

Eksamen i Multimedie-Æstetik forår 2002



Max Payne – spill og/eller fortelling?

Vidar Falkenberg Hansen

ÅRSKORT 20013405

PROBLEMFORMULERING:	2
INNLEDNING	3
LUDOLOGI – SPILLTEORI	3
SPILLGENRE	5
ET BLIKK TIL MAX PAYNE	6
NARRATIVITET – FORSØK PÅ EN UTVIDELSE	7
IMMERSJON	9
JUUL – TID I SPILL	10
PLAY TIME – EVENT TIME	11
PRØV IGJEN – SAVE GAMES	12
TID PÅ ULIKE NIVÅER	12
HENRY JENKINS – TILRETTELEGGING AV NARRATIVITET	14
EVOCATIVE SPACES – LEVENDEGJØRENDE ROM	15
ENACTING STORIES – NARRATIVITET PÅ MIKRONIVÅ	15
EMBEDDED NARRATIVES – INTEGRERTE FORTELLINGER	16
EMERGENT NARRATIVES – FREMKALLENDE FORTELLINGER	17
MER OM SPILL SOM ROM	18
ANALYSE AV MAX PAYNE:	19
HISTORIEN	19
PROLOG OG KAPITTEL 1 DEL 1	19
TIDEN I DETALJ	20
EN FIKTIV VERDEN	22
DISKUSJON – SPILL SOM HISTORIEFORTELLER	22
OPPSUMMERING	24
REFERANSER	25

Problemformulering:

Jeg vil gjøre rede for forskjellige syn på forholdet mellom interaktivitet og narrativitet i computerspill. Basert på teoriene jeg presenterer i starten av oppgaven, vil jeg analysere spillet *Max Payne*¹, med fokus rettet primært på tidsforholdet mellom de narrative og de ludologiske elementene. Jeg vil til slutt kort kommentere Jesper Juul's påstand om computerspill som et ikke-narrativ medium² i forhold til Max Payne.

¹ Remedy Entertainment (2001)

² Juul (1999), s.1

Innledning

I det etter hvert voksende fagfeltet omkring forskning av computerspill, er det spesielt forholdet mellom narrativitet og interaktivitet som har blitt belyst. Mye av diskusjonen dreier seg om forsøk på å avklare de nevnte begrepene, og det synes mindre problemfylt å diskutere forholdet mellom spill og fortelling, fordi disse begrepene synes å gi en klarere indikasjon på hvor fokuset skal rettes. Den danske medieforskeren Jens F. Jensen viser i artikkelen *Interaktivitet og Interaktive medier*³ at begrepet interaktivitet har flere ulike opphav, og kan derfor tillegges vidt forskjellige betydninger. Narrativitet er også et uttrykk som brukes i mange sammenhenger, ofte uten en klar definisjon og avgrensning, med konsekvensen at begrepet blir for generelt til at det egentlig gir mening. Like fullt fortsetter debatten, her sitert fra den amerikanske litteratur- og medieforskeren Henry Jenkins' artikkel *Game design as narrative architecture*⁴:

The relationship between games and story remains a divisive question among game fans, designers, and scholars alike. At a recent academic Games Studies conference, for example, a blood feud threatened to erupt between the self-proclaimed Ludologists, who wanted to see the focus shift onto the mechanics of game play, and the Narratologists, who were interested in studying games alongside other storytelling media.

Der er å håpe at debatten ikke blir like voldelig som mange av spillene utvilsomt er, men et godt utgangspunkt vil være en liten undersøkelse av hva det strides om. Aller først en introduksjon til termen *ludologi*.

Ludologi – spillteori

Behovet for en egen disiplin for forskning på computerspill har blitt fremmet av blant andre den norske forskeren Espen Aarseth, og spillutvikleren og akademikeren Gonzalo Frasca fra Uruguay. En kort definisjon av ludologi betegner dette som ”studiet av spill og lek”⁵, og er dermed uavhengig av medium, fordi det utover computerspill inkluderer tradisjonelle

³ Jensen (1998)

⁴ Jenkins (2002)

⁵ Frasca, (1993), s.2

brettspill og lek. Intensjonen er ifølge Frasca ikke å erstatte den narrative, litteratur-teoretiske inngangsvinkelen, men å supplere den. Han anerkjenner computerspillet som en selvstendig entitet, men som stadig mangler en overordnet, anerkjent teori. Den kan ikke oppnås kun ved å studere spill som narrasjon, film, eller drama, men først og fremst ved å studere spill som spill. Han er videre en forkjemper for å forene spillindustrien og den akademiske spillforskningen.⁶

Selve ordet ludologi er utledet fra det latinske *ludus*, som betyr lek eller spill. Frasca utforsker forskjellen mellom lek og spill, der det viktigste ikke er at spill synes å ha et klarere definert sett med regler, men mer hva utfallet er. Spill resulterer i en vinner og en taper, i motsetning til lek, som utføres i større grad for sin egen del. Spill er dermed en spesiell type lek, som i denne sammenhengen betegnes som *ludus*⁷. Det *ludus* overordnet handler om, gjerne et enkelt mål som å redde prinsessen eller å finne skatten, kan sammenlignes med narrasjonens *intrige*. Ved å observere for eksempel en gjennomspilling av et computerspill, kan det lett oppfattes som en narrativ sekvens, både i en aristotelisk forstand, med en struktur bestående av en begynnelse, et midtparti og en avslutning, og fordi den foregår i en verden, forløper over tid, og er befolket med individer som utfører handlinger.⁸ Men dette er ikke nok. Et spill krever en aktiv spiller, for uten spillerens innsats vil det ikke være et spill, og følgelig ingen narrativ sekvens. Det må altså skilles mellom det å produsere narrasjon, og det å være narrativ. *Ludus* er med andre ord forskjellig fra narrasjon, sett ut fra et klassisk litterært synspunkt.

