom hver interaksjon. I den grad det er snakk om at affektive potensialer opphører, er det snarere snakk om hvorvidt man som spiller blir affisert i øyeblikket eller ei. De affektive mulighetene eksisterer uavhengig, men har en større sannsynlighet for å inntreffe ved de tre aktuelle møblene. Samtidig er det også slik at de tre objektene rent faktisk er obligatoriske: de *må* interageres med for at man skal komme videre. Denne formen for påtvungen deltakelse er dermed med på å skape en form for forankring av det affektive potensialet.

Minner kan være en svært sterk impulskilde for våre emosjoner (Nussbaum, 2001). I *Fragments of Him*, og især denne og de andre scenene til Harry, er det nettopp minnene som gir muligheter for affektive rom. Selve leiligheten i seg selv, så vel som alle møblene i den, skaper alle en direkte forbindelse mellom Harry og Will. Møblene har denne forbindelsen med Will i kraft av å representere eiendeler han og Harry eide og delte *sammen*. At hensikten med scenen er å rydde vekk alt i leiligheten, er direkte forbundet med den sorgen Harry bærer på. Dette får vi eksempel på når man interagerer med skjenken i gangen. Da kan Harry fortelle at «(...) I wanted to make this *our* home. It's only mine now, and I don't really want it anymore». Som Ahmed (2014) hevder, kan emosjonene sette oss selv i bevegelse, enten fra eller til det

som er objektet for følelsene. På den ene siden gjør alle møblene i leiligheten at Harry opplever en draging *mot* Will. Det affektive i scenene til Harry springer ut fra hvordan alle møbler og gjenstander fungerer som påminnelser om Will. Dette viser seg også gjennom det Harry kan fortelle i scenen. Hvis man interagerer med tannbørsten på badet vil lydklippet fortelle oss at Harry reagerte sterkt på synet. Ett av de lydklippene som kan trigges er «Such a small thing. A week after the crash I was calm, then I saw his toothbrush and knew I had to throw it away and wept, collapsed on the floor of the bathroom», mens han i det siste lydsporet som avslutter scenen forteller: «(...) I say "I'm going for a minimalist look", but they don't believe me: they know the reminders hurt too much». Selve synet av de ulike gjenstandene i leiligheten blir i seg selv en påminnelse om Wills dødsfall. Erkjennelsen av at han må kaste tannbørsten var nok til å gi ham en sterk emosjonell reaksjon, fordi det blir et symbol på det som nå er borte, mens de andre møbler minner ham om at han ikke lenger har noen å dele hjemmet med. I følge Ahmed (2014) er ikke våre følelser bare med på å forme vårt forhold til objektet for følelsene, objektet vil også være med på å forme følelsene våre *i seg selv*. Scenene til Harry handler i stor grad om hvordan han ønsker å kvitte seg med alle påminnelser han kan se, fordi han synes minnene er smertefulle. Dette springer utfra at han har følt smerte når han tenker på Will. Harry tror at dersom han kan kvitte seg med interiøret, så vil han også kunne kvitte seg med minnene, og ved å kvitte seg med minnene om Will, så vil han ikke lenger føle på den smerten sorgen gir ham. Disse smertene kan dermed sies å dra Harry *bort* fra Will på samme tid, nettopp *fordi* de minnene er for smertefulle. Det bringer han til å i neste scene oppsøke helt nye steder: «I've been walking more since he died. I've been trying to get away from the memories, to find something new». Det affektive potensialet i scenene hans kan synes å springe ut fra nettopp denne smerten som Harry formidler. Interaksjonen bidrar også med det affektive gjennom at de støtter oppunder Harrys ønske. Å klikke på et møbel får det til å bli borte, og hele scenen handler direkte om å ville kvitte seg med minnene. Som spiller hjelper man Harry med å kvitte seg med minnene, samtidig som spillet skaper en potensielt gjenkjennbar historie.

Det ble tidligere nevnt at spillet har en håndfull med ulike lydspor tilknyttet hver «trigger» som ikke på forhånd kan kontrolleres eller bestemmes, og at disse lydsporene kan synes å bli valgt mer eller mindre tilfeldig. I kapittelet kan nesten alle utsagn fra Harry variere, inkludert åpningsreplikken til kapittelet. Det eneste unntaket er det aller siste utsagnet, som først kommer når man har interagert med alle objektene i leiligheten. Dette forblir alltid det samme uavhengig av rekkefølgen man rydder i, eller om man har startet kapittelet på nytt igjen flere

ganger. Ett eksempel på disse variasjonene kan man finne når man skal interagere med tannbørsten på badet. Da velges en av de tre følgende frasene: «His toothbrush», «I don't need two toothbrushes anymore», eller «Such a small thing (...)». En kunne kanskje se for seg at muligheten for variasjon i *hva* Harry forteller når man interagerer med objekter, også kunne bidra til en usikkerhet rundt det affektive potensialet, ettersom mer variasjon også kan gi flere mulige utfall. Men i dette tilfellet vil jeg likevel hevde at affektpotensialet kan realiseres uavhengig av hvilket utsagn Harry gir, nettopp fordi alle de tre alternativene synliggjør at han reagerer emosjonelt når han ser tannbørsten. Stemmens intonasjon er tydelig bedrøvet i alle de tre alternativene. I to av utsagnene er budskapet mer eller mindre det samme, mens han i tredje utsagn også går inn på hvordan han reagerte da han brått så tannbørsten igjen etter at Will døde. Likevel inneholder alle tre et affektivt potensial, ettersom det er svært tydelig for spilleren at utsagnene er relatert til Wills død og Harrys sorg. Det samme gjelder de øvrige setningene. De tydeliggjør alle det relasjonelle forholdet mellom Will og Harry, og er alle med på å skape koplingene tilbake til Wills død. På den måten viderefører de alle en intensitet som det affektive mulighetsrommet kan oppstå i. *Fragments of Him* kan framlegge variasjoner i hva karakterene sier, men bruker likevel i tematikken så vel som intonasjonen som en forankring av de affektive mulighetene som lydsporene har.

Alle scenene i *Fragments of Him* foregår som tidligere nevnt på helt konkrete steder. Disse stedene er forankret i historien, gjennom at de finner sted der. Scenen jeg har analysert foregår i leiligheten til Harry og Will, *fordi* den handler om hvordan Harry forholder seg til leiligheten etter dødsfallet. Scenene i spillet utgjør dermed det Andersen (2016) kaller for *emosjonelle mikrogeografier*. Stedene er i seg selv med på å ikke bare de ramme inn det affektive rommet som man står i til enhver tid, men også å *utgjøre* det affektive rommet. Man står i det rommet hvor følelsene både finner sted *i*, og kanskje delvis også springer ut fra. Det *absolutte rommet* man står i – leiligheten, kontoret eller kafeen – blir også et *relasjonelt rom*. Det er i dette rommet at karakterene (forteller om at de) erindrer sine følelser, og det er i disse rommene spilleren blir en mottaker for disse erindringene. De temporale betingelsene gir spilleren anledning til å bevege og se seg rundt i det rommet hvor handlingen finner sted *i*, for å ta del i den atmosfæriske opplevelsen av spillrommet.

3.3 That Dragon, Cancer

That Dragon, Cancer (Numinous Games, 2016) er et indiespill som baserer seg på en helt reell erfaring fra spillskapernes eget liv, der deres fire år gamle sønn døde etter å ha vært kreftsyk i tre år. Spillskaperen, Ryan Green, valgte å begynne på dette spillprosjektet mens hans sønn enda var kreftsyk. Spillprosjektet ble en del av deres egen sorgprosess, slik det å skrive ble en del av sorgprosessen til Aidt, Critchley og Nussbaum (Critchley, 1997; Nielsen, 10. mars, 2017; Nussbaum, 2001). Målet var å lage et spill hvor de kunne formidle deres egen opplevelse av hvordan det var å leve med barn som var uhelbredelig kreftsyk fra han var ett år gammel, og de emosjonelle og praktiske utfordringene som dette brakte med seg. Spillet er derfor ikke direkte et underholdningsspill, men kan ha en mer didaktisk eller terapeutisk rolle å spille, der det både synes å fungere som en måte for dem å bearbeide sin egen sorg, samtidig som de setter seg fore å skildre hvordan det er å miste sitt barn. Spillet er delt opp i tretten scener, men ikke alle følger hverandre kronologisk. Kapitlene er tematisk inndelt, og tar for seg en avgrenset tidsperiode i Joels sykdomsforløp. Første kapittel begynner før foreldrene til Joel får beskjed om at kreften er uhelbredelig, og hele spillet handler deretter om perioden fra håp til døden og etterlivet, der de siste kapitlene har en direkte religiøs symbolikk, og det siste er en form for representasjon av edens hage. Konteksten er med på å gi spillet et preg av å ha en eksplisitt sorgbearbeidende funksjon. De navngitte karakterene i spillet er Joel, og foreldrene hans, Ryan og Amy. Samtidig får vi høre søsknene til Joel i diverse lydklipp som spillet tar i bruk underveis. Sorgen blir skildret i spillet spenner seg fra fortvilelse hos faren, til et religiøst betont håp hos moren, og viser ikke bare hvordan de to på ulike måter forsøker å håndtere, bearbeide og akseptere den opplevelsen de må gjennomgå, men også hvordan deres følelsesmessige uttrykk er kilde til konflikt mellom de to midt oppi det hele.

På et narratologisk nivå inngår døden som en sentral del av historien. Spillet tar som tidligere nevnt utgangspunkt i Joels virkelige død, og historien handler om hvordan hans sykdom i stor grad påvirker han selv og familien. I spillets historie ligger Joels død i framtiden, og temaet behandles som et endelig utfall som foreldrene er nødt til å forvente og forberede seg på. Spillet viser aldri direkte at Joel dør, men de siste scenene i spillet gir – gjennom den visuelle og tematiske utformingen av rommet – indikasjoner på at han har dødd. Først gjennom å vise Joel sittende i en sykeseng på en trapp opp til en katedral, etterfulgt av en scene hvor foreldrene ber, og videre i spillet siste scene, hvor Joel forteller om hvor godt han nå har det, mens han sitter på en avskjermet plass i en skog. På et ludisk nivå inngår døden som en spillmekanikk

kun en gang i den åttende scenen av spillet. Denne scenen er en remediering av gamle plattformspill, og man styrer en figur av Joel som skal forsøke å kjempe mot en drage. Denne scenen ender alltid opp med at dragen vinner, og vi ser Joel bli løftet opp mot et lys over seg. Denne scenen fungerer som en allusjon til at Joel har dødd og blir løftet til himmelen, det vil bestandig skje uavhengig av valg spilleren tar. Som jeg skal komme tilbake til, fungerer den ludiske døden her mer som en understrekning av spillets overordnede tematikk, og er et bevisst virkemiddel framfor å være en fast og gjennomgående mekanikk i spillet. At avataren av Joel i minispillet alltid «dør» understreker at den virkelige Joel døde, uansett hva man kunne gjøre.

3.3.1 Litterære aspekter

Som tidligere nevnt, kombinerer litterære spill forskjellige ludiske og poetiske aspekter med et seriøst og selvkritisk design, på måter som utforsker affordansene i de regelstyrte ludiske elementene ved et spill (Ensslin, 2014). *That Dragon, Cancer* tar i bruk et slikt design gjennom å ha en stadig, men bevisst veksling mellom ulike tradisjonelle spillsjangre internt i spillet. Måten de forskjellige sjangrene tas i bruk på, bidrar videre til å fungere som en kommentar til spillets overordnede tema om Joels endelige død. Scenen med bilracet nevnt tidligere finner sted i en sykehuskorridor, hvor Joel og moren sitter sammen i en lekebil. Dette minispillet framstår som et helt ordinært racingspill, men den siste runden vil alltid ende med at lekebilen kolliderer etter at racet er over: uavhengig av hva man foretar seg underveis, kan man ikke vinne. I den åttende scenen, *Joel, the baby knight*, hører man faren fortelle et eventyr til sine to andre sønner om hvordan Joel må slåss med en stor drage, som en metafor for kreftsykdommen. Samtidig med denne fortellingen, skal spilleren spille en remediering av et plattformspill der man styrer en avatar av Joel. Mot slutten av eventyret forteller faren at dragen er uovervinnelig, og den ludiske sekvensen slutter alltid med at Joel taper mot dragen. Uansett hva man gjør, kan man ikke vinne. På litt ulike måter understøtter dermed disse ludiske elementene den narratologiske helheten i *That Dragon, Cancer*, som er at Joel vil dø, uansett hva foreldrene forsøkte å gjøre. Spillet bryter med vilje med de forventningene spilleren har til de ulike spillsjangrene som blir representert i spillet, og på den måten reflekteres også begrensningene ved den «tradisjonelle» forståelsen av spill (spilleren kan vinne). Spilleren kan ikke starte minispillet på nytt, men går rett videre til neste kapittel. Som Mygind og Poulsen (2018) hevder, vil litterære spill rette særlig oppmerksomhet mot atmosfære og

storytelling. Et slikt bevisst brudd på ludiske forventninger kan være med på å understøtte denne atmosfæren i spillet.

En annen måte det selvkritiske designet framstår i spillet på, er gjennom en stadig veksling mellom det man kan kalle «det lekne» og «det seriøse». Denne vekslingen skjer både på et ludisk nivå, så vel som et narratologisk og estetisk nivå. For eksempel starter første scene i spillet i en idyllisk natur, med lyse og varme fargetoner, der familien leker, mater ender og har det hyggelig sammen. Når man som spiller senere beveger seg mot slutten av scenen, får man se døde trær og kreftceller i horisonten, og det avslutter med at Joel blir hentet med luftambulans. Nesten på et kontrapunktisk vis blir det håpefulle og det dystre i spillet satt opp mot hverandre som direkte kontraster i det ludiske rommet, så vel som i det narratologiske forløpet. Denne kontrasten vil stadig gjenta seg gjennom hele spillet: En sykehuskorridor kan se ordinær ut, men i den ene kroken vil det være synlige kreftceller. Foreldrene uttrykker seg forventningsfullt i lydklipp og dialoger, mens spillet både visuelt og tematisk viser at det ikke vil gå som de tror. Også i rekkefølgen til de enkelte scenene finner denne kontrasten sted, der de lekne eller mindre intensive scenene finner sted mellom intense og alvorlige scener. Den ene scenen som skal analyseres finner eksempelvis sted mellom bilracet og scenen der foreldrene får vite at sykdommen til Joel er uhelbredelig. Et annet tilfelle er den tiende scenen, *Dehydration*, en svært intens scene hvor man får oppleve hvor emosjonelt krevende og tungt det er å ta vare på et sykt barn i palliativ behandling. Denne scenen finner sted mellom *Drowning* og *Peace, be still*. Den førstnevnte er en scene hvor den spillmessige historien trår til side og lar spilleren utforske et åpent landskap, mens den sistnevnte er en mer introspektiv scene hvor Ryan reflekterer over sin religion og Joels sykdom. Også disse grepene bidrar til at spillet retter en oppmerksomhet mot den atmosfæriske og narrative opplevelsen.

Til sist synes hvordan *That Dragon, Cancer* benytter seg av verbalteksten å være av relevans. Ensslin (2014) framholder at litterære spill vil signalisere at de ikke bare er spillbare, men også det hun kaller *readerly*, eller lesbare. Verbalteksten synes å være en svært viktig modalitet i spillet. Verbalteksten har på den ene siden en funksjon som undertekst når man hører på lydklipp eller på dialoger mellom karakterene, ikke ulikt de fleste andre spillene, men samtidig plasseres verbalteksten *direkte* i det ludiske rommet, på vegger, gulv eller andre steder. Fra setning til setning kan teksten flytte på seg, eller bli værende. Det er ingen mulighet til å aktivere eller deaktivere teksten, slik at denne også er et fast trekk ved spillet, og inngår som en del av spillopplevelsen. I det tidligere eksempelet med plattformspillet, er denne teksten synlig samtidig med at man spiller og lytter til eventyret. Denne vektleggingen av det skriftlige

fungerer som et tydelig signal om at spillet er «mer» enn noe ludisk, det er også med på å forsterke den narrative opplevelsen (Mygind & Poulsen, 2018), og virkningen av dette er en draging mellom *hyper attention* og *deep attention*, et annet trekk som Ensslin (2014) trekker fram som et aspekt ved litterære spill.

3.3.2 Spillets strukturelle særpreg

Spillet er i hovedsak et førstepersonspill, men det remedierer i tillegg via episodiske minigames flere andre spillsjangre, som Mario Kart-aktige racingspill, så vel som todimensjonale plattformspill. I tillegg blir ulike minispill designet som pedagogiske barneleker og lekeplasser representert i spillet. *That Dragon, Cancer* er et svært personlig og intimt spillprosjekt, som på mange måter kan sammenliknes med autofiksjonen hvor – som vi skal komme til senere – spillet blander det virkelige med det fiktive. I *That Dragon, Cancer* er spillerens bevegelser i spillverdenen i stor grad begrenset. Det ludiske rommet består av en rekke korridorer, der grensene for hvor det ekstra-ludiske rommet begynner og det ludiske rommet stopper er mer eller mindre usynlige. Bevegelsene er en eksplisitt interaksjon med spillet, på samme måte som interaksjon med ludiske objekter. For å bevege seg i spillrommet må man peke og klikke med musa. Det eneste som forteller spilleren hvorvidt man kan forflytte seg eller interagere med objekter i spillverdenen, er indikatoren på musepekeren. Det finnes heller ingen «fast» avatar som man beveger seg gjennom. I stedet veksler spillet stadig mellom ulike perspektiver, og gir på ulike måter indikasjoner på *hva* man styrer gjennom designet på musepekeren, eller kamerabevegelsene når man forflytter seg fra det ene punktet til det andre. Man kan innta perspektivet til ikke bare Joel eller foreldrene, men også fugler og øvrige voksenpersoner i spillet. I noen scener er det ludiske rommet man kan bevege seg i mer frie enn andre, mens man i andre forblir fastlåst i samme posisjon. Det er en stadig veksling mellom ulike ludiske interaksjonsmåter, som også brukes som virkemiddel i fortellingen. *That Dragon, Cancer* er svært lineært, både i ludisk og narratologisk struktur, der *kjernene* og *satellittene* er mer eller mindre fikserte.