Hvis *ludus* har mye til felles med handling eller intrige, kan *paidea* sammenlignes med den narrative rammen. Det inkluderer spesielt computerspills evne til å skape en fiktiv verden, fylt med objekter og karakterer som det kan interageres med. Den største mangelen i disse skapte miljøene er et bredt spekter av troverdige karakterer. Hvis de er computerstyrte, er problematikken omkring kunstig intelligens det største hinder. Er aktørene menneskestyrte som i rollespill eller MUDs⁹, gir det mer interessante medaktører, men også en ny problemstilling. Utfordringen der ligger i, som Frasca påpeker, at spillerne i mange tilfeller ikke forsøker å skape en sammenhengende historie, men er mer opptatt av å engasjere seg i aktiviteter som ligner lek, eller *paidea*. Siden narrative subjekter ofte er ganske ensidige

⁶ Se <http://ludology.org> for eksempler.

⁷ Videre bruker han betegnelsen *paidea* for situasjoner der det ikke er noen tydelig vinner eller taper. Disse begrepene låner han fra Roger Caillois, med visse modifikasjoner. Frasca (1997), s.4.

⁸ Ryan (2001), s.2. Eksempelet er noen av kriteriene for en definisjon av narrativitet.

karikaturer av figurer, er det en større sannsynlighet for at de handler i tråd med den personligheten de representerer, enn når spillerne i et *multiplayer* spill har frihet til å gjøre hva de vil. Frasca sier det slik:

It is a common thing that, in rich countries, immigrant people clean public toilets because generally natives can choose other jobs. Something similar happens in MUDs. As the players are free to do everything they want, many activities (and therefore characters) are usually absent from those environments. The consequence of this is simple: the character richness is low.¹⁰

Det synes å være enighet om at menneskelige relasjoner og troverdige, interessante karakterer er en viktig bestanddel i en narrasjon. Som vi har sett er det fortsatt en mangel på slike kvaliteter i computerspill, men Frasca mener det er muligheter for at en sterkere fokusering på karakterer kan bringe spill og narrativitet nærmere hverandre: ”We believe that once narrative characters are introduced in *paidea* environment (if that is technically possible), the player experience will be enhanced, adding to *paidea* videogames some of the pleasure that traditionally is found in narrative.”¹¹

Spillgenre

Jeg vil kun kort nevne noen forslag til genreinndeling av computerspill. For det første, er enhver inndeling konstruert og med en stor grad av subjektiv vurdering av hva genren skal inneholde og hvor grensene går. Dessuten er det liten enighet om hvilke kriterier det skal klassifiseres ut fra, noen gjør det med utgangspunkt i spillets tema, andre ut fra ”spillenes centrale sukseskriterium”¹². Egenfeldt-Nielsen og Smith, med boken *Den Digitale leg*, er et eksempel på sistnevnte. De fire hovedgenrene de kommer frem til er *action*, *adventure*, *strategi*, og *simulation*. Hver av genrene har ulike grader av interaktivitet, og krever forskjellige kompetanser hos spillerne. Mange spill inneholder videre kjennetegn fra flere gener, og er dermed vanskelige å kategorisere. En tematisk inndeling vil inkludere fotballspillene *Fifa* og *Championship Manager* i samme kategori, men sett ut fra perspektivet

⁹ Multi User Dungeons, opprinnelig en flerspiller-utgave av *Adventure* (1976), men uttrykket brukes nå synonymt med *multiplayer*, et spill der flere spillere handler samtidig i samme fiktive verden.

¹⁰ Frasca (1993), s.11

¹¹ Frasca (1993), s.12. *Videogames* er her ensbetydende med computerspill.

¹² Egenfeldt-Nielsen & Smith (2000), s. 28-32.

om hvordan spilleren interagerer med spillet, vil de klassifiseres som henholdsvis *action* og *strategi*. Lars Konzack, reduserer i boken *Softwaregenrer*¹³ inndelingen til tre genrer; *action*, *adventure* og *strategi*. Hver av disse har undergenre, og de kan kombineres slik at et spill kan være for eksempel *strategic-adventure* eller *action-adventure*. Konzack har også skillett mellom *ludus* og *paidea* som utgangspunkt¹⁴, og hans genretre viser i tillegg til hver enkelt genres undergrupper, også hvorfra de har oppstått, og sammenhengen mellom dem.

Genren *adventure* har det meste av sitt opphav fra fiksjon, nærmere bestemt en *episk* tradisjon. Men narrativitet som kriterium blir behandlet overfladisk og upresist i Konzacks tekst, og som vi skal se er det muligheter for fortellinger i spill i alle genrene.

Et blikk til Max Payne

Rent umiddelbart virker det som om *Max Payne* ville plassere seg i kategorien *action-adventure*, fordi det først og fremst handler om hurtige reaksjoner og utforskning av en verden. Jeg vil likevel ikke gå inn i en dypere analyse, fordi diskusjonen om hvorvidt *Max Payne* forteller en historie ikke avhenger av en presis klassifisering.¹⁵

Selv om det finnes eksempler på spill som tydelig eksemplifiserer *ludus*, for eksempel *Pacman* og *Doom*, og tilsvarende for *paidea* *SimCity* og lignende simulasjonsspill, inneholder langt de fleste spill elementer av begge typer. I *Max Payne* er det et klart definert mål, og spillet kan uten tvil vinnes. Samtidig er den fiktive verden beskrevet på en virkelighetsnær måte, spesielt den grafiske og auditive representasjonen. Det skaper en *immersjon* til spillverdenen, det får spilleren til å føle seg inkludert i det fiktive rom. Videre bør det nevnes at personene i spillet ikke lever opp til forventningene i en narrativ ramme. Selv med et stort persongalleri og forsøk på å nyansere karaktertypene, blir så å si alle en møter underveis ikke bare karikaturer, men nærmere uinteressante prototyper, på de personlighetene de mener å forestille. Det kan selvfølgelig argumenteres for at den genren som spillet legger opp til skal inneholde enkle typer, men likevel er den interaksjonen spilleren har med nær sagt alle andre personer for simpel¹⁶ til å tegne et godt bilde av persongalleriet. Totalt i spillet finnes det omkring 100 ulike figurer, hvorav 20 er unike og dukker opp kun en gang i løpet av spillet.