Spillet har en temporalitet som synes å minne noe om *Fragments of Him*, men i andre situasjoner minner om de andre spillene. Det er situasjoner hvor det kun er interaksjon i spillrommet som bringer fiksjonstiden videre, men scener kan også innlede med en monolog eller dialog som kommer uavhengig av spillerens interaksjoner. I tillegg kan det være spillrom

hvor det er triggerpunkter på kartet som bringer fiksjonstiden videre. Ett eksempel er i *Adrift*, hvor Ryan og Amy begynner å ha en dialog sammen. Det er altså en veksling mellom 1:1-forhold mellom spillertid og fiksjonstid, mens fiksjonstiden i andre situasjoner er satt på pause.

Blanding av virkelighet og fiksjon: virkemidler og remediering av sjangre

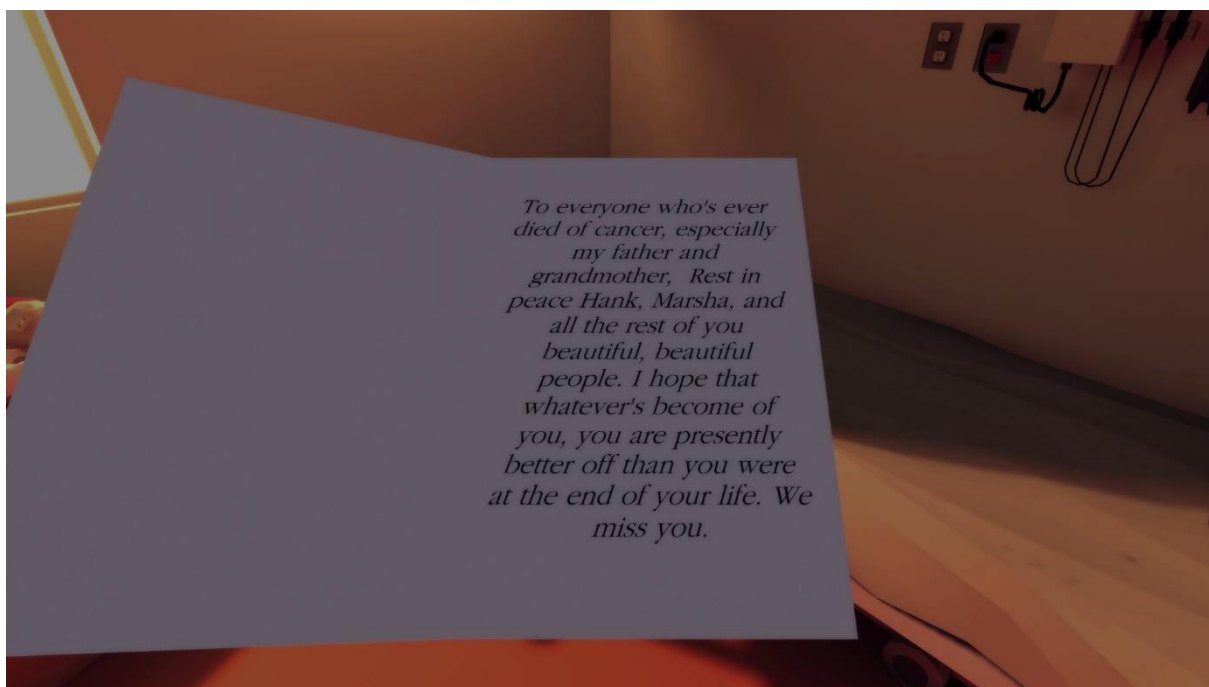
Som tidligere nevnt kombinerer *That Dragon, Cancer* virkelighet med fiksjon, og spillet gjør det på en rekke ulike måter, gjennom det vi kan kalle et historisk nivå, et representativt nivå, et ludisk nivå og et diskursivt nivå. På det historiske nivået forekommer denne blandingen ved at spillet tar utgangspunkt i helt reell situasjon – Joels sykdom og dødsfall – som de så bygger historien rundt. På det representative nivået blandes det fiktive med det faktiske ved at scener i spillet representerer steder og hendelser de opplevde i virkeligheten, men der det også blandes inn rent fiksjonelle øyeblikk og karakterer. Karakteren Joel i spillet er en representasjon av sønnen til Ryan og Amy, men scener hvor vi kan se Joel leke med barneleker i en galakse, vil være åpenbar fiksjon. Samtidig er mennesket Joel allerede dødt, slik at selve karakteren også vil ha en fiksjonell dimensjon. Det er også på dette nivået at foreldrene plasserer seg selv som en del av spillet, hvor de gjennomgår situasjoner som er åpenbart fiktive, som når de flyter rundt i et oversvømt landskap, eller er i et sykehus som er i ferd med å ødelegges av store kreftceller. I tillegg foregår denne kombinasjonen på det man kan kalle diskursivt nivå, der det også i selve narrativet qua narrativ er en blanding av det faktiske og det fiktive. Muntlig blir narrativet fortalt gjennom dialoger, så vel som indre og ytre monologer som i mange andre spill, men det spesielle med dette spillet er *hva slags* lydklipp dialogene og monologene består av. I *That Dragon, Cancer* kan dialogene og monologene bestå av *både* stemmeopptak tatt mens spillet ble produsert, i tillegg til lydopptak som ble gjort *mens* Joel var i live, altså fra før spillet ble laget. Disse lydopptakene består for det meste av familiesamtaler, hvor de prater med og til barna om Joel og Joels sykdom, så vel som beskjeder fra telefonsvarere. Spillet blander stadig sammen disse lydkildene, og i en gitt scene vil flere kunne forekomme samtidig. Denne blandingen av fiksjon og virkelighet er med på å gi spillet en viss retorisk kraft.

Et annet viktig aspekt er hvordan *That Dragon, Cancer* også benytter seg av brev- og postkortsjangeren som virkemidler i spillet. Som Elleström (2010) påpeker, rommer et medium ofte mange andre ulike medier. Medier er intermediale (Elleström, 2010), noe som også i stor grad gjelder for digitale medier (Bolter & Grusin, 2000). Digitale spill er heller intet unntak (Aarseth, 2012). I *That Dragon, Cancer* blir andre, skriftlige sjangere klart

remediert i spillverdenen. Disse tekstsjangrene fungerer som en forlengelse av den blandingen som spillet gjør mellom det fiktive og det virkelige. Blant sjangrene spillet remedierer kan vi finne brev, memoarer og postkort. Forstår man sjangre som sosiale handlinger, er postkortet, memoaret og det personlige brevet svært inderlige sjangre. De utgjør tekster som skrives frivillig, til en eller flere bestemte og ofte konkrete mottakere. I noen tilfeller kan det hende de ikke har noen tiltenkt mottaker, men hvor selve skrivesituasjonen, det å formulere sine tanker og følelser, kan være hensikten i seg selv. De funksjonene som sjangrene vil kunne utfylle er enten å skape, vedlikeholde, tydeliggjøre eller på andre måter markere en sosial relasjon mellom avsenderen og mottakeren. Kort og personlige brev har dermed ofte en klar relasjonell intensjon, knyttet til helt bestemte mottakere, og med opphav i helt konkrete kontekster og situasjoner. Det handler om noe som gjør at man i øyeblikket man skal forfatte brevet, kan ha en helt konkret annen i tankene, som gjør at de må skrives til. Gjennom sin inderlighet og intimitet, vil brev og kort som sjangre være fylt med affekter og affektive muligheter. Kort kan sendes for å gratulere noen med en merkedag, for å si «jeg tenker på deg», ønske noen god bedring, eller som en kondolanse. Når det gjelder postkort, er det i *That Dragon, Cancer* er det særlig de tre sistnevnte hensiktene – «jeg tenker på deg», god bedring eller kondolanse – som framstår mest utpreget, noe som henger tett sammen med tematikken i spillet sykdommen, døden), men man kan også finne gratulasjonsbrev. En annen sjanger som blir remediert i *That Dragon, Cancer* er flaskepost. Som sosial handling er flaskeposten nært beslektet med brevet. Forskjellen er at der et personlig brev (ofte) vil kunne være tiltenkt en helt konkret mottaker, vil mottakeren av flaskeposten alltid forbli ukjent. Flaskeposten blir slik en aleatorisk sjanger. Mottakeren vil alltid forbli tilfeldig: de er skrevet for å bli funnet – eller ikke – av en helt fremmed og ukjent mottaker. Som sosial handling kan det tenkes at de skaper eller innleder en sosial relasjon, men hensikten kan også være selve brevet i seg selv, og avsenderen kan også forbli helt anonym, akkurat som mottakeren er og forblir ukjent. At flaskeposten ikke har intendert mottaker, vil dog ikke nødvendigvis bety at sjangeren ikke er inderlig. Selve handlingen i å skrive et brev og sende det med flaskepost uttrykker et ønske om kontakt, dermed kan også dette være en sjanger med affektive muligheter.

I den femte scenen, *Waking up*, er hele spillrommet fylt med digitale postkort. Disse kortene er interaktive, som betyr at man som spiller kan lese dem. Mengden postkort i spillrommet er utallige, og ved å interagere med dem kan vi lese ulike minnesberetninger om personer som enten er kreftsyke, har overlevd behandling, eller har dødd av kreften. Det spesielle med disse kortene er at det ikke er spillskaperne *selv* som har skrevet innholdet i disse kortene. Innholdet

i kortene ble crowdsourcet – samlet inn fra publikum – mens spillet enda var i utvikling. De interaktive kortene har med andre ord blitt skrevet av en rekke pårørende, som deretter har sendt inn sine beretninger til *Numinous Games* for å bli inkludert i *That Dragon, Cancer* ved utgivelse. Hvert postkort er helt unikt, og det er derfor en stor variasjon i innhold. Noen kort kan være svært korte beskjeder kun signert med initialer, mens andre kort kan ha en mer utfyllende hilsen, som i bilde 6 nedenfor. Mottakeren av kortene kan være konkrete og kjente for den som skrev det, som familiemedlemmer, venner og kjærester, eller de kan være mer generelle, slik vi kan lese i første linje i bilde 6 («To everyone who's ever died of cancer»).



Bilde 6. Hentet fra *That Dragon, Cancer* (*Numinous Games*, 2016).

Disse kortene synes å fylle en hel rekke funksjoner på samme tid. På den ene siden fungerer de som en dekorasjon i spillrommet, som forsøker å underbygge det ludiske og ekstra-ludiske rommet, mens de på den andre siden bidrar til å blande og kombinere det virkelige med det fiksjonelle, og på den måten forsterker den gjennomgående relasjonen mellom spillets verden og den ytre verden. Kortene blir til meta-diegetiske objekter, ved at de både fungerer som elementer i spillet, samtidig som de også henvender seg til virkeligheten utenfor. Kortene fungerer som en slags gest fra spillrommet, som åpner seg opp og inviterer den ytre virkeligheten inn, for deretter å reflektere den tilbake igjen. Mens mange digitale spill forsøker å opprettholde den magiske sirkelen – eller forsøker å gi en illusjon av at de opprettholder den – bryter *That Dragon, Cancer* denne sirkelen helt bevisst, gjennom å også representere andre,

helt ekte menneskers egne sorgberetninger. Spillet forteller spilleren svært tydelig at det finnes en verden «utenfor» som *That Dragon, Cancer* er en del av, gjennom å eksplisitt invitere denne verdenen inn i sin egen, som spilleren deretter står midt i. Postkortene kan synes som en forsterkning av den retoriske kraften som autofiksjonen gir.

That Dragon, Cancer trekker også litt senere i spillet inn remediering av andre sjangre. Som tidligere nevnt er også flaskeposten – en beslektet sjanger – representert i spillet. Disse kan vi finne i det syvende kapittelet, *Adrift*, som er satt til rett etter at familien får beskjed om at kreften til Joel har tilbakevendt etter en remisjon, så vel som det niende kapittelet, *Drowning*. Jeg velger her å omtale begge kapitlene sammen, ettersom de begge finner sted i det samme landskapet, og dermed utgjør det samme ludiske rommet. De er adskilt av *Dehydration*, men *Drowning* fungerer som en forlengelse eller videreføring av *Adrift*. I dette virtuelle landskapet kan man se flasker i forskjellige farger, utformet som tåteflasker, ligge og flyte i vannet som vi kan se i bilde 7 nedenfor. Når spilleren kommer nære nok objektene, kan man interagere med disse flaskene, hvorpå man vil oppdage at det er flaskepost. De lilla flaskene inneholder tankene til Joels mor, Amy. Disse er utformet som en dagbok eller journal, der hun reflekterer over sin sørgeprosess og Joels sykdom, mens innholdet i de øvrige fargene er crowdsourcet, på samme måte som kortene i *Waking up*. Disse er i hovedsak utformet som brev, og inneholder lengre beretninger om nære som har blitt rammet av kreft, refleksjoner rundt opplevelsen med barnekreftavdelinger, og annet. I tillegg er det også et par flasker hvor innholdet er en epostutveksling en annen spilldesigner og en mor, om hvordan spillet hjalp hennes datter mens hun var på dødsleiet. Den flaskeposten som inneholder Amy sine egne tanker, får man i tillegg opplest med et lydklipp, mens den øvrige posten kun finnes i tekstform. På den måten blir Amys flaskepost framhevet som diegetisk del av den aktuelle fortellingen, den øvrige flaskeposten blir markert som ekstra-diegetiske. I tillegg til disse elementene inneholder de to kapitlene også andre fragmenter av selve hovedfortellingen, men kapitlene kombinerer alle disse elementene på en slik måte at alt får om lag «like mye plass» i spillrommet. Dermed blir både de eksterne historiene, den personlige historien til Amy, så vel som spillets historie mer eller mindre sidestilt i de to kapitlene.



Bilde 7. Fra *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016)

3.3.3 Minnesmonumentet som et affektivt rom

Jeg har tidligere vist til eksempler hvor *That Dragon, Cancer* har scener som er emosjonelt intense, som *Dehydration*. I slike scener er det kombinasjonen av lydeffekter (at Joel gråter) og temaet for scenen (faren finner det vanskelig å pleie ham) som skaper mulighet for affektivt rom. Det jeg i det videre skal se nærmere på er kapittelet *Waking up*, hvor spillrommet er fylt med digitale postkort. Her skal jeg se på hvordan, og hvorfor spillet her skaper mulighet for affektive rom på en ganske annen måte enn i *Dehydration*. Som tidligere nevnt har ikke *That Dragon, Cancer* noen form for tidsbegrensning. Overgangen fra scene til scene skjer enten ved at spilleren selv ankommer et fysisk slutt punkt i scenen, eller at spillet har lagt inn triggerpunkter etter bestemte interaksjoner, som så leder til slutten så fort det siste valget er tatt. Rekkefølgen på valgene man kan ta underveis er heller ikke forhåndsbestemt, og visse objekter kan spilleren også interagere med gjentakende ganger. I sum gjør dette at spillet legger opp til at spilleren selv kan spille seg gjennom spillet mer eller mindre etter eget tempo. Nettopp dette er også et viktig element i de kapitlene jeg skal analysere i det følgende.



Bilde 8. Hentet fra *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016).

Den femte scenen i spillet, *Waking Up*, representerer på noen måter en form for pause i selve fortellingen. Kapittelet finner sted etter det første vendepunktet, hvor foreldrene får høre at Joel ikke kan avslutte kreftbehandlingen allikevel. *Waking Up* åpner i et rom på sykehuset hvor en mor sitter med et barn i armene og nynner en vuggesang. Etter en kort stund kan spilleren fritt bevege seg gjennom nesten alle rom i etasjen, og kan selv avgjøre hvor mye tid han eller hun ønsker å tilbringe i scenen. Den eneste måten å avslutte kapittelet på er ved å åpne en kontordør som er i andre enden av korridoren som vi så vidt kan se i bilde 8. Denne kombinasjonen av fri bevegelse, ubegrenset tid og fravær av et narrativ gir spilleren anledning til å innta en mer kontemplerende rolle i denne scenen, og forsterker også følelsen av at scenen representerer en slags pause. Over alt i spillrommet kan man se en stor mengde med interaktive postkort som står på bord og møbler, eller henger fra snorer i taket (bilde 8). Foruten kontordøra som avslutter kapittelet, samt håndavtrykkene som vi kan se på veggen er, disse de eneste ludiske objektene som vi kan interagere med i denne scenen.

At det ikke eksisterer noen tidsbegrensninger, gjør også at spilleren – om han eller hun ønsker det – kan ta seg god tid til å vandre rundt og lese hvert eneste kort som man finner i dette virtuelle rommet. Spillet har heller ingen begrensninger på interaksjonen med kortene, så dersom man skulle ønske, kan man åpne og lese det samme kortet gjentatte ganger. På den måten kan kapittelet som helhet synes å være utformet nettopp med disse ytre bidragene i

tankene. Den spillinterne fortellingen om Joel flyttes til bakgrunnen, mens beretninger fra helt andre mennesker blir gitt en større plass. Effekten av dette er at spillet skaper et affektivt mulighetsrom som er noe annerledes enn hos mange andre spill. Som Ahmed (2014, s. 8) framholder, er affekter relasjonelle, de er noe som eksisterer *mellom* mennesker. De er dermed ikke bare individuelle, men inneholder også sosiale elementer. Ved at spillet så tydelig og eksplisitt åpner seg opp på den måten, bringer det også inn det relasjonelle, og som spiller må man plutselig forholde seg til helt andre og eksterne beretninger, som også er svært inderlige. Spillrommet, som i dette tilfellet er «ensomt», ved at det til vanlig kun deles mellom spiller og spill, blir med det også et sosialt rom. Helt andre personer blir gjort til midtpunkt, mens spillet «trår til siden». Selv når fortellingen i et spill bygger på noe som i utgangspunktet er faksjon, vil det være lett å etter hvert anse fortellingen i et spill mye mer som fiksjon. Men med en slik åpning til ytterverdenen som dette, blir det vanskeligere å ikke anerkjenne at det kortet man leser – i spillverdenen – også er et reelt kort. Ahmed (2014) vektlegger videre, i likhet med Massumi (2002), at følelser og affekter er i en bevegelse. De kan være i bevegelse *til* og *fra* objekter, så vel som *mellom* objekter, og kan likeens trekke *oss* vekk eller mot objektene. Et slikt relasjonelt rom som dette kapittelet skaper, gjør at følelsene ikke bare trekker oss som spiller mot kortene, men også at andre menneskers følelser – de som har forfattet kortene – får mulighet til å være i bevegelse mellom spillet og spilleren. Vi blir ikke bare affisert av symbolene, men av erkjennelsen av de reelle følelsene som ligger latent i disse virtuelle kortene. Mens særlig *Oxenfree* er avhengig av helt bestemte spillervalg for at affektive rom (mellom spill og spiller) skal kunne skapes, har *That Dragon, Cancer* et langt sikrere rom. Her blir det skapt muligheter for en affekt mellom spill og spiller *nesten* helt uavhengig av spillerens egne valg, «nesten», fordi det tross alt avhenger av at spilleren velger å interagere med minst et av de mange digitale kortene som fyller rommet. Resultatet av at spillet skaper et slikt affektivt rom, hvor hensikten synes å være at spilleren skal ikke bare oppleve, men også ta del i flere andres sorg – riktignok med en viss distanse – er at kapittelet får den samme funksjonen som det et minnesmonument har.