¹³ Konzack (1999), s. 116-134.

¹⁴ Han bruker andre betegnelser, men de stammer fra samme kilde, Roger Caillois.

¹⁵ Selvfølgelig er det gode grunner til å undersøke spillgenrer mer nøye, men jeg tillater meg å forenkler det i denne oppgaven for å fokusere mer på de narrative elementene.

De andre 80 er av en mer ubestemt karakter, men oppleves som visuelt forskjellige fra hverandre fordi de har varierende farge på klær og hår. En videre diskusjon av *Max Payne* og narrasjon kommer i analysen under. Men først skal vi se litt nærmere på narrativitet.

Narrativitet – forsøk på en utvidelse

The inability of literary narratology to account for the experience of games does not mean that we should throw away the concept of narrative in ludology; it rather means that we need to expand the catalog of narrative modalities beyond the diegetic and the dramatic, by adding a phenomenological category tailor-made for games.¹⁷

Sitatet er fra Marie-Laure Ryan, en sveitsisk forsker bosatt i USA, som med bakgrunn fra litteratur- og språkstudier skriver om narrasjon i digitale medier. Ryan er ikke av den oppfatning at det er umulig å kombinere narrativitet med interaktivitet, men for å gjøre det er det nødvendig å utvide narrativitetsbegrepet, slik at den narrasjonen som et interaktivt computerspill skaper oppfattes som en virtuell, eller potensiell dramaturgisk narrativitet. På samme måte som en film eller et teaterstykke får tilskueren til å produsere en mental representasjon av narrasjonen, kan et spill få spilleren til å tenke på handlingene som narrasjon, og ikke kun som isolerte sekvenser i spillets gang. Slike vinklinger er hun ikke alene om. Den norske dramaturgen Kjetil Sandvik foreslår å bruke teatret som modell i diskusjonen omkring computerspillets forhold mellom narrativitet og interaktivitet: ”And when dealing with the so-called conflict between ’game and narrative’, it is my belief that a broad concept of theatre and a theatrical sensibility has something to offer in order to bring new perspectives to the discussion.”¹⁸ En slik modell tar spesielt hensyn til elementer som også finnes i teatret, blant annet at narrasjonen finner sted i et rom,¹⁹ og der teatret kun eksisterer når det finnes et publikum, krever spillet en mer eller mindre aktiv spiller for å kunne realiseres.

¹⁶ De skal drepes.

¹⁷ Ryan (2001), s.11.

¹⁸ Sandvik (2000), fotnote 1.

¹⁹ Et simulert rom i computerspillets tilfelle, fysisk i teatret.

Noen av punktene under Ryans forslag til en definisjon av narrasjon, bygger opp under påstanden om en mulig kobling mellom narrativitet og interaktivitet:

- Narrativity is not coextensive with literature nor the novel
- The narrativity of a text is located on the level of the signified. Narrativity should therefore be defined in semantic terms. The definition should be medium-free.
- Narrative representation consists of a world (setting) situated in time, populated by individuals (characters), who participate in actions and happenings (events, plot) and undergo change.
- Narrativity is a matter of degree.²⁰

Et par ting er verdt å bemerke ved disse sitatene: Det er åpent for å inkludere mer under begrepet narrativitet enn kun tradisjonelle litterære generer. Det er en nødvendig presisering, da computerspill og til en viss grad hypertekster vanskelig lar seg klassifisere etter en tradisjonell typologi. Som i Jensens definisjon av interaktivitet²¹ ønsker Ryan en medium-uavhengig definisjon, for å kunne ta høyde for tidligere, nåværende og kommende teknologier.

Punktet vedrørende en narrasjons innhold er interessant, og lett å relatere til computerspill.²² Ofte er de enkelte elementene, som for eksempel verdenen eller de konkrete handlingene i seg selv mer fremtredende enn den overordnede handlingen i spillet, men de er allikevel med på å danne grunnlag for en narrativitet. Til sist konstaterer hun at det finnes forskjellige grader av narrativitet, både mellom generer og innenfor den enkelte. Slik som folkeeventyr er mer narrative enn postmoderne romaner, finnes det computerspill med sterkere grad av narrativitet enn andre. *Blackout*²³ og *Myst*²⁴ er de klassiske eksemplene på spill som bygger på en narrativ ramme, og samtidig innehar en variabilitet med fire forskjellige utfall av spillet, bestemt ut fra valg som blir gjort i spillets gang.

²⁰ Ryan (2001)

²¹ Interaktivitet: Et mål for mediets potensielle muligheter for at lade brukeren øve indflydelse på den medieformidlede kommunikations innhold og/eller form. Jensen (1998), s. 232.

²² Det gjelder selvfølgelig for de spillene som anses å ha en narrativ karakter. Spill som Tetris eller Minesveiper er eksempler på computerspill som ikke inneholder narrasjon.

²³ Deadline Media, København (1997).

²⁴ Cyan, (1993).

Immersjon

Ryan stiller i sin artikkel med et spørsmål, som hun også besvarer. Spørsmålet kommer etter en påvisning om at det er enkelte typer historier og karakterer som passer best for ulike typer media, og spør etter hvilke historier som fortelles best med digitale medier.

The answer to this question is crucially dependent on what constitutes the most distinctive resource of digital media: namely the ability to respond to changing conditions. When the changes in conditions are determined by the user's input, we call this resource interactivity.²⁵

Mener hun dermed at computerspill er narrative? Ikke nødvendigvis, fordi de behandler narrativitet på en annerledes måte enn tradisjonelle tekster. For det første inneholder de ikke nødvendigvis narrative elementer, for det andre, som nevnt over, kan den narrative rammen spille en viktigere rolle som instrument for å lokke spilleren inn i verdenen spillet skaper, enn som en frittstående narrasjon. Men det er plass for både narrativitet og interaktivitet i computerspill, hvis en fleksibel begrepsavklaring ligger til grunn. Et viktig poeng her er hvordan spillene benytter seg av narrative virkemidler når spillkonseptet skal forklares. For hvis narrativitet ikke har noen plass i computerspill²⁶, hvorfor legger spilldesignere en stadig større innsats i å fremme historien i spillet? I et intervju med Petri Jarvilehto fra Remedy Entertainment som står bak *Max Payne*, kan vi lese: "Telling a story with the game was also one of the cornerstones of the project and we've all been driven to make that happen. We really wanted to create a game that gets response from the player and draws the player in".²⁷ Det er altså et klart uttalt mål fra produsenten at spilleren skal sitte igjen med en følelse av å ha opplevd en historie etter å ha spilt *Max Payne*. Igjen kommer det til uttrykk hvor essensielt det er å trekke spilleren inn i den fiktive verden, det kalles *immersion*, som oversatt betyr å bli nedsenket eller å fordype seg i noe. En måte å gjøre det på, utover grafikk med digitalfotokvalitet og hi-fi lyd, er å stimulere spillerens fantasi til å skape en overordnet fortelling basert på den narrative rammen, og det resulterer ofte i filmatiske sekvenser der spilleren ikke kan interagere, men får instruksjoner eller forklaringer på utførte eller

²⁵ Ryan, 2001.

²⁶ But computer games are not narratives. Obviously many computer games do include narration or narrative elements in some form. But first of all, the narrative part is not what makes them computer games, rather the narrative tends to be isolated from or even work against the computer-game-ness of the game. Sitat hentet fra Jesper Juul's artikkel, *A clash between Game and Narrative*, <http://www.jesperjuul.dk/text/DAC%20Paper%201998.html>

forestående hendelser. Det synes merkelig at spilleren ved å bli fratatt kontrollen og dermed forstyrret i samhandlingen med spillet kan bli revet sterkere med i handlingen, men med de stadig kraftigere prosessorene og spillprodusentenes voksende ønske om, og evne til å benytte seg av virkemidler fra filmspråket, bidrar skiftene mellom spill og fortelling til å gi spillet en sterkere narrativ identitet. Det kan samtidig være en kjærkommen pause fra det intense fokuset på *action* i spillet, og demper monotonien som lett oppstår. Det er ikke lenger som riktig som Juul hevder, at :” the narrative frame, especially in the action game, has always been considered unimportant”.²⁸ Hans eksempel fra spillet *Neochyps*, der rammehistoren ganske enkelt beskrives som ” You are the good guy. Your mission is to destroy the bad guys”, er ikke nok til å påstå at actionspill ikke forsøker å fortelle en historie. Som vi skal se nærmere på med *Max Payne*, har ikke utviklingen stått stille når det gjelder fortellinger i spill.

Juul – tid i spill

Jesper Juul skriver i en nyere artikkel om tiden i computerspill, *Time to play – An examination of game temporality*²⁹. Formålet er dels å utforske hvilken betydning tidsforholdene har for opplevelsen av spillet, men også å utvikle en teori for analyse av computerspillets historie og videre utvikling. De viktigste begrepene er oppsummert i figur 1. Jeg vil nå forklare noen av begrepene nærmere, og de vil bli benyttet i analysen av *Max Payne*.

A model of time in games
• Game state: The state of the game at a given time.
• Play time: The time used by the player to play the game.
• Event time: The time of the events in the game.
• Mapping: The process of claiming that what the player does is <i>also</i> something in event time; a projection of the play time onto event time.
• Speed: The relation between the play time and the event time.
• Fixation: The historical time of the event time, if any.
• Cut-scenes: When the event time is constructed through narration (i.e. told rather than played).

Figur 1 Fra *Time to play*, Juul (2002)

²⁷ <http://www.ferrago.co.uk/story.asp?id=70>

²⁸ Juul (1998).

²⁹ Juul (2002)

Play time – event time

Game state er spillets tilstand, og handlinger i spillet skjer ved interaksjon med tilstanden. Det må være en spiller, og dennes valg av handling påvirker representasjonen av tilstanden. *Play time* er tiden det tar å spille spillet, og eksisterer derfor i spillerens fysiske verden, i motsetning til *event time*, som er den tiden handlingen i spillet foregår i. Disse er i prinsippet uavhengige når det gjelder den forløpte tiden, det er ikke slik at tiden det tar å spille er lik den tiden handlingen strekker seg over. Dette er på samme måte som med for eksempel bøker og film, der en film sjelden begrenser seg til å fortelle en to timers begivenhet, men det er oftere en større sammenheng mellom tiden det tar å spille og tidsforløpet i historien i computerspill, fordi de fleste interaksjoner skjer i realtid. Som vi skal se eksempler på i *Max Payne*, har også spillbransjen begynt å eksperimentere med gjengivelsen av tid. *Mapping* beskriver hvordan spillerens tid og handling blir overført til spillets tid. I et spill hvor handlingen foregår i realtid er forholdet 1:1, dvs at tiden i spillet tilsvarer tiden det tar å spille det. I noen spill er det u hensiktsmessig å benytte realtid selv om det er en simulering av en situasjon fra virkeligheten. I et fotballspill er det for eksempel mulig å bestemme hvor lang kampen skal være, men kampklokken vil alltid gå til 90 minutter, med varierende hastighet. Juul betegner dette passende nok med *speed*. Som et annet eksempel nevner han *SimCity*, der to minutters spilling kan tilsvare ett år i spillverdenen. En egenskap computerspillet har, er å kunne gjengi realtid i en vilkårlig historisk tid. Det vil si, at utgangspunktet kan like gjerne være ”a long time ago, in a Galaxy far, far away”³⁰, som en fjernt forestående verdenskrig eller en mer ubestemt samtid. Tidsbestemmelsen, *fixation*, kan enten bli fortalt eksplisitt med årstall eller tydeliggjort i den grafiske fremstillingen. Som et siste begrep behandler Juul *cut-scenes*, som er sekvenser som skildrer begivenheter i historiens tid. De skiller seg fra spillerens interaksjon med spillets tilstand ved at de er rent narrative, og ikke påvirker de konkrete handlingene i spillet: ”Cut-scenes are not a parallel time or an extra level, but a different way of creating the event time. They do not by themselves modify the game state – this is why they can be usually skipped, and why the user can’t do anything during a cut-scene”.³¹ I Juuls analyse hevder han at ved bruk av *cut-scenes* skiller spillerens tid seg fra spillets tid, fordi det ikke er noen direkte forbindelse mellom det spilleren foretar seg ned til begivenheter i handlingen. Det er ikke helt presist, fordi spilleren er stadig i *play time*, og det er han så lenge han spiller. Likegyldig om det er ved spillerens interaksjon eller ved narrasjon i løpet av en *cut-scene*, vil