Monumenter og minnesmarkeringer som sosiale ritualer er svært utbredt kulturelt, og finner sted både i religiøse og sekulære sammenhenger (Gibbs, Mori, Arnold & Kohn, 2012). Funksjonen til et minnesmonument er flerdelt, der det på den ene siden kan handle om å etablere et historisk-politisk narrativ, eller mer individuelt å hedre, minnes eller på andre måter markere savnet etter den døde (Viejo-Rose, 2011, s. 466). Gibbs et al. (2012) har vist hvordan ritualiseringer rundt døden kan ta form i sosiale online-spill som *World of Warcraft*, hvor

monumenter kunne inkluderes gjennom objekter i spillverdenen, gjennom sosiale praksiser fra spillerne selv, der allerede eksisterende områder blir appropriert for formålet. Et sentralt poeng er at spilldesignere «(...) have a choice in how they express their grief and how they choose to commemorate the deceased within the virtual environments they construct. They have a repertoire of materials — both material and semiotic — that they can draw on in these constructions» (Gibbs et al., 2012). I *That Dragon, Cancer* har denne valgfriheten blitt brukt både gjennom å skape et spill som helt direkte handler om sønnens død. Spillet som helhet kan derfor, i tillegg til å være en historie om kreftsykdommen, sies å være et slags minnesmonument over Joel i seg selv. Videre har de valgt å skape og designe et spillrom som ene og alene handler om å dele og formidle andre menneskers følelser, gjennom at spilleren kan lese utallige vitnesbyrd om andre mennesker som har dødd av kreft. Der *World of Warcraft* velger å gjemme vekk monumentene som hemmeligheter i den store spillverdenen, som spillere så må bruke tid på å lete etter (Gibbs et al., 2012), plasserer *That Dragon, Cancer* dette rommet direkte i forgrunnen, og gjør monumentet til selve hovedopplevelsen av den femte scenen. De virtuelle kortene møter deg allerede i starten av rommet, og inviterer til å bli lest og opplevd. Dette er heller ikke et valgfritt rom, men en scene som man *må* gjennom. Spillet åpner seg opp og sier «her, ta del i dette om du vil».

Det store affektive potensialet i dette kapittelet skapes idet man ser på det første kortet, ettersom ingenting egentlig skjer i denne sekvensen hvis man lar være. Det affektive potensialet synes så å vedvare gjennom resten av scenen deretter. Årsaken til at affekten vedvarer, er at spilleren får en fornemmelse av hva hensikten med både kapittelet og de digitale kortene er. Kortene fyller rommet med potensielle emosjoner. Selve fornemmelsen transformeres til en erkjennelse av at kapittelet er et rom tilegnet et *memento mori*. Både Ahmed (2014) og Massumi (2002) vektlegger at affekter (eller følelser) ikke er presosiale, men at de snarere *inkluderer* og *blander seg sammen* med sosiale elementer. De kan oppta tidligere, kulturelle erfaringer og forståelsesrammer som de så bringer inn i situasjonen (Ahmed, 2014; Massumi, 2002; Nussbaum, 2001). Selv om man ikke selv har noen direkte erfaring med kreftsykdom i nær familie eller omgangskrets, eksisterer det en kulturell erfaringsramme om at sykdom(-men) påfører lidelse, og at den ofte kan være dødelig. Affektene har en kulturell hukommelse, og inneholder brede koplinger som i sin tur er med på å affisere spilleren. De bringer med seg en kulturell/sosial forståelse eller oppfattelse av kreft, sykdom, død, lidelse, personlig savn, lettelse, med mer. På den måten bærer de også med seg ulike kulturelle og sosiale signaler, som i sin tur videreføres tilbake til Jeg-et, eller spilleren i

denne situasjonen. Spilleren sitter dessuten selv på en vikarierende erfaring om kreftsykdom gjennom de foregående kapitlene i *That Dragon, Cancer*. Og har spilleren allerede interagert med det ene kortet, så ligger det i kombinasjon med den overordnede rammen for spillet enten bevisst eller underbevisst en forståelse av hva de øvrige kortene inneholder, rent tematisk. Spillet fortsetter videre å gi spilleren signaler om *at* de kan leses gjennom musepekeren: Fra bilde 5 kan vi se at musepekeren viser fotavtrykk, som forteller spilleren at han eller hun kan gå i den retningen. Når musepekeren derimot «svever over» et objekt som kan interageres med, ser spilleren et par hender i stedet. Gjennom hele kapittelet vil man kunne se musepekeren veksle mellom føtter og hender, som forteller spilleren at disse kortene er leselige (hvis man vil). I kombinasjon med en viss viten om kortenes innhold, og en viten om at disse kan leses, fortsetter kapittelet å opprettholde et rom av affektivt potensial mellom spill og spiller. Det disse signalene gjør, er å gi spilleren det Tygstrup (2013) kaller en fortolkningsramme for den konkrete situasjonen som han eller hun befinner seg i. Denne situasjonen er en affektiv situasjon, hvor kapittelet rammes inn som et rom for refleksjon og kontemplasjon over noen konkrete andres minner og opplevelser. Det geografiske rommet i den virtuelle verden, utformet som et sykehus, er også med på å gi spilleren signaler om hvordan situasjonen skal forstås og oppfattes.

Det dialogiske rommet som et affektivt rom

Kapitlene *Adrift* og *Drowning* har som tidligere nevnt en ganske annerledes utforming og virkning enn det *Waking up* har. Der *Waking up* er satt til det som framstår som et ordinært sykehus, er det virtuelle rommet i *Adrift* og *Drowning* et langt mer symbolsk utformet rom. Karakterene som representerer moren og Joel sitter i en båt som flyter uten årer, i et åpent, oversvømt landskap, mens spilleren inntar kroppen til en sjøfugl som skal forflytte seg mellom skjær, vrakrester og merkebøyer. I «sentrum» av rommet, som et blikkfang, står en rund hytte som også er et fyrtårn. I likhet med kortene i *Waking up*, kan man som spiller interagere med flaskeposten i akkurat den rekkefølgen man vil, og så mange ganger som man selv ønsker. Det er heller ikke her noen reell tidsbegrensning i kapitlene, slik at man kan ta seg så god tid som man selv ønsker. Og der *Waking up* skapte et rom som kan fungere som et minnesmonument, skaper *Adrift* og *Drowning* snarere en helt annen form for rom enn dette igjen, nettopp gjennom at de ytre fortellingene og den spillinterne fortellingen blandes og sidestilles. Både Amys brev, de innsamlede brevene, epostene og fortellingen er rhizomisk forbundet med

hverandre gjennom ikke bare spillrommet og konteksten av spillet i seg selv, men også gjennom sykdommen som et medisinsk og kulturelt fenomen. Og selve forbindelsen de har til hverandre, er også med på å gi dem en form for forankring, som gjør at det ikke oppfattes som noe brudd at de eksisterer i spillrommet side om side på den måten de gjør. Selve spillopplevelsen i disse kapitlene får et meta-diegetisk preg, gjennom at man tar stadige hopp fra Amys tanker, til innsendte brev, til epostutveksling og tilbake til Amys tanker og de innsendte brevene igjen. Disse forskjellige sprangene er med på å skape et affektivt mulighetsrom, fordi de – nesten på samme vis som i *Waking Up* – gir det virtuelle rommet et relasjonelt preg som det affektive potensialet kan springe ut fra. Idet man leser den første flasken, får spilleren også en forståelse av at de øvrige flaskene kan inneholde liknende fortellinger, og inkluderingen av en *annen* type flaske, med Amys tanker, er igjen med på å forsterke det relasjonelle preget. Vi leser først hvordan noen utenfor spillet har opplevd og forholdt seg til sorg og sykdom, før vi leser hvordan moren til Joel selv må forholde seg til det samme. Epostutvekslingen er på sin side med på å fungere som en bro mellom det ytre og spillet, ettersom korrespondansen er *direkte* mellom spillskaperen og innsenderen, samtidig som han ikke bare svarer, men også inkluderer denne posten i spillrommet. Sammen danner de en form for assemblage i spillet, som de sorgmessige affektene kan springe ut fra. Det ble nevnt at funksjonen til spillrommet ble svært annerledes fra *Waking up*. Denne stadige vekslingen mellom det ytre og indre, så vel som den klare sidestillingen mellom disse, gjør at de to på sett og vis inngår i en dialog med hverandre. Spillrommet gjøres til et rom for refleksjon, ikke gjennom minnesberetninger, men gjennom dialog. Det kan synes som om det er skapt for å være et terapeutisk rom. Amy får legge ut om sine indre tanker, mens eposten handler om hvordan tidligere spill hjalp hennes datter på sykehuset. I siste instans kan man gjennom cutscenes høre Ryan og Amy diskutere nettopp sine ulike reaksjoner på sorgen, som forsterker det dialogiske ved kapittelet. Spilleren kan selv ta del i disse sidestilt refleksjonene.

3.4 Life is Strange: Before the Storm

Life is strange: Before the storm (Deck Nine, 2017) er et historiedrevet spill i tredjeperson. Spillet er et såkalt *episodisk* spill, der historien er delt opp i fire forskjellige episoder, og etter en filmisk struktur. Karakterene vi møter er Chloe Price, Rachel Amber, Chloes mor, Chloes far og David, så vel som en rekke bikarakterer. Chloe Price er spillets hovedkarakter, så vel

som den spillbare karakteren, Rachel Amber er en medelev av Chloe, og skolens mest populære, mens David er eks-soldat og den nye stefaren til Chloe. Faren til Chloe døde to år før handlingen i spillet finner sted. Handlingen er satt til en fiktiv landsby som heter Arcadia Bay i Oregon, og åpner med at Chloe har sneket seg ut for å dra på konsert på et klubbhus for en motorsykkeltjeng. Etter å ha havnet i en konflikt med andre konsertgjester, møter hun Rachel Amber. De to finner tonen sammen, og konserten markerer starten på relasjonen mellom de to. Heretter er handlingen en fireparallell historie som kan deles inn i følgende overgripende hovedlinjer: 1) Chloes forhold til sin mor og nye stefar, 2) Chloes forhold til sin døde far og hennes sorgarbeid, 3) Rachel og Chloes forhold til hverandre og 4) Rachels forhold til sin egen familie, hvor Chloe skal hjelpe henne med å finne ut hvorfor faren til Rachel tilsynelatende er utro. I tillegg er det mindre handlingsforløp der ulike medelever ved skolen deres også blir innvevd i de fire linjene av fortellingen. Spillet handler dermed i stor grad om det relasjonelle og mellommenneskelige. Spillet blander ulike ludiske elementer, men den mest sentrale er i likhet med *Oxenfree* dialogene og valg spilleren tar i disse. Spillet gir likevel også mulighet for ulike former for interaksjoner med objekter i spillverdenen, hvor Chloe enten deler hva hun tenker, lager graffiti, plukker opp eller på andre måter handler med objektet. Interaktive objekter og karakterer markeres med et hvitt omriss. I tillegg finnes det en journal som spilleren kan bla fram når som helst, som inneholder en dagbok, informasjon om de ulike karakterene, så vel som en oversikt over ulike «collectibles». Her er alt skrevet gjennom en diskurs som tydelig signaliserer at det er Chloe som skal ha skrevet det. Fra journal-menyen kan man også dra frem en mobiltelefon hvor man kan lese SMS-samtaler mellom Chloe og ulike karakterer underveis i spillet.

Sorgen som representeres i *Life is Strange: Before the Storm* kan kalles en ganske intens sorg, og viser hvordan dødsfallet til faren i stor grad har påvirket Chloe. I spillverden finnes interaktive objekter som familiebilder og fotografier av faren, hvor man kan se en Chloe som var blid, og ikke minst glad i skolen. I kontrast er den nåtidige Chloe svært deprimert, utagerende og likegyldig til både skole og familie. Den første parallellhistorien, som angår Chloes forhold til sin mor og stefar, påvirkes i sterk grad av den adferdsendringen Chloe har gjennomgått som følger av sin fars bortgang. Deler av spillet, og da spesielt det som dreier seg om hennes forhold til faren sin, handler om at Chloe etter hvert kan klare å bearbeide sorgen hun bærer på, og komme til et punkt hvor hun klarer å akseptere bortgangen og «leve videre». Dette kommer tydeligst til syne gjennom ulike drømmescener, hvor Chloe sitter i en bil sammen med faren sin og har samtaler med ham.

På det narratologiske nivået inngår døden som en viktig kjerne av spillets grunnhistorie. Spillet viser hvordan farens død i stor grad har påvirket Chloe emosjonelt, og hvordan det har fått følger for hennes relasjoner til menneskene rundt seg, så vel som hennes adferd. Som følger av hans dødsfall har Chloe blitt deprimert og likegyldig til skole og utdanning, og hun har isolert seg fra det sosiale livet på skolen. Framfor å være en motivasjon for Chloes handlinger, er det en bakenforliggende årsak til hennes sosiale utfordringer. Hans død er et stadig tilbakevendende i fortellingen og kan fungere som et samtaletema i dialoger mellom Chloe og de øvrige karakterene, og gir dermed spilleren mulighet til å kunne behandle og bearbeide temaet. Samtidig kan faren opptre i spillet gjennom flere obligatoriske drømmesekvenser, hvor Chloe kan samtale med ham, og gjennom det kan få mulighet til å bearbeide sin sorg.

På det ludiske nivået er døden mer eller mindre fraværende. Som med alle de andre spillene, finnes det ikke noen mulighet for å mislykkes i spillet, og Chloe kan dermed heller aldri «dø» som følger av dette. Det er noen veldig få scener i spillet hvor det kan forekomme voldelige scener, der spilleren gjennom binære valg for eksempel kan velge mellom å la Chloe utføre en voldelig handling i scenen eller la være. De voldelige scenene forekommer derfor kun unntaksvis, og da kun i spillets narrativ gjennom cutsscenes – ikke i det ordinære ludiske rommet – slik at volden aldri får noen spillmekanisk hensikt i seg selv som den har i actionspill. Hovedvekten av det ludiske handler om samtale med andre karakterer og å løse gåter gjennom interaksjon med ulike objekter i spillet.

3.4.1 Litterære aspekter

Av de fire spillene som er valgt ut i oppgaven, er kanskje *Life is Strange: Before the Storm* det spillet som ligger nærmest typiske underholdningsspill. Det finnes likevel noen aspekter ved det som kan plassere det på den litterære skalaen til Ensslin (2014). For at et spill skal kunne passe inn i den *Litterære-Ludologiske* skalaen, må det være designet «(...) so as to allow players to enter the magic circle without fully suspending disbelief or developing a permanent state of hyper attention» (Ensslin, 2014, s. 39). Spillet må kunne skape en balanse mellom *hyper attention* og *deep attention*, og la spilleren veksle mellom de to modiene uten at *hyper attention* blir dominerende. *Life is Strange: Before the Storm* har rett nok en større grad av rent ludiske aspekter sammenliknet med for eksempel *Fragments of Him*, gjennom eksempelvis det at det er en journal med oversikt over «collectibles» man kan samle inn.

Samtidig er det samtalene og selve narrativet som har det største fokuset i spillet, og det er sjeldent at flere ludiske aspekter opptrer på samme tid. På den måten har det også noe til felles med *Oxenfree*. Framfor at spilleren må fokusere på flere momenter samtidig, kan han eller hun konsentrere seg om *enten* dialoger, *eller* å lete etter noen eller noe i rommet. Kombinert med fraværet av tidspress og agonale aspekter, gjør det at *Life is Strange: Before the Storm* tilrettelegger for en spillemåte preget av *deep attention*. Dette gir spilleren anledning til å konsentrere seg mer om den historien som blir skapt og fortalt, og gir rom for at subtile affekter rundt sorgen får plass.

Ensslin (2014) presiserer også at litterære spill vil – om ikke vektlegge – så i hvert fall inkludere rent tekstuelle elementer som en del av spillet. *Life is Strange: Before the Storm* inkluderer disse særlig gjennom dagboken, men også gjennom handlingen. I andre episode må spilleren via Chloe være med på en framførelse av William Shakespeares *The Tempest*, og før scenen må spilleren lese deler av manuset for å forberede seg på linjene Chloe skal ha. Videre er det slik at det litterære ofte vil kunne inkludere intertekstuelle referanser og elementer (Ensslin, 2014), og i tillegg til å direkte inkludere et utdrag av *The Tempest* som spilleren må spille gjennom, finnes det også flere andre referanser til stykket. Spillet er delt opp i tre navngitte episoder, som alle har tatt navn fra ulike kjente linjer i teaterstykket, henholdsvis 1) *Awake*, fra «Awake, dear heart, awake! Thou hast slept well. Awake!» (side), 2) *Brave new world*, fra «O brave new world, that has such people in it!» (side) og 3) *Hell is empty*, fra «Hell is empty and all the devils are here» (side). I tillegg inneholder spillet i sitt narrativ mindre eksplisitte referanser til stykket. Et av aspektene ved sorgen til Chloe, er at hun plages av å aldri kunne vite hva faren hennes egentlig tenkte, og hvorvidt han alltid var ærlig overfor henne. Dette er et tema som gjentakende trekkes inn i drømmesekvensene med faren. Dette kan videre ansees som en parallell til noe av forholdet mellom Miranda og Prospero i *The Tempest*: «What she cannot do, in her innocence and youth, is share or even fully understand her father's feelings» (Shakespeare, 1968, s. 11). Disse referansene viser til en litterær sensibilitet, der den narratologiske opplevelsen av spillet blir vel så viktig som den ludiske, hvilket også er et kriterium som Mygind og Poulsen (2018) særlig framholder som sentralt. Som Krzywinska (2008, s. 124) også hevder: «the presence of multiple and deliberately planted intertexts encourages a certain type of depth of engagement with the game, which extends beyond but also informs the type of gameplay tasks offered to players». Bruk av slike intertekstuelle referanserammer i spillet kan være med på å signalisere overfor spilleren at det også er et spill som byr på mer enn «bare» en rent ludisk opplevelse, og tydeliggjør at de

narratologiske og estetiske aspektene ved spillet også utgjør viktig rolle. Referansene angir en større symbolsk dybde, som vil kreve en nærere oppmerksomhet overfor spillet for å avdekke.