³⁰ Star Wars er da også blitt brukt ved gjentatte anledninger.

³¹ Juul (2002), s. 7.

spilleren erfare noe i *event time*. Juul bemerker også noen tilsynelatende konvensjonelle trekk, som at de ofte kan velges bort, og at de i motsetning til spillsekvensene foregår i widescreen-format³². Som vi skal se i analysen, er det to typer *cut-scenes* i *Max Payne*, som blir brukt til forskjellige formål.

Prøv igjen – save games

De fleste spill innen genrene *action* og *adventure* inneholder muligheten til å lagre spillers tilstand. Hvis spilleren ikke kommer videre, eller stopper å spille, kan tilstanden hentes frem igjen og fortsette fra samme punkt. Det gjør det til noe mer enn å legge et bokmerke i en bok, eller stoppe en video, fordi du som spiller kan forsøke ulike strategier for å fortsette, og mange spill har jo nettopp to eller flere parallelle historier. Juul påpeker at det finnes argumenter mot bruken av *save games*: ”There are several arguments against save games, and all relate to the fact that save games allow the player to chop up the game time.”³³ Det sterkeste motargumentet er at spenningen og spillerens immersjon i spillet brytes, både fordi det blir et tidsmessig avbrudd, og fordi spillerens valg og handlinger får færre konsekvenser når tilstanden kan hentes frem på ny. Til argumentet om at spillet blir lettere eller sågar for lett, kan det pareres med at det gir flere spillere muligheten for å gjennomføre, og den generelle vanskelighetsgraden kan økes. Det er på mange måter en problemstilling som for øyeblikket dikteres av spillindustrien. For det første, fordi de ønsker å selge så mange spill som mulig, og da skal ikke spillerne holde seg til det samme spillet for lenge, og for det andre, fordi det ennå ikke er økonomisk lønnsomt å utvikle spillkonsepter som en engangsopplevelse på linje med bøker og film.³⁴

Tid på ulike nivåer

Det kan være interessant å sammenligne de nevnte begrepene med den klassiske narratologiske beskrivelsen av begivenhetenes tid og den tiden den gjenfortelles i, henholdsvis *fabula* og *sjuzet*. Jesper Juul skriver det slik i sitt speciale:

³² Bildeformat der forholdet mellom bredde og høyde er 16:9, i motsetning til normalt tv-bilde som er 4:3. Det betyr at på en pc-skjerm blir det lagt til en sort strek i bildets topp og bunn. Kalles også bredformat, og er formatet som benyttes i kinosaler, og forbindes dermed med ”cinematisk”.

³³ Juul (2002), s.10

³⁴ Men ønsket er tilstede: ”Personally I would like to see something exploring less violent ways of human interaction. The big market is not yet ready for that.” Uttalelse fra Markus Stein, hovedprogrammør for *Max Payne*, fra <http://www.paynereactor.com/articles/amanwithnothingtolose3.htm>

En fortelling er karakterisert ved en grunnleggende afstand mellom de fortalte begivenheter og den diskurs, der fortæller disse begivenheter. I den klassiske narratologiske beskrivelse (opstillet af de russiske formalister) består en fortelling af to adskilte niveauer, fortællingens kronologiske rækkefølge, og den rækkefølge, den fortælles med:

- *Story*, der betegner de begivenheder, der fortælles om, i den sekvens de hævdes at være sket. Det vil sige fortællingens begivenheder i den kronologiske rækkefølge, man som læser deducerer de er sket med. Dette kaldes *fabula* i den russiske terminologi.
- *Discourse*, der betegner beretningen af de narrative begivenheder, i den rækkefølge de fortælles i. Det vil sige fortællingen som en række af tegn, det være sig ord eller scener i en film. Dette kaldes også *sjuzet*.³⁵