3.4.2 Spilletets strukturelle særpreg

Det ludiske rommet er relativt åpent, og utgjør mye av spillverdenen i *Life is Strange*. Strukturelt kan det kategoriseres som et *enkeltrom*, hvor man beveger seg kun på et adskilt område av gangen, enten det er inni et hus, på skolegården, eller annet. Spilleren kan bevege seg mer eller mindre fritt i det ludiske rommet, men *Life is Strange* bruker likevel en kombinasjon av ekstra-ludiske objekter og usynlige barrierer som en måte å hindre spilleren i å gå bestemte steder, eller for å avgrense området: man kan for eksempel ikke gå gjennom lukkede dører med mindre de kan interageres med. Det finnes ingen tydelige skiller mellom det ludiske rommet og den ekstra-ludiske bakgrunnen. Hvis man er innendørs er grensene for det ludiske rommet tydelig markert av vegger og annet, mens utendørs er denne grensen usynlig. Den eneste måten grensen markeres på er at avataren automatisk snur seg og går tilbake, mens man hører en indre monolog som «Nei, jeg er ikke ferdig enda, jeg må finne (...)», eller liknende. Barrierene opprettholdes inntil man har nådd bestemte triggerpunkter, som å finne riktig objekt, eller prate med riktig person, og ofte markeres framgangen med en intern monolog fra Chloe («I have this key, maybe I can unlock that door»). Det skaper en illusjon av problemløsning, men kan samtidig sikre at objekter som fotografier eller andre elementer som kan inneholde affektive muligheter også blir interagert med. Det er svært mange og ulike objekter som spilleren kan interagere med, av relevans til oppgaven er blant annet fotografier av Chloe og hennes døde far på ulike plasser i huset, og forskjellige eiendeler som er etterlatt i kjelleren, tidlig i første kapittel. Chloe vil alltid fortelle den samme linjen hver gang man interagerer med et bestemt objekt, slik at det ikke er noen forskjell i *hva* man hører som spiller. Objektene er også alltid plassert på samme sted i spillverdenen, så *når* i spillet man kan møte dem, vil alltid forbli det samme.

Spillervalgene i *Life is Strange* har en del til felles med både *Oxenfree* og *Fragments of Him*. Spillet åpner for å la spilleren selv velge hva Chloe skal svare i dialogene, og i tillegg kan man interagere med ulike objekter i spillrommet. Interaktive objekter er markert med et hvitt omriss når spilleren beveger seg nære nok, og når man interagerer med dem trigger det en indre monolog hvor spilleren kan høre hva Chloe tenker når hun ser dette objektet. Men det er likevel

noen forskjeller mellom spillene: For det første så er det, i motsetning til *Oxenfree*, kun mulig å la være å svare dersom de synlige valgene på skjermen sier det. Spilleren har også god tid til å tenke seg om før man svarer, fordi det ikke finnes noen tidsbegrensninger i dialogene. Dette er til og med noe spillet helt tydelig legger opp til, gjennom å gi en eksplisitt beskjed om å tenke seg godt om i tutorialen. Og for det andre, når det gjelder interaktive objekter, er mange av dem helt valgfri å interagere med, i motsetning til *Fragments of Him*. Det er kun et bestemt utvalg som spilleren *må* interagere med for å drive handlingen i spillet framover. Dette kan være øyeblikk hvor moren til Chloe ber henne hente bilnøklene på stua, eller for å løse en gåte så Chloe kan komme seg videre. De øvrige, frivillige objektene eksisterer som satellitter for å bidra til atmosfæren eller en større innsikt i tankene og følelsene til Chloe. Noen ganger vil også interaksjon med ett objekt kunne utelukke interaksjon med et annet igjen. Elementene av utfordringer er likevel svært nedtonet i *Life is Strange*. Gåtene man eventuelt skal løse har ingen form for avstraffelse dersom man skulle mislykkes. Dette fungerer som en signalisering fra spillets side om at det er den narrative opplevelsen som er sentralt i spillet, snarere enn den ludiske opplevelsen.

Når det gjelder strukturen i historien til *Life is Strange*, kan den deles inn i *kjerner* og *satellitter*, der *kjernene* er de elementene som *må* være med for at en historie skal være gjenkjennelig, mens *satellittene* er fleksible elementer som kan endres underveis uten at historien blir forandret (Aarseth, 2012). På et overordnet plan er kjernene i fortellingen til *Life is Strange* både fastsatte og lineære. Uavhengig av valg underveis, er dette punkter som spilleren ikke kan komme utenom. Spillet består i stor grad av faste kjerner, og bare i første episode er det flere slike, som innledningen, at Chloe har en krangel med moren, at Chloe og Rachel skulker skolen sammen, og drømmesekvensen med faren. Spilleren kan likevel ha en viss innflytelse på hvordan noen av disse kjernene utvikler seg eller ender opp underveis. For eksempel har man ikke noen påvirkning på *at* Chloe og Rachel skulker, men gjennom dialogene kan man spilleren avgjøre hvorvidt Chloe velger å skulke frivillig, eller om hun blir overtalt og dratt med motvillig av Rachel. På den måten ser vi at den påvirkningen spilleren har, er i forbindelse med *satellittene* underveis. På denne måten ser vi at *satellittene* er fleksible i spillet. Den påvirkningen man har på *satellittene* skjer ikke bare gjennom dialogene og valg man tar i disse, men kan også skje mer indirekte gjennom valg som spilleren tar utenfor dialogene. Ett eksempel er at man helt i starten kan stjele \$150 fra klubbhuset, og dersom man gjør det, åpner det opp for en rekke valg senere, som å beholde pengene selv eller gi dem til moren sin. Disse valgene vil igjen kunne være med på å avgjøre hvordan framtidige *kjerner*

utvikles (moren slipper å pantsette sin giftering for å betale skolepenger, eller stefaren oppdager at Chloe har penger i lomma) som igjen kan påvirke relasjonene mellom karakterene: Dersom stefaren ikke oppdager noe mistenkelig i lommene til Chloe, og man har tatt «riktige» valg i samtalene mellom de to, vil man kunne stå overfor en scene hvor David i fortrolighet forteller om hvordan han *også* plages av en sterk sorg og skyldfølelse, som vi kan se i bilde 9 nedenfor. Men hvis relasjonen mellom Chloe og David er for negativ, altså at spilleren har valgt å være konfronterende i dialoger mellom Chloe og David, vil ikke denne scenen finne sted. Her ser vi dermed også at satellittenes fleksibilitet er med på å styre mulige *framtidige* satellitter og scener i historien.



Bilde 9. Fra *Life is Strange: Before the Storm* (Deck Nine, 2017).

Dialogene er fortsatt en viktig del av den påvirkningen spilleren har når det kommer til *satellittene* så vel som utviklingen av *kjernene*. Valg man tar i dialogene er – i likhet med *Oxenfree* – med på å avgjøre hvilken relasjon Chloe har til ikke bare sin mor, David og Rachel, men også alle øvrige karakterer. Samtidig er de med på å bestemme utfallet av spillet som helhet. I *Life is Strange: Before the Storm* er dialogene mer fastsatte, og valgene mer binære, enn det vi fant i *Oxenfree*. Noen få dialoger kan unngås, gjennom å ikke innlede samtale med karakterene, men de aller fleste dialogene er fastsatte og forhåndsbestemte av spillet, og disse sistnevnte kan man aldri unngå. Valgene i dialogene er også fastbestemte. Mens man i *Oxenfree* kunne velge å aldri svare, er dette kun mulig der spillet eksplisitt gir deg den

muligheten, gjennom at ett av de synlige valgene på skjermen kanskje sier «Say nothing». Det finnes heller ingen tidsbegrensning for valg i dialogene, noe som gjør at man også kan ta seg så god tid som mulig før man velger. Spillet oppfordrer sågar til dette helt eksplisitt, gjennom å vise en form for overskrift som sier «think carefully, this choice will affect the outcome» ved bestemte valg som spillet anser som særskilt viktige. Ved lange tenkepauser vil spillet skifte til andre, panorerende kameravinkler, som eksempelvis kan vise et overblikk av omgivelsene, eller veksle mellom karakterene som inngår i samtalen. Virkningen synes å understreke fraværet av temporale begrensninger, og opprettholde et rolig tempo for ettertanken.

Mens vi så at *Oxenfree* hadde en dialog som var det Van Leeuwen (2005) kaller *spontan* og *simultan*, er dialogene i *Life is Strange: Before the Storm* mer utpreget *sekvensielle*. Når man har en samtale, kan man aldri styre Chloe i spillrommet. Og på grunn av at spillet legger opp til tenkepauser før man tar et valg, er dialogene strukturert med en svært tydelig rytme av *ytring-respons*, som gjør at Chloe aldri avbryter noen, og man må alltid vente til den andre er helt ferdig med sin ytring, før man kan gi sin respons. Dette gjør at dialogene i spillet framstår mer «tradisjonelle» enn *Oxenfree*, ved at de fungerer likt som mange andre spill gjør. Dialogene er mer som en interaktiv cutscene, der en scene utspiller seg, mens spilleren kun velger forgreininger i et tre, som understrekes av at kameravinkelen tydelig endrer seg idet man går inn i en dialog. Å gå inn i en dialog betyr en overgang fra det ludiske rom til det ekstra-ludisk rom, enten ved å krysse et usynlig triggerpunkt (å gå opp trappen ved inngangen til skolebygget starter en cutscene), eller gjennom å velge «speak»-valget når man interagerer med karakterer. Til tross for at dialogene framstår noe mer begrenset enn de gjør i *Oxenfree*, åpner de likevel for alternativer. Ett eksempel er faren til Chloe: selv om hans død er et av de sentrale hovedpunktene i fortellingen, er det opp til spilleren selv å avgjøre i hvor stor grad det vil bli behandlet mens man spiller. Riktignok er det obligatoriske drømmesekvenser med Chloe og hennes far, men utover det kan spilleren selv velge å ikke berøre temaet direkte i dialogene. I andre tilfeller kan faren til Chloe likevel uventet dukke opp som et samtaleemne. Samtidig så vi fra tidligere hvordan det kunne være samtaler som kun oppstår dersom spilleren på forhånd har tatt bestemte valg, som med den tidligere nevnte scenen mellom Chloe og stefaren.

3.4.3 Minner og dialoger som affektive rom

Ettersom dialogene og interaksjon med interaktive objekter er de to hovedaspektene i *Life is Strange: Before the Storm*, er det også for det meste gjennom disse at de affektive rommene kan oppstå i spillet. I hovedsak er det gjennom dialogene at historien i spillet fortelles, og som Vološinov (1973) framholder er dialogen fylt med emotive logikker, mens Bakhtin (1986) løfter fram det relasjonelle ved dialogene. Av den grunn vil dialogene – også i *Life is Strange* – være fylt med affektive muligheter. Videre er det slik at man også kan oppleve deler av historien gjennom interaksjon med ulike objekter i spillrommet, ikke ulikt *Fragments of Him*. Innenfor disse interaksjonsmulighetene vil jeg også inkludere journalen til Chloe, som man kan ta fram som en undermeny når som helst, ettersom bruk av denne også vil kunne klassifiseres som en *eksplisitt interaksjon* etter Salen og Zimmerman (2004, s. 6) sin definisjon. På den måten vil også ludiske objekter kunne bidra til å skape et affektivt rom i spillet. Av disse grunnene skal jeg derfor se på begge disse aspektene ved spillet – dialogen og interaksjon i og med det ludiske rommet – i den følgende delen av analysen.

I første scene etter tutorial-delen, åpner spillet med at Chloe våkner i sin egen seng hjemme. I rommet til Chloe, så vel som i øvrige rom i huset, er det plassert ulike interaktive fotografier (og andre ludiske objekter). Blant disse er flere fotografier av faren til Chloe, eller familiebilder. Hver gang man interagerer med et fotografi eller andre ludiske objekter, vil man alltid høre et lydklipp av Chloes indre tanker, relatert til det objektet. Det betyr også at enhver interaksjon med objektene vil kunne skape muligheter for et affektivt rom. Som Barthes (1981, s. 26-27) hevder kan fotografier inneholde det han kaller et *punctum*, et element som skyter ut og trenger gjennom den som ser på bildet. Det er en effekt som er uintendert fra fotografens side, og innebærer det han kaller et plutselig «uhell», hvor man blir plutselig og sterkt følelsesmessig berørt. *Punctumet* oppstår uten semiotiske eller symbolske forankringer. Samtidig er fotografiet en avbildning av *det som har vært* (Barthes, 1981, s. 76), det blir et objekt som markerer avstanden mellom fortid og nåtid, «*that is dead and that is going to die*» (Barthes, 1981, s. 96). Dette aspektet gjør også at fotografiet fylles med affektive muligheter; akkurat som fotografiet, kan også affektene skape forbindelser mellom det fortidige og det nåtidige (Massumi, 2002). Når vi interagerer med fotografiene av faren til Chloe, kan man høre at hun blir svært følelsesmessig berørt av bildet vi ser på. Det første bildet av faren som er tilgjengelig, er av Chloe, faren og en barndomsvenninne som henger over sengen. Gjennom linjer som «(...) Hey, Dad... Another day in Paradise, right?» (Deck Nine, 2016, episode 1,

scene 2) blir det merkbart at hun reagerer på *punctumet* i bildet, følelsen hun får av å se sin døde far. Chloes sorg kommer i forgrunnen, og bildet gir henne en sterk draging mot sin far. Affekter kombinerer ikke bare ulike former for logikker (Deleuze & Guattari, 1987), de kan også kombinere det fortidige og nåtidige (Massumi, 2002, s. 33). Samtidig er affekter relasjonelle, de eksisterer *mellom* kropp(er) (Ahmed, 2014; Deleuze & Guattari, 1987; Massumi, 2002). Fotografiets affektive potensial ligger nettopp i kombinasjonen av fortid og nåtid, så vel som det relasjonelle. *Punctumet* i fotografiet er en erkjennelse av en fortid som ikke lenger er. Chloe erkjenner en far som er død i nåtid, men som var levende da bildet ble tatt. Han *er* død, og han *vil komme til å dø*. Denne samtidige erkjennelsen er med på bringe fram sorgen hos Chloe. Men de relasjonelle aspektene ved affektene kan også bringes videre. Nettopp erkjennelsen av at Chloe erkjenner sin sorg, kan skape et mulighetsrom hvor også spilleren kan bli affisert, samtidig kan den affektive muligheten springe ut av en gjenkjennelse hos spilleren. Selve erkjennelsen av å merke sticket fra *punctumet* ved å se bestemte fotografier av familiemedlemmer vil kunne være gjenkjennelig, og danner dermed en form for relasjon mellom spill og spiller.

Ved andre tilfeller kan Chloes reaksjon overfor fotografier være sterkere forbundet til hennes nåværende familiesituasjon. Etterhvert som Chloe merker at David flytter inn, kjenner hun sterkere på selve det at livet er i ferd med å endre seg. Ett av aspektene ved Chloes sorg er at hun ikke ønsker å glemme sin far, og det å se at moren har ryddet vekk gjenstander som tilhørte faren, eller at fotografier av ham har blitt byttet ut, fungerer som en påminnelse om at andre lar livet gå videre. Dette er øyeblikk som blir presentert gjennom interaksjon med spillrommet, som omriss av et gammelt bilde på veggen, eller farens gamle kommode. Ved å interagere med disse objektene får man høre Chloes reaksjoner, på samme måte som når man interagerer med fotografiene. Dette kan skape et affektivt rom gjennom en gjenkjennelse hos den som spiller. Der Harry i *Fragments of Him* ønsket å bli kvitt alle påminnelser om Will, ønsker Chloe snarere å bevare alle minnene av faren sin, uansett hvor vonde de er. Deler av Chloes sorg er at hun verken klarer, eller har lyst til å glemme sin far, noe som også viser seg gjennom refleksjonene hun gjør seg i dagboken: «Had a dream about Dad again, the one where I was there when it happened. (...) All I can remember after each of them is how much I miss him. I hope that never goes away». Farens minner gir en vedvarende intensitet hos Chloe, og synet av de alle de ulike gjenstandene, så vel som det negative rommet de *etterlater* seg i huset, skaper det Ahmed (2014) kaller en bevegelse *mot* hennes døde far. Det ene aspektet som er med på å skape en mulighet for affektivt rom for spilleren i disse situasjonene, er at det også

her er en forventning om at *noe* vil skje når man interagerer med objektene. Denne forventningen skapes ikke bare av en kjennskap til at man alltid hører Chloe sine tanker når man interagerer, men også av at de interaktive objektene markeres med tekst. Eskene i garasjen markeres for eksempel med teksten «Dad's stuff», så man får en forventning om at Chloe vil komme til å reagere, samtidig som koplingen til hennes sorg blir tydeliggjort. Ifølge Tygstrup (2013) rammer affekter inn situasjonen, og gir presignaler til hvordan man skal forstå den. Gjennom forventningene og signalene, får man tydeliggjort hva slags scene man vil stå ovenfor som spiller, når man ser eskene.