Merkelig nok nevner ikke Juul sammenligningen, utover en bemerkning i en fotnote. *Event time* tilsvarer naturligvis *story* eller *fabula*, og *play time* rimeligvis *discourse* eller *sjuzet*. Utover dette kan det tenkes en tredje tid, *lesningens tid*, etter den franske teoretiker Gérard Genette i *Narrative Discourse* fra 1980. Da tillegges den tiden det tar å lese stor betydning, og tilsvarende ønsker Juul å undersøke de tre tidsperspektivene for computerspill. Han viser til et realtidsspill som *Doom II*, der det er vanskelig å kunne skille mellom tidene overhodet, siden interaksjonen er kontinuerlig, og spillets tilstand avgjøres av spilleren. Med det konkluderer han at narrativitet og interaktivitet ikke kan opptre samtidig, fordi det er umulig å påvirke noe som allerede har skjedd. Det er på mange måter riktig, men hvis den narrative rammen legger opp til det, er det mulig å styre handlinger i fortid, som vi ser i *Max Payne*. De forutbestemte kravene til historien må oppfylles, men det er stadig en variasjon i måten de kan utføres på. De begivenheter det fortelles om har skjedd, og de kan ikke endres radikalt. Så for å kunne fortsette rekonstruksjonen av hendelsene kan det ikke forekomme konflikter vedrørende den aktuelle tilstanden, som for eksempel at Max dør, når vi nå vet at han har overlevd. Juul påpeker selv at de tre tidene kan flyte fra hverandre i spill der det veksles mellom videoklipp og interaksjon, og spørsmålet er om ikke diskusjonens hovedpoeng ligger et annet sted enn at narrasjon og interaksjon skal foregå samtidig. Det er neppe noen grunn til å forsøke å la computerspill overta ta plassen som historieforteller fra filmen eller romanen, i hvert fall ikke ved kun å benytte seg av de eksisterende virkemidler. Det er mer interessant å se hvilke nye muligheter som finnes når narrative elementer blandes med computerens evne til å skape

fiktive rom, immersjon og interaksjon. Da er det nødvendig å se på spill med mindre fokus på den klassiske historien enn som verdener med rike narrative muligheter.

Henry Jenkins – tilrettelegging av narrativitet

I artikkelen av Henry Jenkins som sitatet i innledningen er hentet fra, forsøker han å forene de stridende parter, slik at computerspillet som fenomen kan utnytte sine spesielle egenskaper. Som både Ryan og Sandvik er inne på, holder det ikke å vurdere narrasjon i computerspill ut fra regler og konvensjoner fra klassisk, lineær historiefortelling³⁵. Narratologi i dramaturgi er nevnt som en alternativ kilde, og Jenkins nevner videre de modernistiske og postmodernistiske fortellingene som blant annet inspirerte hypertextteoretikerne, men også genrer som innholdsmessig har mye til felles med computerspill, som reiseskildringer og heltesagn. De kommer kanskje til kort når det gjelder utviklingen av *fabula* og det psykologiske spillet mellom karakterene, men som beskrivelser av fiktive eller reelle verdener viser de et enormt potensiale som computerspillet meget godt kan benytte seg av. Det er styrkene ved spillets muligheter som er interessante, ikke de eventuelle svakhetene. Derfor blir det feil å kritisere computerspill for det de ikke er, fremfor å rose dem for de kvalitetene de innehar. Et annet problem er at det generelt er for lite fokus på spillerens rolle for å oppnå en forståelse av narrasjonen, altså en mangel på det som over kalles *lesningens tid*. Det er i møtet med den narrative rammen at spilleren opplever historien, uten å nødvendigvis gå så langt som å si at spilleren er medforfatter. Videre ønsker Jenkins å se hvordan narrative elementer kan forekomme i mindre målestokk i et computerspill, i motsetning til å se hele spillet som en fortelling. Igjen en diskusjon av hvilke egenskaper ved fortellingen som passer til computerspillet, og omvendt. Det kan også være interessant å se hvordan ulike medier kan utfylle hverandre, slik at fortellinger kan oppstå og utvikles i samspelet mellom for eksempel spill og film, i stedet for at de forsøker å etterligne hverandre.

Med utgangspunkt i at computerspill i like stor grad som å fortelle historier bygger verdener som spillerne kan fortape seg i, beskriver Jenkins fire perspektiver der spillet møter eller fremmer fortellingen.

³⁵ Juul (1999), s.31-32.

³⁶ Jenkins (2002), s.3

Evocative spaces – levendegjørende rom

Like lite som et spill kan skal brukes til å fortelle en historie, kan en historie gi samme type opplevelse som et spill. Sagt på en ennå klarere måte, et spill er mer enn en historie, og en historie er mer enn et spill. Når *Star Wars* gjennom årtier og hittil fem filmer har skapt et fiktivt univers med en enorm kompleksitet innen persongalleri og miljøer, er det galt å kreve av computerspillene at de skal gjenskape og etterligne episoder fra filmene. Formålet med spill som bygger på *Star Wars* er ikke å introdusere historien som et alternativ til filmene, men: "Rather, the *Star Wars* game exists in dialogue with the films, conveying new narrative experiences through its creative manipulation of environmental details."³⁷ Spilleren kjenner allerede historien og omgivelsene, men computerens evne til å la spilleren interagere med spillet gjør det til en annerledes opplevelse enn å se filmen.

Enacting stories – narrativitet på mikronivå

Som nevnt tidligere forutsetter klassisk narratologi at hele historien er bundet tett sammen og at hendelser har en kausal sammenheng.³⁸ Slik behøver det ikke være i computerspill. De har en løsere og friere struktur, der hovedpersonens vandring og utforskning av miljøet er den viktigste komponenten, mens historien blir bundet sammen av kortere sekvenser med narrasjon. Dermed kan spilleren/hovedpersonen tillate seg å interagere med gjenstander som synes perifere fra handlingen, eller engasjere seg i aktiviteter som ikke nødvendigvis bringer historien fremover. I *Max Payne* er det for eksempel mulig å skyte på det meste som er synlig på skjermen, og hvis spilleren foretrekker å skyte på og ødelegge elektriske apparater og vinduer, er det fullt mulig uansett hvor usannsynlig det måtte virke på handlingen. En lignende fokusering på effekter finnes i filmer av en rekke genrer, blant annet i komedier, musikalene og actionfilmer. Men de består ikke av selvstendige virtuose eller imponerende handlinger alene, de plasseres i et narrativt rammeverk som forsøker å understøtte en overordnet mening. Så lenge det er en relasjon mellom den innledende konflikten eller hovedpersonens mål, og det endelige resultatet, er det mindre viktig hvordan forløpet underveis henger sammen. Denne balansegangen er i høyeste grad aktuell også innen computerspill: "Game designers struggle with this same balancing act – trying to determine

³⁷ Jenkins (2002), s.6.

³⁸ For eksempel Juuls referanse til Aristoteles' *Poetik*, i Juul (1998), s. 62. [...] begivenhedernes enkelte dele må høre sammen på en sådan måte, at flytter man eller borttager man en eller anden del, så bliver det hele annerledes og kommer i uorden.

how much plot will create a compelling framework and how much freedom players can enjoy at a local level without totally derailing the larger narrative trajectory”.³⁹ Som et ennå ungt fenomen, i hvert fall i forhold til romanen og filmen, er det grunn til å tro at fremtidige spill og spilldesignere vil bli bedre til å mestre denne balansen. Tradisjonelt har spillutviklere sjelden hatt en bakgrunn innen historiefortelling eller med inngående kjennskap til narratologiske virkemidler, men spillindustrien er i utvikling også på dette området.

Embedded narratives – Integrerte fortellinger

For å forstå hvordan fortellinger kan operere på ulike nivå i tid kan vi returnere til begrepene om *fabula* og *sjuzet*. Denne todelingen av tiden illustreres godt i en klassisk detektivfortelling. En historie som er mer eller mindre kronologisk, og forteller om etterforskningen i seg selv, og en annen historie, fortalt løst fra begivenhetenes tid, som beskriver og avslører handlingene som ledet opp til mordet. Her kommer den tredje tiden nevnt over, *lesningens tid*, til nytte. Etter hvert som hendelser forklares og motiver begrunnes, blir leseren nødt til å koble informasjonen sammen for å oppnå en forståelse av problemet. Mye av spenningen i slike fortellinger ligger nettopp i å gjennomskue løsningen før den blir eksplisittert i etterforskningen. Hvis historien blir presentert i en roman, har forfatteren god kontroll over hvilke informasjonen leseren skal få, og på hvilket tidspunkt. Den samme kontrollen har ikke spilldesigneren, fordi hvis spilleren har valgmuligheter både med hva som skal gjøres og hvor, kan det skje at den nødvendige narrative informasjonen forbigås. Løsningen på det problemet er å styre spillerne mot de fremtredende elementene som konstituerer narrasjonen. I tråd med konvensjoner fra tv-serier og filmer, blir ofte viktig informasjon formidlet på flere måter, for å sikre at flest mulig kan følge historien. Et spill blir dermed en mengde informasjon som kan aksesserer lineært, tilfeldig, eller mest sannsynlig som en kombinasjon av dette. På et plan er spilleren fri til å gå der det måtte passe, på et annet plan er det enkelte strukturer som må følges strengt for å kunne fortsette. ”Such a mixture of enacted and embedded narrative elements can allow for a balance between the flexibility of interactivity and the coherence of a pre-authored narrative”.⁴⁰ Det er altså et klart skille mellom interaktivitet og narrativitet, men sammen kan de skape en fortellende enhet som er mer enn et spill og mer enn en historie.

³⁹ Jenkins (2002), s. 8.

⁴⁰ Jenkins (2002), s. 9.

Emergent narratives –Fremkallende fortellinger

Et godt eksempel på et spill i denne kategorien er *The Sims*.⁴¹ Spillet blir av skaperen Will Wright sammenlignet med et dukkehus eller en sandkasse, der det er opp til spilleren å bestemme målet med spillet og hvordan historien skal være. De underliggende regler spiller allikevel en stor rolle, fordi de er med på å avgjøre forholdet mellom personene. I og med det er definert et klart sett med regler for menneskelig adferd, blir det en modell som på langt nær er så kompleks og uforutsigbar som den virkelige verden. Til en forandring er begivenhetene i spillet bokstavelig talt langt mer familiære for de fleste spillere enn i andre spill, og det er sannsynlig at det gjør det enklere for spillerene å engasjere seg emosjonelt med personene i spillet. I spill som *The Sims* blir det narrative resultatet ifølge en analyse ut fra tidsperspektiver ganske fjernt fra en tradisjonell fortelling. Historien forløper kun lineært, det er ingen sprang i tid verken til fortid eller fremtid, og det fortelles med konstant hastighet. Det som allikevel sørger for at spilleren sitter igjen med en følelse av et narrativt forløp, er at det ikke er en eksakt formidling av hva personene tenker og sier, men utfra tonefall, kroppsspråk og symboler er det opp til spilleren å fortolke følelsene til sine ”familiemedlemmer”.

Ifølge Jenkins har hvert av disse fire perspektivene en innvirkning på forholdet mellom interaktivitet og narrativitet i spill. Han oppsummerer slik:

In the case of evoked narratives, spatial design can either enhance our sense of immersion within a familiar world or communicate a fresh perspective on that story through the altering of established details. In the case of enacted narratives, the story itself may be structured around the character’s movement through space and the features of the environment may retard or accelerate that plot trajectory. In the case of embedded narratives, the game space becomes a memory palace whose contents must be deciphered as the player tries to reconstruct the plot and in the case of emergent narratives, game spaces are designed to be rich with narrative potential, enabling the story-constructing activity of players. In each case, it makes sense to think of game designers less as storytellers than as narrative architects.⁴²

⁴¹ Maxis (2000) Et spill som simulerer livet til en familie, og relasjonene mellom personene.

⁴² Jenkins (2002), s. 12.