Dialogene i spillet fungerer som tidligere nevnt på lik linje med mange andre spill. Spilleren må først høre på hva de andre karakterene har å si, før man selv må velge et svar. Hva Chloe sier rent ordrett er aldri direkte annonsert i valgene, og visse steder gjør det at det kan være mulige samtaler som omhandler faren hennes, som man enten møter på, eller ender opp med å unngå. Men spillet har også andre punkter hvor Chloe trekker inn sin fars død i samtalen, uavhengig av hvilket valg spilleren tar. Ett eksempel på det er når hun har en krangel med Rachel Amber i første episode («This has been the best day ever since my father died!»). Spillet inneholder i tillegg ulike cutscenes som spilleren ikke kan unngå, hvor Chloes far og sorg berøres. Dialogene i *Life is Strange* rommer ulike svar og samtaleemner som både kan berøres og unngås, slik at dialogene fylles med ulike intensiteter. I den sjette scenen i episode 1 sitter Chloe og Rachel sammen på et toget og har en spørrelek, «two truths and a lie» for å bli bedre kjent. I flere av alternativene eksisterer det en mulighet for at farens død inngår indirekte. Noen av disse alternativene signaliserer at de er relatert til faren, som «Country music makes me throw up» (fordi det var farens favorittmusikk sjanger), mens i andre er det mer spontant. Dersom Chloe i samtalen velger å lyve om katteallergi, vil den spores inn på at hun tidligere hadde en katt som faren hennes gav henne. At hun stadig minnes sin far gjør at sorgen eksisterer som en potensiell emosjon ved enhver situasjon, slik at når Rachel spør om katten døde, svarer Chloe umiddelbart «Dad died two years ago. I thought everyone knew that». *Life is Strange* bruker det dialogiske rommet til å stadig formidle hvordan minnene etter sin døde far stadig springer fram som en emosjonell impulskilde hos Chloe. De affektive mulighetene i dialogen synes å være preget av det Massumi (2002) kaller det kritiske punktet. Affektens virtualitet gjør at det oppstår utallige, gjensidig utelukkende muligheter ved hvert valg, der det at et affektivt rom oppstår kan være ett av dem. Her er det også slik at hvorvidt de oppstår kan synes tilfeldig.

3.5 Oppsummering av analysene

Alle de fire spillene er forskjellige fra hverandre i sjanger og design, men de handler alle *tematisk* om død og sorg. Noens død inngår som en viktig kjerne i historien i alle fire spill, og i alle de fire spillene er det minst en karakter som selv lever med sorg, og viktigst av alt, uttrykker denne sorgen på ulike måter. Og selv om de er forskjellige fra hverandre, har de alle *noen* trekk som gjør dem til litterære spill. Det ene er at alle fire spillene er designet slik at spillemåten i større grad er preget av *deep attention* framfor *hyper attention*. Dette ble dels gjort gjennom å nedtone de ludiske trekkene i spillet, og dels gjennom at spillene ikke legger noen tidsbegrensninger i spillrommet. Spilleren kan spille i sitt eget tempo, og konsentrere seg om ett og ett aspekt av gangen. De ludiske trekkene ble nedtonet ved at ingen av spillene legger opp til at man skal vinne eller tape, de er snarere spill som man kan fullføre uavhengig, men der å fullføre spillet innebærer å «fullføre» en historie. De *bruker* ludiske aspekter, men på måter som forsterker den narratologiske opplevelsen. Alle spillene har et fravær av temporale begrensninger, noe som igjen er med på å legge til rette for en *deep attention*.

Oxenfree bruker interaktive dialoger som sin sentrale interaksjonsform, noe som forsterker det at selve de sosiale relasjonene er det viktigste i spillet. Spillet gjør det umulig å ta snarveier gjennom øya, fordi det er i den lange vandringen fra punkt A til punkt B at mulighetene for samtalen oppstår, akkurat som i vår virkelighet. Dette er med på å understreke at spillet ikke kan spilles etter rent *ludus*-mønster. Det handler ikke om å bli fortest ferdig, det handler om å oppleve historien. Disse lange vandringene legger igjen rette for at de affektive rommene kan finne sted, da det er i løpet av disse at dialogene mellom Alex og Jonas finner sted. *Fragments of Him* tar i bruk eksplisitt interaksjon i det ludiske rommet for føre historien videre: interaksjon med objektene trigger et lydspor, og dette lydsporet inneholder den neste delen – det neste fragmentet – av historien. Bevegelsene i spillrommet er alltid begrenset til et lite område, enten det er leiligheten, kontoret, det lille området utendørs eller i gangen. Spilleren posisjoneres som en andreperson, og har aldri noen direkte, kroppslig avatar i spillrommet, men styrer indirekte de andre karakterene. Hensikten i dette spillet er ikke å komme seg fra A til B eller løse oppgaver, som i mange andre spill, men handler snarere om å oppleve historien man blir fortalt. Hva som skjer med de ludiske objektene man interagerer med er en forsterkning av det det prates om. Harry ønsker å rydde vekk alle møblene i leiligheten, og interaksjonen får møblene til å bli borte. Samtidig fungerer spillrommet som en forsterkning eller forankring av den historien vi får presentert i monologene. Det som bringer fram de

affektive mulighetene i dette spillet er blandingen av eksplisitt interaksjon med objektene, spillrommet man står i, og det narrative man får presentert. Her handler det i stor grad om *minner* som et affektivt potensial. I *That Dragon, Cancer* er det flere ludiske trekk enn mange av de øvrige spillene, men også disse brukes på måter som er ment å understøtte det narratologiske og atmosfæriske man opplever. Spillet blander det virkelige med det fiktive gjennom spillets tema og hovedhistorie, så vel som gjennom de ulike elementene i spillet. Lydklippene og dialogene som historien presenteres gjennom, består av både fiktive klipp og ekte lydopptak fra da Joel levde. Samtidig inkluderer spillet eksterne, reelle beretninger om sorg via remediering av andre sjangre som brev, flaskepost, med mer. Remedieringen av spillsjangre er gjort på måter som bevisst bryter med forventninger man har, og som snarere undergraver framfor underbygger spill som regelstyrt lek og moro. Affektive rom kan oppstå enten gjennom kombinasjon av lyd, bilde, og tematikk, eller gjennom selve det interaktive rommet med postkort. Både rom i spillet, og spillet i seg selv, er på den måten et minnesmonument. Til sist har *Life is Strange* en struktur som på mange måter minner om *Oxenfree*. Også dette spillet vektlegger den narrative opplevelsen, ved at det er dialoger og valg man tar i disse som i stor grad styrer hvordan handlingen skal utvikle seg. Spillet blander også inn interaksjon med ludiske objekter, som i *Fragments of Him*, og kombinerer disse med satellitter som er med på å både bringe fram nye elementer av historien. Selv om dialogene i *Life is Strange* framstår mer «tradisjonelle» enn *Oxenfree*, har også disse en stor grad av valgfrihet og påvirkning. Ikke bare ved at de kan være med på å avgjøre utfallet av spillet og framtidige scener men også at de kunne være med på å bestemme hvorvidt noen scener i det hele tatt finner sted, som forsoningen mellom David og Chloe. Det affektive i *Life is Strange* ble muliggjort gjennom en kombinasjon av interaktive dialoger, interaksjon med objekter og minner og hukommelsen.

Man kan kanskje si at det som er felles for alle fire spill, er at minnene er et sentralt aspekt ved de affektive rommene. I *Oxenfree* handler det om at samtaleemner gir Alex assosiasjoner til Michael, hvor man som spiller kan velge å behandle disse eller ei. I *Fragments of Him* handler hele fortellingen i spillet om karakterenes minner av Will og hans dødsfall. Mye av sorgen til Harry handler om at han ønsker å glemme Will fordi minnene er for smertefulle. For *That Dragon, Cancer* sitt tilfelle ble spillet designet så foreldrene til Joel kunne håndtere og bearbeide sin sorg, så vel som å minnes sin egen sønn, og i *Life is Strange* handler de affektive mulighetene om at Chloe stadig tenker på, blir påminnet og ikke ønsker å glemme sin far. Alle de fire spillene remedierer inderlige og svært personlige kommunikasjonsformer. Enten det

handler om interaktiv og personlig dialog i *Oxenfree* og *Life is Strange*, en personlig og fortrolig samtale mellom spill og spiller i *Fragments of Him*, personlige brev og postkort i *That Dragon, Cancer* eller fotografier i *Life is Strange*. Videre kan man i en viss grad si at spillrommet i *Fragments of Him* representerte en mediert hukommelse, gjennom å bruke sepiatoner, for på den måten å remediere gamle fotografier og tilbakeblikk i filmer.

4. Drøfting: å spille for opplevelsen

Til nå har jeg analysert fire digitale spill ved å fokusere på hva slags sorg spillene skildrer, hvordan den narratologiske strukturen er bygget opp, hvilke interaktive elementer som finnes i spillene, de litterære trekkene man kan finne, og hvordan spillene skapte affektive rom relatert til død og sorg gjennom de interaktive elementene. Fra analysene fant vi at spillene på ulike måter la til rette for å behandle temaer som sorg, død og savn på en måte som ga rom for ettertenksomhet og med emosjonelt alvor. I det videre skal jeg skal nå drøfte det jeg har funnet i mine analyser opp mot mine problemstillinger, som er 1) hvordan spill skaper affektive rom, 2) hvilke faktorer ved spill som gjør disse rommene mulig, og 3) hvilke muligheter digitale spill som medium kan ha til å inngå i et sorgarbeid. Drøftingen min er delt opp i to overordnede deler, hvor jeg den første delen kommer til å drøfte hvordan dataspillene har representert/skildret/tematisert døden, hva de temporale aspektene har å si for opplevelsen av spillet som en sammenhengende historie, de temporale og litterære aspektenes betydning for at de affektive rommene kan skapes eller oppleves, så vel som hva det interaktive har å si for muliggjøringen og opplevelsen av de affektive rommene, og hvordan interaktivitet kan henge sammen med det affektive. I del to kommer jeg til å kople sammen disse ulike trekkene ved spillmediet, og videre se nærmere på hva de kan ha å si for mulighetene for at digitale spill kan fungere som et medium for sorgarbeid og en erkjennelse av egne følelser, på bakgrunn av begreper som mellom annet *gjenkjennelse*, *efferent* og *estetisk lesing* og *ekspressiv lesing*.

4.1 Fravær av død som et ludisk element, nærvær av Døden

Som vi har sett handler alle de fire spillene om døden. Vi har også sett at døden i hovedsak opptrer på et narratologisk nivå i spillene gjennom historien og tematikken. Det er også stort sett et fravær av døden som et ludisk aspekt i de fire spillene ved at ingen av dem har som mål at man skal drepe andre, eller selv unngå å dø. I *That Dragon, Cancer* er det ett unntak til dette, hvor den åttende scenen inneholder «en ludisk død». Men også dette tilfellet knytter den ludiske døden sterkere til en narratologisk eller symbolsk betydning framfor noe agonalt. Målet er ikke å drepe Joel, snarere er selve det at Joels avatar «dør» på slutten av scenen en forsterkning av spillets tematikk. Dette gjør at den ludiske døden heller framtrer som en

«litterær opplevelse», ved at den inngår i den større tematikken rundt døden til den ekte Joel som det uunngåelige.

I actionspill kan det også forekomme død på det narratologiske nivået. Eksempelvis innledes fortellingen i *God of War* (Sony, 2005) med at protagonisten drepte sin egen kone og datter, og fungerer som et utgangspunkt for hvem han er og en motivasjon for selve handlingen i spillet. Likeens er det et sentralt poeng i *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) at protagonisten mister sin datter før spillet starter. Denne hendelsen skal fungere som en forklaring på hans personlighet, og en motivasjon for hvorfor han velger å beskytte Ellie, en tenåringsjente. Døden som en motivasjon for protagonistens handlinger er et gjennomgående tema i svært mange actionspill, men er fraværende i de fire spillene som har blitt analysert i oppgaven. Et annet trekk ved actionspill er at døden blir gjort overdreven og spektakulær (Maté, 2015). I samme spill som hovedkarakteren sørger over sin familie, vil han også – både gjennom spillerens handlinger og i cutscenes – være skyldig i utallige andre, gjerne brutale drap. Dermed inngår også døden i stor grad som et ludisk element i actionspill, hvor vold og død gjennomsyrrer de ludiske aspektene. Overfloden av den spektakulære volden bidrar både til å gjøre døden overdreven, på samme tid som den nærmest gjør den triviell: Det er ikke så farlig om man dør og taper, for man kan bare prøve på nytt. Den retter oppmerksomheten mot seg selv som et mål (vinne over fienden) og en utfordring man skal overvinne (unngå å dø selv). Det kan også gjøre at dersom sorg blir uttrykt i slike spill, kan den komme «i konflikt» med de ludiske handlingene (sørger over at egen familie ble drept, men viser ingen omtanke for andre), ikke får «tilstrekkelig plass» i spillet til å egentlig bli synlig, (det berøres innledningsvis, og kanskje i en eller to cutscenes etter det), eller kan være slik at sorgen som en langvarig prosess ikke egentlig er et sentralt poeng i seg selv, men snarere at protagonistens sorg fungerer som en motivasjon for hevn gjerninger videre i spillet. Sorgen uttrykkes i bruddstykker, og fungerer snarere som et narratologisk vendepunkt for å drive handlingen i en ny eller overraskende retning. I *Oxenfree*, *Fragments of Him*, *That Dragon*, *Cancer* og *Life is Strange* er karakterenes sorg snarere et av hovedelementene i spillene. Tre av dem uttrykker sorgen nettopp i form av en langvarig prosess, og den blir gitt tydelig plass i spillene. Døden skildres ikke direkte, men er likevel svært synlig gjennom karakterenes sorg. Selv om spilleren velger å ikke direkte behandle sorgen i dialogene i eksempelvis *Oxenfree*, får vi fremdeles mer enn en fornemmelse av dens nærvær. Opplevelsen av en ludisk død er en på mange måter en forventning til spillet som medium, og de fire spillene bryter med denne forventningen

gjennom å la den forbli fraværende, og setter dermed døden inn i en ny, mer tematisk og litterær kontekst.

I *Oxenfree*, *That Dragon*, *Cancer*, *Fragments of Him* og *Life is Strange*, så bidrar fraværet av døden som ludisk element til å tydeliggjøre alvoret. Døden er ikke usynlig i disse spillene, men blir snarere sentrert. I de tre sistnevnte spillene merker man stadig hvordan dødsfall i nære relasjoner påvirker de som er pårørende, og uten at spillet deretter veksler over til at man skal konsentrere seg om konkurranser. Fraværet av døden som ludisk mekanikk gjør at sorgen som et narratologisk og tematisk element får en større synlighet i disse spillene. Som tidligere nevnt, er affekter noe som alltid strømmer i bakgrunnen rundt oss (Massumi, 2002). Ulike affekter kan ha ulik intensitet avhengig av situasjonen man er i. I spill preget av skyting og konkurranse, er det tenkelig at det vil være slike «aggressive» affekter som blir det dominerende. Dermed vil også rom og muligheter for mykere eller mer subtile affekter knyttet til sorg kunne havne i bakgrunnen, eller bli oversett. Det vil også henge sammen med at spilleren i større grad vil innta en posisjon preget av *hyper attention*, hvor oppmerksomheten er rettet mot det konkurransemessige og alle handlingene man må gjøre for å ikke tape. Spillene skildrer døden på den måten som man «opplever den» i det virkelige, gjennom følelse av tap og sorg som pårørende. Ved å fjerne muligheten til å oppleve den ludiske døden, eller sette den ludiske døden inn i en tematisk kontekst som i *That Dragon*, *Cancer*, blir døden i spillene heller presentert som noe alvorlig, gir det rom for å erkjenne det affektive knyttet til døden som tema. Framfor å trekkes mellom flere affektive impulser, gis det tid til ettertanke og en anerkjennelse av det affektive rommet som spillene muliggjør.

Newman (2002), så vel som Smethurst og Craps (2015), hevder at det er når spillerne forholder seg off-line at empati kan finne sted, mens man i on-line snarere vil være opptatt av å utføre handlinger i spillrommet. Spill med agonale aspekter vil ha storparten av opplevelsen sentrert rundt on-line, mens det synes som om spillene i utvalget ofte veksler mellom off-line og on-line. I slike spill er også vold et av de sentrale poengene ved selve det ludiske. Målet er å vinne, og måten å vinne på er å drepe så mange fiender som mulig uten å dø selv, mens å dø betyr å tape (Nteali, 2015). Newman (2002) har inndelt spilleraktivitet i to modi: on-line og off-line. Disse må forstås som et spektrum, og som spilleren veksler mellom underveis i et spill (Newman, 2002). Hos Newman (2002) innebærer on-line de stundene hvor en spiller utøver det han kaller «betydelige handlinger» spillverdenen, (forstått som eksplisitt interaksjon med spillet) mens off-line er de øyeblikkene spilleren er noe mer passiv enn i on-line, men fortsatt er engasjert, så som å se cutscenes, lese tekst, følge med på en dialog, eller

liknende. I action- og skytespill vil hovedvekten av spillerens engasjement i on-line-modus innebære skyting eller taktisk manøvrering i kamper, mens engasjement off-line vil innebære enten cutscenes som gjerne viser følgene av spillerens handlinger, eller innramminger for den neste runden med fiender man må drepe. I *Oxenfree*, *Fragments of Him*, *That Dragon*, *Cancer* og *Life is Strange*, så handler spillerengasjementet i on-line-modus om å forflytte seg fra A til B, foreta bestemte valg i dialogene, eller på andre vis interagere i det ludiske rommet på måter som driver historien videre. Spilleren veksler riktignok mellom on-line og off-line, men vil ikke ha det samme engasjementet on-line som i spill som *God of War*. Dette gjør også at opplevelsen av historien og det affektive kommer sterkere til syne i disse fire spillene.

4.2 Betydningen av det litterære

De fire spillene jeg analyserte hadde alle litterære aspekter, men hvilke aspekter som var tilstedeværende i spillene varierer fra spill til spill. Ensslin (2014) framholder at spill med litterære trekk ville sørge for å trekke spilleren mellom en oppmerksomhet preget av *deep attention* i tillegg til, eller til fordel for *hyper attention*. Felles for de fire spillene er at de la til rette for at spilleren kunne innta *deep attention*. *Oxenfree* gjør dette primært gjennom å nedtone de ludiske aspektene i spillet, og framheve dialogen og de sosiale relasjonene ved at dialogene blir den viktigste interaksjonsformen i spillet. *Fragments of Him* gjorde dette ved å både posisjonere spilleren som en mottaker av fortellingen, som på den måten blander det diegetiske med det meta-diegetiske, og gjennom å vektlegge den atmosfæriske opplevelsen. Spillet nedtoner de ludiske aspektene ved spillet til et minimum, og nedtoner i tillegg hvor mye kontroll og påvirkning spilleren egentlig har i spillet. De begrensede interaksjonsmulighetene som finnes er der for å drive den lineære historien framover. *That Dragon*, *Cancer* velger på sin side å kombinere ulike ludiske aspekter i spillet, men gjør det på måter som bryter med spillerens forventninger. Samtidig viser spillet at verbalteksten er et svært sentralt element, gjennom hvordan den blir presentert både i spillet og i spillrommet, noe som signaliserer at spillet også har en lesbarhet ved seg. *Life is Strange* nedtoner også i en viss grad de ludiske aspektene, på linje med *Oxenfree* og *Fragments of Him*. Spillet tar i tillegg i bruk intertekstuelle referanser, noe som er med på å signalisere at spillet kan ha en større symbolsk tyngde, noe som også er med på å framheve den narrative opplevelsen. Felles for de fire spillene er fravær av temporale begrensninger, og også dette er et trekk som er med på å

legge til rette for en *deep attention* hos spilleren. Gjennom *hyper attention* vil oppmerksomheten til spilleren alltid være delt, og vil stadig veksle mellom flere elementer samtidig (Hayles, dato; (Ensslin, 2014). At spillene tilrettelegger for deep attention, gjør at spilleren også i større grad kan konsentrere seg om de narrative aspektene ved spillet. Det kan igjen være med på å øke sjansene for at de affektive rommene i spillene også vil kunne realisere.

Det litterære i spill er litterært på en helt annerledes måte enn i bøker. Der det litterære i romaner bruker språket for å utfordre våre faste måter å forholde oss til det vi leser på, kombinerer digitale spill det intermediale som animasjoner, tekst, lyd, bilder og det narratologiske med interaktiviteten på måter som kan være uventet, for på den måten å utfordre vår oppfattelse. Når Mygind og Poulsen (2018) framholder vektleggingen av en estetisk eller narratologisk opplevelse som en litterær sensitivitet, vil det nok henge sammen med nettopp dette. I alle de fire spillene jeg har analysert, fant vi at de på ulike måter vektla *opplevelsen* av historien. Samtidig kunne flere av dem, som *That Dragon*, *Cancer* og *Fragments of Him* bryte med de faste forventningene man har til spillmediet. Det sistnevnte posisjonerte spilleren utenfor spillhistorien ved å ikke gi han eller hun noen fast, kroppsliggjort avatar i rommet, men posisjonerer likevel spilleren som en mottaker gjennom å bli adressert som et «you». *That Dragon*, *Cancer* brøt på sin side med spillerens forventninger gjennom minispillene og den stadig veksling mellom svært ulike spillrom. Det kan videre argumenteres for at den sterke og tydelige involveringen av den ytre verdenen i spillet gjennom remedieringen av innsamlede brev og flaskepost, så vel som de reelle lydklippene i seg selv representerer et brudd med forventningene man har til et narrativt spill. Det inderlige, ekte og personlige gis plass sammen med det fiksjonelle. Dragingen mot *deep attention* skaper muligheter for en kontemplativ interaksjon, ikke ulikt den interaksjonen man finner hos romaner. Alle de fire spillene la til rette for *deep attention* på litt ulike måter, men i sum er dette med på å gi spillene et mediespesifikt litterært trekk. Dette kan igjen tenkes være det som gjør spillene egnet til å behandle tematikken som død og sorg med den emosjonelle dybden som de gjør. De etterlikner ikke romanen, men utnytter mediespesifikke elementer som i sin tur skaper en litterær opplevelse, som gjør at man forholder seg til spillet samtidig som man spiller det.

4.3 Temporalitet: opplevelse av en sammenhengende historie, betydning for affekt

hvilken betydning har spillenes temporalitetsaspekter for å skape affektive rom? Som Juul (2004) framholdt kunne spilletid mappes på måter som kan skape ulikt tempo i spill, mens Zagal & Mateas hevder at hvordan *gameworld time* etableres i den simulerte verdenen vil være med på å sette begrensninger for hva en spiller kan gjøre når (Zagal & Mateas, 2010). I tillegg bruker de begrepet *coordination time* for å forklare hvordan et spill kan koordinere handlingene mellom spillere, eller mellom spiller og såkalte in-game agents, ikke-spillbare karakterer (Zagal & Mateas, 2010, s. 850). Koordineringstiden er med på å definere «periods of play», eller på andre måter begrense eller forsinke effekten av handlinger som tas i spillverden (Zagal & Mateas, 2010). Til sist viser *fictive time* (fiksjonstid) til etableringen av en kronologi i spillet, eller retttere sagt hvordan spillet skaper en illusjon av en tidens gang (Zagal & Mateas, 2010, s. 850-851). Ingen av de utvalgte spillene har noen forsinkelse av effekten av spillerens handlinger, på den måten fungerer *gameworld time* mer eller mindre 1:1 med spillertiden. Å ta et dialogvalg i *Oxenfree* eller *Life is Strange* viste effekten av dette umiddelbart (karakteren prater om det man valgte), men *Life is Strange* hadde en klar fordeling av turtaking i dialogene, der *Oxenfree* ikke hadde noen slik begrensning. Et resultat av dette er at sistnevntes dialog framstår som en remediering av dagligdagse samtaler, mens *Life is Strange* får mer filmatiske samtalerom, der den ene parten sier seg helt ferdig før den andre bidrar. På den måten har *Oxenfree* et fravær av *coordination time*, mens *Life is Strange* benytter dette i de dialogiske rommene. Videre bruker *Life is Strange*, *That Dragon*, *Cancer* og *Fragments of Him* klare adskilte spillrom som en måte å etablere en fiksjonstid på, der førstnevnte viser og angir hvordan tiden utvikler seg gjennom lyssetting i bakgrunnen, mens lyssettingen i *Oxenfree* forblir mer eller mindre den samme gjennom det hele. Alle fire spillene viser likevel en kronologisk utvikling gjennom narratologien, der sekvensen av hendelser er med på å angi dette. *That Dragon*, *Cancer* benytter seg i størst grad av narratologien for å etablere fiksjonstiden, og kopleer dette opp mot utformingen av spillrommene i hver scene. *Waking up* leder til scenen hvor foreldrene får vite at kreften er uhelbredelig, og mens de hører legen fortelle, begynner det å regne innendørs, og vannivået stiger. Scenen avslutter med at Joel sitter i en båt, og den neste scenen (*Adrift*) viser et oversvømt landskap. Dette markerer en kronologisk utvikling fra den ene scenen til den andre, samtidig som det også viser en dramaturgi. For *That Dragon*, *Cancer* sin del betyr det at selv om spillrommene er svært adskilte og forskjellige fra hverandre, og selv om det eksisterer et fravær av direkte fortelling,

altså der rommene ikke har verken lydklipp, cutsscenes eller tekst, så oppleves spillet likevel som en sammenhengende historie, der den kronologiske utviklingen i spillet følger sykdomsutviklingen til Joel, og spillet slutter med Joels død. Det samme gjelder de øvrige spillene, gjennom at sekvensen av hendelser følger fra hverandre. Uavhengig av valg man tar i dialogene i *Life is Strange* og *Oxenfree*, eller de to øyeblikkene *Fragments of Him* åpner for valgfrihet, framstår spillet likevel som et tydelig og sammenhengende narrativ. Fraværet av begrensninger i *coordination time*, sammen med at spillene oppleves som en sammenhengende historie der handlingene ikke er begrenset eller forsinket synes å skape oppfattelsen av en uavbrutt historie. At det ikke eksisterer «friksjon» kan gi muligheter til å erkjenne de affektive øyeblikkene.

Som Juul (2004) hevder, handler opplevelsen av tempoet om sammenknytting av *event time* og *play time*. I de utvalgte spillene ble det lagt opp til å bruke god tid i hver scene, noe som gjør at man kan forholder seg til spillet på en slik måte at konsentrasjonen er sterkere fokusert på det ene elementet. *Oxenfree* gjorde dette ved å ha lange vandringssekvenser, *Fragments of Him* ved å knytte narrativet til interaksjonen med objekter, *That Dragon, Cancer* gjennom fravær av tidsbegrensninger i rommet, og *Life is Strange* gjennom fravær av tidsbegrensninger ikke bare i det ludiske rommet, men også når man stod overfor valg i dialogene. Det vil si at *play time* varer «lenger» enn *event time*. Det er ikke noe 1:1-forhold mellom *event time* og *play time*, noe som gjør at spillene oppleves i et saktere tempo. Kan dette sikre at man «i større grad» affiseres, eller realiserer det affektive rommet? I spill der man har tidspress og større aspekter av det agonale, legger det føringer for en bestemt måte å spille på. Slike spill vil være preget av et høyere tempo, og enten mindre grad av refleksjoner underveis i spillingen, eller en helt annen form for refleksjon, eksempelvis taktiske, vurderinger av hva man gjorde feil og bør gjøre i stedet, med mer. Som Massumi (2002) hevder er affektene *overloaded*, hvilket betyr at de virker hurtigere enn vår kognisering av dem. Det betyr at en anerkjennelse av affektene – en personlig kvalifisering av dem – kun kan komme i etterkant, etter at vi har blitt affisert. Dette kan for eksempel bety at spilleren settes i bevegelse av, eller trekkes av flere ulike affekter, samtidig eller etter hverandre, uten at han eller hun «rekker» å anerkjenne dem. Samtidig hevder Tygstrup (2013) at affektene rundt oss er med på å ramme inn den konkrete situasjonen ved på forhånd «definere den aktuelle variationsbredde af mulige reaktioner i den givne situation» (s. 21). I spill preget av høyt tempo og konkurranse, der det ludiske handler om nettopp en kamp mellom spilleren (enten alene eller på lag) og en eller flere motstandere, vil bredden av de mulige handlingene i rommet for eksempel være å løpe, angripe, gjemme

seg, overvinne fienden, infiltrere baser, eller annet. Handlinger som å stoppe opp og tenke etter, eller reflektere over det estetiske i spillverdenen, vil kunne bety at noen andre vinner, og er handlinger som ikke vil anses som passende i situasjonen. Det vil dermed være et brudd på en forventet spillemåte. I et slikt rom vil man kunne tenke at spilleren stadig kan kjenne på flere affektive intensiteter på svært kort tid. De fire spillene har øyeblikk hvor «noe» skjer, men disse er fordelt mellom lange pauser som er bestemt av spillerens egne handlinger. Illusjonen av kontroll gir følelsen av et roligere tempo, som legger til rette for en kontemplativ interaksjon.

4.4 Interaktivitet og nærhet

Når man leser eller ser en film, er man en mottaker av en ferdigskrevet historie. Kognitive perspektiver på lesing vil kunne hevde at lesing også er en form for interaksjon, gjennom den kognitive deltakelsen hos leseren, som gir en kontemplativ interaksjon. Digitale spill har dog en større grad av interaktivitet. Som både Juul, Ryan og andre framholder, skiller spill seg fra andre medier ved at spillerens handlinger *direkte* er med på å skape og påvirke historien. Som spiller inntar man på den måten en ganske annen rolle enn som leser. Spillmediet, i kraft av den interaksjonsformen det bygger på, må nødvendigvis også posisjonere spilleren i både verdenen og i historien, gjennom avatar og selve interaktiviteten spillet bygger på. Den formen for interaksjon som digitale spill legger opp til, gir spilleren mulighet til å samhandle med mediet på måter som ikke bare igangsetter og bringer hendelsene videre, men også måter som endrer på og kontrollerer rekkefølgen av hendelser hele veien fram mot slutten (Ryan, 1999, s. 122). I *Oxenfree* og *Life is Strange* blir spilleren posisjonert gjennom en fast, spillbar avatar, henholdsvis Alex i det førstnevnte, og Chloe i det sistnevnte. Spilleren hadde i *Oxenfree* rimelig stor kontroll over satellittene i spillets historie gjennom hvordan de interaktive dialogene virket. Det samme hadde man i *Life is Strange*, selv om det her fantes flere faste kjerner og satellitter enn i *Oxenfree*. I *Fragments of Him* og *That Dragon, Cancer* finnes ingen fast avatar spilleren styrer. I førstnevnte så vi at spilleren ble posisjonert i spillrommet, men ble posisjonert nærmest som en leser eller tilskuer i det narratologiske nivået, spilleren har ingen fast avatar, men «styrer» karakterene indirekte gjennom peking og klikking på objekter, og med liten kontroll over historien. I *That Dragon, Cancer* veksler man stadig mellom posisjoner, der man noen steder inntar «kroppen» til faren, og andre voksne, og andre ganger

er kroppsløs eller posisjonert som en sjøfugl som følger etter. Også her hadde spilleren liten kontroll over historien. Vi så likevel at spilleren ble inkludert i spillet i alle spill, selv i *Fragments of Him*. Dette henger naturligvis først og fremst sammen med det at spilleren *må* være en del av spillet, ellers er det ikke et spill. Denne inkluderingen skaper også en form for nærhet til det som skjer. Enten det var gjennom meta-diegetisk tiltale («Let me paint you a picture») eller det er gjennom at spilleren bestemmer hva Alex eller Chloe skal si. Samtidig kan interaktivitet i seg selv også skape en nærhet. Nettopp *at* spilleren samhandler med og har «kontroll» i spillverdenen, gjør at han eller hun også blir en del av den. Nå kan riktignok også medier som film og bøker skape nærhet til mottakeren, gjennom elementer som gjenkjennelse, empati, med mer, men dette er mer individuelt avhengige former for nærhet, og er avhengig av leserens egen kontekst. Interaktivitet skaper på sin side en mer generell nærhet, eller en form for nærhet som kan forsterke den individuelle nærheten man kan oppleve. Som spiller vil man være bevisst den interaktive rollen man har, siden å trå inn i en slik deltakende rolle er en forutsetning for at et spill engang kan spilles.

4.5 Interaktivitet og påvirkning

Vi så fra analysene at *Oxenfree* hadde stor fleksibilitet i spillets satellitter, der store deler av spillhistorien skapes gjennom valgfrie dialoger. *Life is Strange* hadde også dialoger med valg, men spillet inkluderte i større grad obligatoriske sekvenser og cutscenes, enn *Oxenfree* gjorde. Samtidig var valgfriheten noe mer begrenset i *Life is Strange* enn i *Oxenfree*, nettopp fordi man i sistnevnte kunne fritt la være å svare, slik at dialogene aldri verken utviklet seg eller ble avbrutt, mens denne muligheten kun unntaksvis eksisterer i *Life is Strange*. I mer lineære medier som filmen og romanen, vil disse elementene ofte være mer eller mindre faste; det er som regel ingen anledning til å påvirke noen av dem i teksten. Når det gjelder medier som digitale spill, vil det på sin side eksistere muligheter for langt større fleksibilitet rundt disse. Digitale spill kan åpne for påvirkning både på *kjerne*-nivå og på *satellitt*-nivå (Aarseth, 2012). Fortellingen i digitale spill kan plasseres på et spekter mellom helt lineær og helt ikke-lineær, hvor de mest lineære vil kunne minne om film og roman, mens de helt åpne vil ha både *kjerner* og *satellitter* som er fleksible, og hvor det følgelig vil være vanskelig å kunne snakke om en *enkelt* eller *enhetlig* historie i spillet, siden fleksibiliteten åpner for at hver gang man spiller spillet vil skape helt andre hendelser enn tidligere. I *Oxenfree* var det en stor fleksibilitet på

satellittnivå. Alle dialoger var valgfrie, og de var med på å bestemme store deler av handlingen videre. Dermed var samtlige satellitter i historien fleksible og valgfri. Vi så at spilleren selv måtte avgjøre hvorvidt sorgen til Alex skulle bli behandlet eller ei, noe som også gjorde at de affektive rommene kunne bli mer usikre. Samtidig syntes dette å åpne for en bredde i hvordan sorgen til Alex skulle uttrykkes. Som Papale (2014, s. 4) hevder, kan en spiller projisere sine moraler, ideer og holdninger på en avatar i spillet. Gjennom den valgfriheten man har i *Oxenfree*, åpner det for at den uttrykksformen av sorgen som Alex kan vise, vil kunne henge sammen med spillerens egne ønsker, og at spilleren kan projisere de ønskene og tankene han eller hun selv har over på Alex, som i tur gir uttrykk for disse. Også *Life is Strange* åpnet for valgfrihet for spilleren gjennom dialogene, men her var det likevel langt flere faste kjerner og satellitter, noe som gjør at uttrykksformen for Chloe sin sorg likevel blir mer ensartet. I den grad spilleren kan projisere der, vil det handle om bestemte øyeblikk hvor spilleren ønsker at hun eksplisitt skal trekke inn faren i samtaler eller ei.

Et annet perspektiv er gjennom det Laure-Marie Ryan (2008) kaller narrative plot-typer. Som tidligere nevnt hevder Ryan at det dramatiske plottet er det som er best egnet til å skildre sosiale og emosjonelle historier, ved at historien i stor grad handler om det relasjonelle og mentale, snarere enn det fysiske og actionfylte. På tidspunktet hun skrev artikkelen i 2008, hevdet Ryan at den eneste måten interaktive spill fram til da klarte å realisere et dramatisk plot på, var «by limiting the player's agency» (Ryan, 2008, s. 12). Alle de fire spillene jeg har analysert kan karakteriseres som dramatiske spill etter hennes modell. Handlingen i alle spillene dreier seg om det relasjonelle og personlige. Hvis man så ser på spillerens *agency*, eller påvirkningsmuligheter, kan vi rett nok se at denne var sterkt begrenset i både *Fragments of Him* og *That Dragon, Cancer*. I førstnevnte var det kun to sekvenser der spilleren kunne velge hva karakteren skulle si, men disse valgene hadde svært lite å si for gangen i historien. Will forlater leiligheten uansett, og Sarah slår opp med Will uansett. Uavhengig av spillerens valg blir utfallet både av de enkelte scenene, så vel som spillets historie som helhet, det samme. Likeens har spilleren liten påvirkningsmulighet på hvordan historien i *That Dragon, Cancer* skal utvikle seg. I den grad spilleren kunne påvirke historien her, handlet det for eksempel om hvilket perspektiv man vil oppleve handlingen fra i scenen mellom *Waking up* og *Adrift*, hvor Ryan og Amy får vite at kreften er uhelbredelig. Sann sett vil det også virke inn på nøyaktig hva man får vite, der en intern fokusering på legen bidrar med hvordan legen selv reflekterer over å måtte gi slike beskjeder. Likevel *endrer* det ikke noe i hovedfortellingen i spillet. Annerledes var det i *Oxenfree* og *Life is Strange*, der historien som vi har sett i stor grad var

påvirket av spillerens valg. Her har spilleren en stor innflytelse, men reelt sett er det kun *Oxenfree* som tilbyr full frihet til å bestemme utfallene, fordi alt er knyttet til dialoger (som vi har i stor grad er valgfrie). Spillet kan la spilleren styre etter egne ønsker.

Som helhet kan valgfriheten i interaktiviteten påvirke affektive rom i den forstand at valgfriheten åpner for ulike emosjonelle uttrykk i tilknytning til det samme. Gjennom Alex kan spilleren *velge* å behandle Michael, eller han eller hun kan la være. Likevel viser rommet at det er en karakter som bærer på sin sorg, men både det å snakke om det, og å la være, vil kunne anses som like legitime uttrykk for disse følelsene.

4.6 Gir interaktivitet i seg selv affektive rom?

Vi har så langt sett på hvordan interaktiviteten er med på å påvirke selve opplevelsen av det affektive i spill. Et annet sentralt spørsmål er likevel hvorvidt interaktivitet i seg selv bidrar til affektive rom. Etter en forståelse av affekter fra Massumi (2002) og Deleuze og Guattari (1987), er ikke affektene avhengig av semiotiske eller lingvistiske symboler for å kunne oppstå. Musikk, bilder, lyder, sosiale strømninger og stemninger kan skape affekter som en den andre kan bli affisert av. I litteraturen vil de affektive mulighetene springe ut av semiotiske og lingvistiske tegn, nettopp fordi litteraturen er et skriftlig medium, mens filmer kan skape affektive rom ved hjelp av bilder og lyd alene. Er det da tenkelig at interaktiviteten vil kunne gjøre det samme? Shinkle (2005) har forstått affektene i en ren Massumiansk forstand, og hevder opplevelsen av spill handler om å «føle». Spillere av *Rez* får, ifølge Shinkle (2005), en affektiv respons på spillingen *før* en kognitiv respons, og hevdet spillere spilte dårligere i det øyeblikket de fikk panikk og ble bevisste sine handlinger. Men *Rez* er et spill som utelukkende handler om auditive, sensoriske og visuelle impulser, og som vi har sett har også de fire spillene jeg har analysert affektive rom. Disse spillene har impulser som – i tillegg til å være visuelle og auditive – har også semiotiske og lingvistiske responser. Spillene har et narrativ, og de består av symboler som kan avkodes og fortolkes. Det er gjennom disse at karakterene i spillet gir uttrykk for sine sorger. Samtidig så vi at *That Dragon, Cancer* skapte et affektivt rom i den femte scenen uten særlige innslag av historie eller lyd. Riktignok vil det å vite at kortene inneholder beretninger om sorg være knyttet til verbalteksten og innholdet i dem, ettersom den kunnskapen springer ut fra å lese sitt første kort, men etter det eksisterte det likevel en atmosfære og en stemning i rommet, kort sagt det Massumi kaller intensitet og

Kavka potensielle følelser. Hvor kan da affektene springe ut av i slike rom, og er det interaktiviteten selv som bidrar til dette? Det synes ikke umiddelbart som om interaktivitet *alene* har noen affektive muligheter. Å bare bevege avataren eller kameraet, eller å klikke på noe, skaper i seg selv ikke noen stemning. Interaktiviteten synes å måtte være tilknyttet noe annet, enten dette er rent sensoriske impulser, gjennom det visuelle, auditive eller taktile i spill, eller det er gjennom utformingen av spillrommet. Og for affektive muligheter relatert til sorg, død, tap og savn spesielt, synes interaktiviteten også å måtte være knyttet til det narratologiske, eller det kulturelle gjennom situasjoner som spillrommet kan representere. I scenen fra *That Dragon, Cancer* synes det å være nettopp kombinasjonen av en kulturell forståelse og den overordnede situasjonen eller temaet som spillet i seg selv representerer, som bidrar til at rommet fylles med affektive potensialer: Kreft gjenkjennes som en dødelig sykdom, og vi vet at Joel er døende. Det samme kan vi også se i *Fragments of Him*, der den overordnede situasjonen og fortellingen fungerer som en ramme for spillrommet, og hvor nettopp forventningen om en videre sorgberetning er det som skaper de affektive mulighetene. Spilleren har en forventning om at man vil oppleve noe relatert til Will og Wills dødsfall ved interaksjon med objektene, og spillet innfrir forventningene når interaksjonen trigger lydsporene.

4.7 Spillmediets muligheter for sorgarbeid

Digitale spill er sammenliknet med filmen og romanen et relativt nytt medium, men siden Woods (2004) la fram sitatet som innledet denne oppgaven: «However, inasmuch as videogames deal with issues of power, violence, mystery, deceit and death, they have, apparently, been unable to convey the emotional depth with which we might associate such topics in other media forms», har mediet gjennomgått en modning. Ryan (2005) hevdet at det narrative potensialet til spill i 2005 var svært underutviklet, der historien kun var enda «tacked on feature, like animation, sound effects and music, instead of forming the defining aspect of games». Hun framholdt likevel at «We may see in the future complex characters that arouse emotions (...) When this happens, narrative will no longer be subordinated to gameplay,—the game will be played for the sake of experiencing its narrative design» (Ryan, 2005). Det alle de fire spillene jeg har analysert har vist, er at de alle er spill som har både narrative, estetiske og litterære kvaliteter. Handler det da om opplevelse? I det videre skal jeg drøfte hvorvidt de

fire digitale spillene har potensial til sorgarbeid på bakgrunn av analysene og det jeg har drøftet til nå.

4.7.1 Gjenkjennelse

Mulighetene i dialogene i *Oxenfree* og *Life is Strange* åpner for at karakterene kan gi uttrykk for en bred rekke av emosjoner, og er med på å framstille dem som komplekse og sammensatte individer. Det samme kan vi se gjennom den lineære og fastlåste historien i *That Dragon, Cancer* og *Fragments of Him*. De tre sistnevnte spillene lar i tillegg spilleren oppleve de indre tankene til en eller flere av karakterene, gjennom indre monologer og dagbøker. Slik spillene er oppbygget, viser tydelig at det er den narrative opplevelsen som står sentralt, og det samme er karakterens sosiale og emosjonelle erfaringer. Emosjoner som sorg kan manifestere seg gjennom svært ulike følelsesmessige og adferdsmessige uttrykk (Nussbaum, 2001). Det disse fire spillene viser, både sammenliknet med hverandre, så vel som «internt» hver for seg, er nettopp en viss bredde av emosjonelle uttrykk. *That Dragon, Cancer* viser hvordan Ryan reagerer på sykdommen til Joel med depresjon, mens Amy selv reagerer med et intenst (religiøst) håp om at det uansett vil gå bra for Joel, og spillet viser endatil at dette var en konfliktlinje hos ekteparet. *Fragments of Him* viser hvordan uttrykket for sorgen kan variere umiddelbart etter et dødsfall, så vel som hva man husker av den døde gradvis kan forandre seg over tid. Videre viser både *Oxenfree* og *Life is Strange* hvordan sorgen kan gripe inn i hverdagslivet på ulike måter, også i lang tid etter at den døde har gått bort. Et viktig kriterium for at litteratur skal kunne gi mulighet for sorgarbeid er først og fremst at leseren kan oppleve en gjenkjennelse, enten det dreier seg om en identifikasjon med karakterene (Ross, 2000), eller at innholdet i romanen mer generelt gir en slik gjenkjennelse (Cohen, 1994; Tangerås, 2015). I *Oxenfree*, *Fragments of Him* og *Life is Strange*, ser vi hvordan hukommelsen etter den avdøde er en gjennomgående impulskilde for sorgen karakterene uttrykker. Av det som skildres er eksempelvis å se fotografi av den døde, klær og gjenstander som vedkommende eide, til å høre en bestemt type musikk eller å være et sted hvor man delte opplevelser med vedkommende. I *Life is Strange* manifesterte disse minnene seg både som øyeblikk der Chloe tenker på at hun savner faren sin, så vel som å begynne å dagdrømme om faren, mens det i *Oxenfree* manifesterte seg som (mulig) mimring. I *Fragments of Him* ble det på sin side manifestert som kilden til svært smertefulle emosjoner. Både hukommelsen og vår forestillingsevne og fantasi er sterkt forbundet med – og kan være impulsilder for – vår egen

sorg (Nussbaum, 2001). At hvert av spillene ikke bare gir uttrykk for disse aspektene rundt sorgen, men også kan skildre den store bredden i de måtene som minnene kan gi utspring til en følelsesmessig reaksjon på, vil kunne være med på å gi spilleren en følelse av gjenkjennelse dersom han eller hun selv har opplevd en tapserfaring i sitt eget liv.

4.7.2 Erkjennelse og ny innsikt

I tillegg til å få skildret ulike fasetter av sorg og savn i spillene, får vi også presentert øyeblikk der karakterene direkte forteller om og reflekterer over sine egne følelser. Hvis vi går tilbake til *Life is Strange* igjen, så er det en samtale mellom Chloe og Rachel på slutten av episode 1 hvor dette behandles direkte, når Chloe sier «When Dad died I was so mad at him. For months I felt... Wrong, because half the time I thought of him I wanted to ... scream», og i *That Dragon, Cancer* så vi hvordan moren brukte dagbøkene for å gi uttrykk for sine innerste refleksjoner, mens Ryan i interne monologer selv reflekterer over sin sorg og sine opplevelser, særlig i scenen *Dehydration*, hvor han reflekterte over vanskene ved å pleie sin sønn. Også i *Oxenfree* kan refleksjonene rundt følelsene inngå, og da gjerne i sporadiske samtaler med andre, mens Harrys scener i *Fragments of Him* særlig handler om at han reflekterer rundt hvordan han strever med og håndterer sin egen sorg. Slik gir de fire spillene på ulike måter uttrykk for sorgen som en vedvarende, variert og tidkrevende prosess, samtidig som karakterene forsøker å sette ord på hva de opplever og føler alene og med andre. Kuiken, Miall og Sikora (2008) etablerte begrepet ekspressiv lesing som kjennetegnes av at man leser tekster for å reflektere over egne følelser, «clarify what they are, and reconfigure them within an altered understanding of our own and other's lives» (s. 1). Det handler om å oppdage en nyere innsikt, eller som Utaker (2018) formulerer det «slå et lite hull i våre egne forestillinger, slik at noe vi tidligere ikke har lagt merke til, kan komme til syne» (s. 244). For at dette skal være mulig, må det også eksistere noen nye eller andre innsikter i teksten. Gjennom et fokus på det narrative i spillene, så vel som den tydelige inkluderingen av emosjonell bearbeiding og refleksjon i historien, kan det finnes et potensial til at en spiller kan oppdage en ny innsikt, eller en mulighet til å se på sine egne emosjoner på en litt annerledes eller ny måte. Spillene viser historier som har startet med dødsfall, og viser hvordan karakterene på ulike måter håndterer og bearbeider disse emosjonene, og karakterenes innsikt kan potensielt være med på å bringe ny erkjennelse hos spilleren. Dette punktet vil også henge tett sammen med den tidligere nevnte gjenkjennelsen. At spillene i større grad handler om det sosiale og

mellommenneskelige, vil også kunne bidra til at det opplevde vil kunne ha en overføringsverdi som gjør at spilleren kanskje ønsker å innta en form for ekspressiv spilleposisjon.

4.7.3 Å spille for å lære versus å spille for å oppleve

Et annet viktig poeng fra Rosenblatt (1982, 1985a, 1985b) og Tangerås (2015) er kontinuumet mellom efferent lesemåte og estetisk lesemåte, der en efferent lesemåte preges av en oppmerksomhet rettet mot hva man kan sitte igjen med etter det leste, mens den estetiske er rettet mot å bare ta del i den estetiske opplevelsen i teksten. Som Tangerås (2015) skriver, så vil man med en efferent innstilling «hente noe bestemt ut av teksten, eller man vil bekrefte det man allerede vet» (s. 87). Det er en innstilling som i stor grad er preget av nyttetenkning, og vil typisk være en slik lesemåte man angriper selvhjelpsbøker og liknende. På motsatt side er en estetisk innstilling den som retter oppmerksomheten mot lesesituasjonen og selve teksten man står overfor, der «the attention will shift inwards (...) center on what is actually being created *during* the actual reading (Rosenblatt, 1982, s. 269). Når det gjelder hvorvidt man kan innta en innstilling preget av estetisk lesing ligger det ingen føringer for selve den litterære teksten, snarere ligger tyngden hos leseren selv. Tangerås kopler det likevel til den ekspressive lesemåten fra Kuiken et al. (2008), dermed vil den tidligere diskuterte gjenkjennelsen være sentral. For spill er det på den annen side tenkelig at det vil ligge noen føringer for hvorvidt spilleren kan innta en innstilling preget av estetisk spillestil. Det må enten ligge noe i spillet som gir spilleren et ønske om å betrakte det som et estetisk verk, så vel som å legge til rette for at det skal være praktisk mulig i spillesituasjonen. Hvis vi ser på de fire spillene jeg har analysert, fant jeg at alle spillene så godt som hadde et fravær av temporale begrensninger, og at de vektla en narrativ opplevelse over alt annet. Dette gir spillene et lavere tempo enn hvis det ludiske og det agonale er vektlagt, som i actionspill. Et resultat av det er at spilleren kan ta seg god tid i spillingen, noe som også muliggjør at han eller hun kan absorbere eller ta inn det atmosfæriske, og betrakte spillene som et estetisk produkt. Spillingen bærer preg av en kontemplativ interaksjon. Samtidig er det ikke bare de temporale betingelsene som gjør dette mulig; spillene har også estetiske kvaliteter som inviterer til å la seg granskes nærmere. *Life is Strange* bygger sterkt på intertekstuelle referanser med Shakespeares *The Tempest*, *Fragments of Him* tar i bruk kreative fargetoner og spillerposisjoneringer i spillrommet, *That Dragon, Cancer* benytter seg av både symbolske spillrom så vel som en kreativ projisering av underteksten i spillrommet, og *Oxenfree* benytter seg av de lange, og langsomme

vandringssekvensene gjennom naturen. Alt dette fungerer som en signalisering av at spillene innehar andre kvaliteter enn «bare» de ludiske, og inviterer til å bli betraktet nærmere av den som spiller. Intertekstualiteten i *Life is Strange* signaliserer at det eksisterer en større tekstuell dybde i historien, spillrommet i *That Dragon, Cancer* angir kunstneriske kvaliteter ved spillet, mens interaksjonsformene i *Fragments of Him* på et vis tvinger, eller inviterer, spilleren til å ta inn det atmosfæriske i spillrommet. Det samme gjelder for *Oxenfree*, gjennom den rikt visualiserte og stiliserte naturen i kombinasjon med de lange vandringssekvensene. På den måten blir det både lagt til rette for så vel som invitert til en estetisk spillemåte i de fire spillene. I kombinasjon med at spillene inneholder en rik emosjonell dybde, og har en sentrering av det narrative over det ludiske, kan man leve seg gjennom spillet.

4.7.4 Det spilte som en erfaring

Når Tangerås (2015) beskriver hva det er ved litteraturen som bidrar til at den kan virke transformerende, beskriver han det som «representasjon av en generalisert interaksjon», en forståelse han henter fra Stern (1985) sitt begrep *enacted companion*. Ifølge Tangerås kan representasjonen reaktiveres dersom man står overfor liknende kriser eller vanskelige situasjoner, og de reaktiverte minnene «(...) er da som en fremkalt følgesvenn» (Tangerås, 2015, s. 89). Dette kan knyttes direkte tilbake til gjenkjennelse og identifikasjon med det leste, enten man finner gjenkjennelse i det man leser når man leser det, eller man finner gjenkjennelse med det leste når man selv opplever liknende eller relaterte situasjoner, (som for eksempel tap, død og sorg). Hva så med spill? Som både Juul (2001), Ryan (1999) og flere andre framholder, så er den formen for interaktivitet som spillmediet legger opp til og tilbyr en helt annen enn det filmen og litteraturen gjør. Vår rolle som spiller er langt mer direkte involvert i verden, fordi spillene posisjonerer spilleren der, på ulike måter, både virtuelt gjennom en avatar og diskursivt som en aktør i historien. Mens man i litteraturen må forestille seg selv som en tilskuer av det fortalte, gir spill illusjonen av at spilleren selv ikke bare er delaktig i historien, men også ofte *hovedpersonen* i historien. Digitale spill tilbyr illusjonen av at det er spilleren som selv skaper historien, enten den historien er lineær eller fullstendig åpen og fleksibel. Når litteraturen man har lest får en terapeutisk effekt, handler det om at leseren vil kunne reaktivere det han eller hun har lest, som en slags tidligere erfaring, når man står overfor liknende situasjoner og kriser. Det er tenkelig at den interaksjonsformen og innstillingen som digitale spill legger opp til, også kan muliggjøre at spilleren internaliserer

den spilte opplevelsen som del av sin egen erfaring. Veale (2015) hevder at det som skiller digitale spill fra andre medier, er at spilleren føler ansvar for det som skjer fordi opplevelsen føles personlig: «The experience of videogames is *personal* as a result of hybrid engagement in that it is all about *you*: the players of videogames are the ones who make progress through the hybrid text, and come to feel responsible for the outcomes of their decisions and actions in the process» (s. 136). Spilleren blir personliggjort i opplevelsen fordi spilleren er ansvarlig for handlingene. Papale (2014) bruker projection framfor identifisering for å beskrive spillerrollen. Hos ham er projection noe som skjer «when it's the player that makes personality, values and choices flow into the avatar—which might or might not reflect the player's own» (Papale, 2014, s. 4). Det er gjennom projisering at spilleren kan føle empati eller sympati med karakteren(e) i spillet, og en bevissthet rundt alle valgene man må ta «på vegne» av karakteren, inngår også i dette (Papale, 2014, s. 4). Der man som leser tar del i en representasjon av noen andres erfaringer, kan man kanskje si at man i spillet tar del i en *simulasjon* av en annens erfaringer. Noen begrensninger kan eksistere i spillmediet. For eksempel vil svært stor valgfrihet og nonlinearitet kunne gjøre at både spillet og opplevelsen av historien framstår som svært forskjellig fra spiller til spiller, og til og med fra gang til gang dersom man spiller det flere ganger (Aarseth, 1997, 2012). Når det gjelder de fire spillene jeg analyserte, så vi likevel at to av spillene hadde særdeles lineære historier, som *Fragments of Him* og *That Dragon, Cancer*. *Oxenfree* og *Life is Strange* var begge preget av valgfrihet, men denne valgfriheten var kun knyttet til satellittene i historien, de diskursive elementene. Den grenen av historien som omhandler Chloes sorgarbeid har både kjerner og satellitter som er fastlåste og uten muligheter til påvirkning, noe som sikrer at det er et gjennomgående element uavhengig av valg underveis, mens valgene i *Oxenfree*, selv om det betyr at Alex eksempelvis ikke prater om Michael, likevel vil kunne være et resultat av spillerens egne ønsker og projisering. Michael blir behandlet – eller ikke – *fordi* spilleren ønsker det. Dermed er det tenkelig at også dette aspektet vil kunne være tilstede i spill. Der litteraturen fikk sin kraft gjennom å være «representasjon av en generalisert interaksjon», vil kanskje spill kunne få sin kraft gjennom å være en simulert opplevelse, og gjennom ansvarliggjøringen man kjenner på, blir denne til en del av spillerens egen erfaring. Spilleren er ansvarlig fordi handlingen utfoldes gjennom spillerens egne handlinger, og hvordan den utvikler seg er bestemt av spillerens egne valg.

5. Konklusjon

Da jeg innledet oppgaven startet jeg med spørsmålet om hvorvidt digitale spill hadde blitt bedre i stand til å behandle vanskelige, alvorlige temaer med en større emosjonell dybde enn før. Når vi har sett på hvordan spillene bruker det affektive for å skildre død og sorg, synes svaret å peke i retningen av «ja». Det er også på mange måter et eksplisitt «ønske» fra spillenes side, siden døden og sorgen er en såpass sentral del av historien. Sorgen hos karakterene i disse spillene blir framstilt som vedvarende, og tidvis vanskelig. Spillene viser også hvordan karakterene selv reflekterer over og forsøker å håndtere og forstå sine egne emosjoner. Problemstillingen for oppgaven var 1) hvordan spill kunne skape affektive rom, 2) hva ved spill som kunne påvirke eller gjøre rommene mulige og 3) hvorvidt spillene kunne virke inn for et sorgarbeid. Et av fellestrekkene ved de fire spillene som er med på å synliggjøre sorgrelaterte affekter, synes å være fraværet av død som en ludisk mekanikk i spillene. I spill som har fokus på vold og spenning, er det tenkelig at andre affekter får en større betydning. Et annet trekk synes å være at spillene legger til rette for en *deep attention*. Spillene gjør dette dels via fraværet av temporale begrensninger, og dels gjennom de litterære trekkene. Fraværet av temporale begrensninger gir spilleren rom og tid til ettertanke, refleksjoner og oppdagelser, og denne muligheten gjør at man kan kjenne nærmere på de affektive mulighetene som spillet har. Tar vi utgangspunkt i Massumis affektteori, vil det først være etter man har blitt påvirket at man kan gjenkjenne påvirkningen, dermed synes det å være av betydning at spillene også ga rom for dette. De litterære trekkene var på sin side med på å tydeliggjøre at spillet hadde kvaliteter utover det rent ludiske, og inviterer på den måten til en større oppmerksomhet mot det atmosfæriske og det estetiske, og ikke minst at alle spillene signaliserer både gjennom parateksten (som i merkelappene på Steam) og gjennom de litterære trekkene, at dette er spill som i hovedsak skal spilles for historiens skyld. Dette kan være med på å gjøre at spilleren inntar en posisjon der han eller hun veksler mellom spilling og «lesing». Spillene legger til rette for affektive rom gjennom en kombinasjon av mediets spesifikke trekk som interaksjon, narratologi og det audiovisuelle rommet man står i. Når det gjelder muligheter for sorgarbeid, så vi at spillene alle skildret en emosjonell bredde, enten det skjer gjennom valgfrihet i dialogene, gjennom ulike perspektiver i historien, eller gjennom å invitere det ytre inn i spillrommet i form av postkort og flaskepost. Gjennom valgfriheten får spilleren anledning til å velge om han eller hun ønsker at eksempelvis Alex skal bearbeide sin sorg, eller la være, og i alle spillene kan karakterene reflektere rundt og diskutere sine egne emosjoner. Dette kan være med på å bidra til at spilleren enten oppdager en erkjennelse, eller oppdager en ny innsikt.

Gjennom fraværet av temporale begrensninger, og å nedtone ludiske elementer, retter spillene oppmerksomheten mot opplevelse av det narratologiske. Spillene gjør en kontemplativ interaksjon mulig gjennom å enten la spilleren styre hva en avatar skal snakke om, og hvordan, eller gjennom å posisjonere spilleren vekselvis som en mottaker og observatør av historien. Fortellingen framstiller og behandler sorg på måter som framstår dypere, hvor det emosjonelle og vanskelige er vektlagt. Dermed synes det også å ligge muligheter for at spilleren kan oppleve en gjenkjennelse i det spilte. Enten det handler om en erkjennelse av egne følelser, opplevelse av å ikke være alene, eller annet.

5.1 Videre forskning

Ettersom oppgaven kun har konsentrert seg om selve spillene og de affektive *mulighetene*, finnes det fortsatt flere ubesvarte spørsmål. Det ene er hvorvidt det egentlig har noen betydning at spillene har en historie for at det affektive skal finne sted. Har det noe å si for sorgarbeidet at spillene har en historie eller ikke? Videre kan man stille spørsmål om hvorvidt de litterære aspektene som disse spillene hadde egentlig er nødvendige for det affektive for spill generelt. Kan det finnes spill *uten* litterære trekk, som likevel kan behandle temaet på en slik måte at det affektive får plass? Og kan action-/underholdningsspill også ha potensiale til å fungere sorgarbeidende hos en spiller? En ting disse spørsmålene har til felles, er at det vil være nødvendig med empirisk forskning, hvor man kan få kartlagt og avdekket spillerens perspektiv og mottakelse. Et forslag vil derfor kunne være noe i stil med Tangerås sin avhandling, gjennom større dybdeintervju med spillere. Kan det finnes spillere som har erfaringer med spill som har betydd mye for dem gjennom eller etter vanskelige situasjoner? Eller hvor de har hatt erfaringer med spill der spillet har gitt dem en erkjennelse av egne følelser, eller virket transformerende for dem i forbindelse med livskriser? For skjønnlitteraturen var sjanger uvesentlig, så lenge leseren kunne finne gjenkjennelse og gjenklang i det opplevde, spørsmålet er om dette er tilfellet for spill sin del også.

Funnene i denne oppgaven har vist at spill kan ha potensiale for slike muligheter, et funn som kan understøttes av Frank (5. mai 2016), som skrev om hvordan Fragments of Him hjalp henne med å håndtere sin egen sorg. Hun oppdaget spillet på rett sted til rett tid. I innledningen ble det nevnt at Faltin Karlsen og Kristine Jørgensen etterlyser mindre oppmerksomhet rettet mot vold og «negativ påvirkning» fra spill. En måte å bidra til det på kan være å ta spilleres

opplevelser på alvor. Spill har for lengst blitt et modent og etablert medium, og som vi så fra artikkelen om Mats Steen (Schaubert, 27. januar, 2019) har spill stor betydning i menneskers liv. En systematisert kunnskap om nøyaktig hva spill betyr og kan bety for mennesker vil derfor være et svært verdifullt steg videre i å forstå ikke bare mennesker, men også de nye mediene vi omgås.

Litteratur

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2012). *A narrative theory of games*. Paper presentert på Proceedings of the international conference on the foundations of digital games, ACM
- Ahmed, S. (2014). *The cultural politics of emotion* (2. utg.). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Andersen, P. T. (2016). *Fortelling og følelse: En studie i affektiv narratologi*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Andersen, T. R. (2018). Forord. I T. R. Andersen, J. Bruhn, N. Christensen, S. Kierkegaard, S. T. Linkis, B. S. Pedersen, & H. K. Rustad (Red.), *Litteratur mellem medier* (s. 7-18). Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Bakhtin, M. (1986). *Speech Genres and Other Late Essays* (V. W. McGee, Overs.). Austin: University of Texas Press.
- Barthes, R. (1981). *Camera lucida: Reflections on photography*. New York: Hill & Wang.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Cohen, L. J. (1994). Phenomenology of therapeutic reading with implications for research and practice of bibliotherapy. *The arts in psychotherapy, 1*, 37-44.
- Critchley, S. (1997). *Very little... Almost nothing. Death, philosophy, literature*. London: Routledge.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1987). *A Thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia* (B. Massumi, Overs.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2015). *Understanding video games: The essential introduction* (3. utg.). Abingdon: Routledge.
- Elleström, L. (2010). The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations. I L. Elleström (Red.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality* (s. 11-51). Hampshire: Palgrave Macmillan
- Ensslin, A. (2014). *Literary gaming*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Frank, A. (5. mai 2016). Fragments of him offered me catharsis after the shock of losing someone. *Polygon*. Hentet 02.05 2019 fra <https://www.polygon.com/2016/5/5/11601720/fragments-of-him-grief>
- Gibbs, M., Mori, J., Arnold, M. & Kohn, T. (2012). Tombstones, uncanny monuments and epic quests: Memorials in world of warcraft. *Game Studies, 12*(1). Hentet fra http://gamestudies.org/1201/articles/gibbs_martin
- Hayles, N. K. (2012). *How we think: Digital media and contemporary technogenesis*. Chicago: University of Chicago Press.
- Juul, J. (2001). Games telling stories?: A brief note on games and narratives. *Games Studies, 1*(1). Hentet fra <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2004). Introduction to game time/time to play - an examination of game temporality. I N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Red.), *First person: New media as story, performance, and game* (s. 1-13). Cambridge, Mass: MIT Press.
- Karlsen, F. & Jørgensen, K. (9. april 2019). Voldsskildringer tar for mye plass. *Aftenposten*. Hentet fra <https://www.aftenposten.no/meninger/kronikk/i/MR7evo/Voldsskildringer-tar-for-mye-plass--Karlsen-og-Jorgensen>
- Kavka, M. (2008). *Reality television, affect and intimacy: Reality matters*. Bagin Stoke: Palgrave Macmillan.

- Klastrup, L. (2008). What makes World of Warcraft a world? A note on death and dying. I H. Corneliussen, & J. W. Rettberg (Red.), *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader* (s. 143-166): MIT Press.
- Krzywinska, T. (2008). World creation and lore: World of warcraft as a rich text. I H. Corneliussen, & J. W. Rettberg (Red.), *Digital culture, play and identity: A world of warcraft reader* (s. 123-141). Cambridge, Mass: MIT Press.
- Kuiken, D., Miall, D. S. & Sikora, S. (2008). Forms of self-implication in literary reading. *Poetics Today*, 25(2), 171-203.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*. Durham: Duke University Press.
- Maté, D. (2015). Representation of death in videogames: The ludic and the narrative between norm and deviation. 285-300. doi:10.4399/978885489127219
- Mygind, S. & Poulsen, J. (2018). Det litterære i computerspil. I T. R. Andersen, J. Bruhn, N. Christensen, S. Kierkegaard, S. T. Linkis, B. S. Pedersen, & H. K. Rustad (Red.), *Litteratur mellem medier* (s. 239-268). Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Newman, J. (2002). The myth of the ergodic videogame. *Game Studies*, 2(1). Hentet fra <http://gamestudies.org/0102/newman/>
- Nielsen, P. (10. mars, 2017). Sorgen er et kæmpe fucking monster, der ødelægger alting, Interview. *Information*. Hentet 12. september 2018 fra <https://www.information.dk/mofo/naja-marie-aidt-sorgen-kaempe-fucking-monster-oedelaegger-aling>
- Nteali, R. E. (2015). Death in digital games: A thanatological approach. *Antae Journal*, 2, 89-100.
- Nussbaum, M. (2001). *Upheavals of thought: The intelligence of emotions*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Oatley, K. (2004). *Emotions. A brief history*. Malden, MA: Blackwell.
- Papale, L. (2014). Beyond identification: Defining the relationships between player and avatar. *The Journal of Games Criticism*, 1(2), 1-12. Hentet fra <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2>
- Rollings, A. & Adams, E. (2003). *On game design*. Indianapolis: New Riders.
- Rosenblatt, L. M. (1982). The literary transaction: Evocation and response. *Theory into practice*, 21(4), 268-277.
- Rosenblatt, L. M. (1985a). The transactional theory of literary work: Implications for research. I C. R. Cooper (Red.), *Researching response to literature and the teaching of literature: Points of departure* (s. 33-53). Norwood, NJ: Ablex.
- Rosenblatt, L. M. (1985b). Viewpoints: Transactions versus interaction—A terminological rescue operation. *Research in the teaching of english*, 19(1), 96-107.
- Ross, C. (2000). Finding without seeking: What readers say about the role of pleasure reading as a source of information. *Australian Public Libraries and Information Services*, 13(2), 72-80.
- Rowen, N. (2013, 29. januar). *A grandson's struggle with alzheimer's and dark souls*. Hentet 28.03 2019 fra <https://www.destructoid.com/a-grandson-s-struggle-with-alzheimer-s-and-dark-souls-243378.phtml>
- Rustad, H. K. (2018). Digital litteratur. I T. R. Andersen, J. Bruhn, N. Christensen, S. Kierkegaard, S. T. Linkis, B. S. Pedersen, & H. K. Rustad (Red.), *Litteratur mellem medier* (s. 177-198). Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Ryan, M.-L. (1999). Immersion vs. interactivity: Virtual reality and literary theory. *SubStance*, 28(2), 110-137. Hentet fra <http://docshare01.docshare.tips/files/15292/152926386.pdf>
- Ryan, M.-L. (2005). Narrative and the split condition of digital media. *Dichtung Digital*, 34(2005). Hentet fra <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>

- Ryan, M.-L. (2008). *Interactive narrative, plot types, and interpersonal relations*. Paper presentert på: Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling. Springer, Berlin, Heidelberg
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). Interactivity. I K. Salen, & E. Zimmerman (Red.), *Rules of play: Game design fundamentals* (s. 1-13). Cambridge, Mass: MIT Press.
- Schaubert, V. (27. januar, 2019). Først da Mats var død, forsto foreldrene verdien av gamingen hans. *NRK*. Hentet 14.05 2019 fra https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod_-forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198
- Shakespeare, W. (1968). *The Tempest*. I T. J. B. Spencer (Red.), *New Penguin Shakespeare*. London: Penguin Books.
- Sharma, D. & Dahl, C. (2013). Forord. *K&K - Kultur og klasse*, 41(116), 7-10.
- Shinkle, E. (2005). Feel it, don't think: The significance of affect in the study of digital games. *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, 3. Hentet fra <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.00216.pdf>
- Simons, J. (2007). Narrative, games, and theory. *Game Studies*, 7(1). Hentet fra <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>
- Smethurst, T. & Craps, S. (2015). Playing with trauma: Interreactivity, empathy, and complicity in the walking dead videogame. *Games and Culture*, 10(3), 269-290.
- SSB. (2019). *Norsk mediebarometer 2018*. Hentet 02.05 2019 fra <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/norsk-mediebarometer-2018>
- Stern, D. (1985). *The interpersonal world of the infant: A view from psychoanalysis and developmental psychology*. New York: Basic Books.
- Tangerås, T. M. (2015). Hvordan lesing kan forandre liv. Om litteraturens terapeutiske potensal. I H. Ridderstrøm, & T. Vold (Red.), *Litteratur- og kulturformidling: Nye analyser og perspektiver* (s. 77-100). Oslo: Pax forlag.
- Tangerås, T. M. (2018). "How literature changed my life": *A hermeneutically oriented narrative inquiry into transformative experiences of reading imaginative literature* (Doktorgradsavhandling, Institutt for arkiv-, bibliotek- og informasjonsfag, OsloMet - Storbyuniversitetet). Oslo.
- Tygstrup, F. (2013). Affekt og rum. *K&K - Kultur og klasse*, 41(116), 17-32. Hentet fra <https://tidsskrift.dk/kok/article/view/15887>
- Utaker, A. (2018). *Tenker hjernen? Språk, menneske, etikk. Essays*. Oslo: Vidarforlaget.
- Van Leeuwen, T. (2005). *Introducing social semiotics*. Abingdon: Routledge.
- Veale, K. (2015). Affect, responsibility, and how modes of engagement shape the experience of videogames. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 2(1). Hentet fra <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/44/83>
- Viejo-Rose, D. (2011). Memorial functions: Intent, impact and the right to remember. *Memory Studies*, 4(4), 465-480. doi:10.1177/1750698011411367
- Vološinov, V. N. (1973). *Marxism and the philosophy of language* (L. Matejka, & I. R. Titunik, Overs.). New York: Seminar Press.
- Woods, S. (2004). Loading the dice: The challenge of serious videogames. *Game Studies*, 4(1). Hentet fra <http://www.gamestudies.org/0401/woods/>
- Zagal, J. P. & Mateas, M. (2010). Time in video games: A survey and analysis. *Simulation & Gaming*, 41(6), 844-868.

Ludografi

- 2K Games. (2012). *Spec Ops: The Line*.
Bethesda Games. (2008). *Fallout 3*.
Bethesda Games (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*.
Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft*.
Deck Nine. (2017). *Life is Strange: Before the Storm*
From Software. (2008). *Demon's Souls*.
From Software. (2011). *Dark Souls*.
Infinitap Games. (2014). *Neverending Nightmares*.
Killmonday Games. (2015). *Fran Bow*.
Naughty Dog. (2013). *The Last of Us*.
Night School Studios. (2016). *Oxenfree*.
Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice*.
Numinous Games. (2016). *That Dragon, Cancer*.
Zöe Quinn. (2013). *Depression Quest*.
Sassybot. (2016). *Fragments of Him*.
Sony. (2005). *God of War*.