Så et spill i seg selv er ingen historie i en tradisjonell forstand, men når en spiller gjennomfører en seanse med et spill beregnet for å fortelle historie, er det store muligheter for at det vil oppfattes som et narrativt forløp. Men ikke nødvendigvis for en som ser på. Mye av opplevelsen ligger i de mentale prosessene som pågår kontinuerlig under spillingen, fra oppfattelse av alternative handlingsmåter, til valg av løsning og reaksjonen på interaksjonen med spillets tilstand. En konkret gjennomspilling av et spill er med andre ord en personlig opplevelse i større grad enn å se en film eller lese en bok, fordi spillerens aktive valg underveis bidrar som en vesentlig del av narrasjonen. Selv om Juul har rett i, til en viss grad, at interaktivitet og narrativitet ikke kan forekomme samtidig, er de ikke uforenelige størrelser. Det er en grunn til å forsøke å la computerspill fortelle historier, men de vil gjøre det med andre virkemidler enn kun de tradisjonelle.

Mer om spill som rom

Konseptet om spill som et navigerbart rom finner vi igjen hos den russisk-amerikanske forskeren Lev Manovich. I boken *The Language of New Media*⁴³, forklarer han med utgangspunkt i spillene *Doom* og *Myst* hvordan navigasjon gjennom 3D-verdener er en av de viktigste egenskapene i computerspillet. Ved å forflytte seg i den fiktive verden skal spilleren oppleve, utforske og forstå miljøets logikk og innhold. I form minner det mye om gamle heltesagaer og reisefortellinger, der handlingen drives frem av hovedpersonens handlinger og reiser, og mindre vekt legges på de psykologiske og emosjonelle forholdene mellom de medvirkende. Spill har ikke som romanen et skille mellom narrasjon og beskrivelse, men mellom narrasjon og utforskning: "Rather than being narrated to, the player herself has to perform actions to move narrative forward. [...] From this perspective, movement through the game world is one of the main narrative actions".⁴⁴

Manovich gjør en annen interessant sammenligning, når han setter *narrasjon* opp mot *database*, og hevder de som kulturelle former er naturlige fiender. Med database mener han grunnleggende "a structured collection of data"⁴⁵, som det er mulig å utføre diverse operasjoner på, betrakte, søke i, navigere gjennom. Som vi har sett er en narrasjon en rekke hendelser bundet sammen i en form for meningsfylt rekkefølge, mens databasen kan

⁴³ Manovich (2001), s.244.

⁴⁴ Manovich (2001), s.247.

⁴⁵ Ibid. s. 218.

inneholde elementer med vilkårlig tilknytning. I tillegg er det mulig å se databasen som et kulturelt fenomen, en modell som representerer en verden, på linje med for eksempel litterære og filmatiske narrasjoner. Årsaken er hvordan databasen benyttes i utstrakt grad i produksjon av leksika og presentasjoner på CD-ROM, og på Internettet. Selv spill og lineære narrasjoner er i computeren organisert som en database, og hans poeng er, at narrativitet er et mulig resultat av innholdet i en database, men det er ingen logisk konsekvens at enhver gjennomgang av en database produserer et narrativt forløp. Spesifikt om computerspill sier han: ”Computer games [...] are experienced by their players as narratives. In a game, the player is given a well-defined task – winning the match, being first in a race, reaching the last level, or attaining the highest score. It is this task that makes the player experience the game as a narrative”.⁴⁶

Igjen ser vi at spillerens innsats er vesentlig for det narrative utfallet. I det neste avsnittet kommer analysen av *Max Payne*, hvor noen av begrepene over blir benyttet.

Analyse av Max Payne:

Historien

Max Payne er en politimann i New York, og på et tidspunkt blir hans kone og lille barn myrdet. Desperat og med ingenting å tape, går Max inn i tunge spaningsoppdrag for å etterforske et nytt narkotisk stoff, kjent som Valkyr. Kun Alex, hans beste venn og kollega, kjenner hans sanne identitet, og når Alex blir skutt og drept av gangstere, får Max hele NYPD etter seg. I tillegg til resten av den italienske mafiaen og Valkyr-rusa psykopater.

Prolog og kapittel 1 del 1

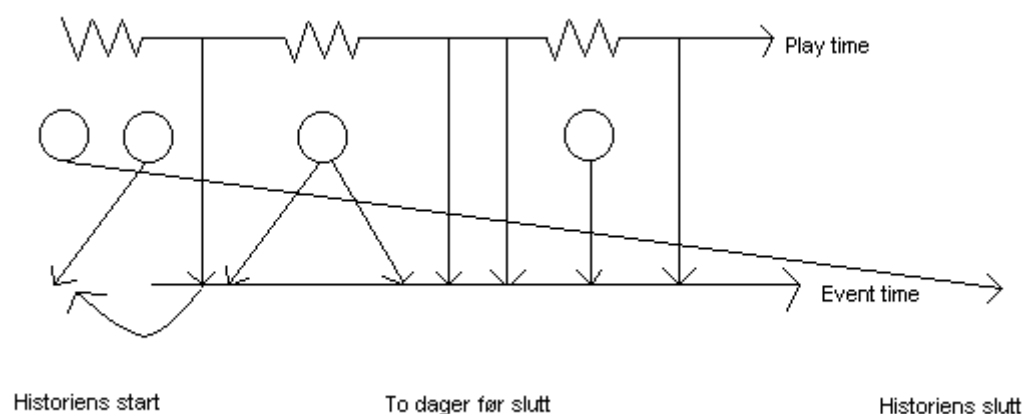
Spillet starter med en introsekvens der vi får se hva som skjer nå, eller mer presist hva som skjedde for en time siden, med Max på toppen av en skyskraper omringet av politi. Han er fortelleren som i retrospektiv gjengir hvordan han havnet i en slik situasjon. Deretter blir vi ført tre år tilbake, ”back to the night the pain started”. Vi er i huset hans i New York, og på vei opp til soverommet hører vi at noen inntrengere i huset skyter Max’ kone og barn. De tre Valkyr-påvirkede gjerningsmennene skal skytes for å komme videre til neste del, som

⁴⁶ Ibid. s. 221-222.

foregikk to dager før introsekvensen. De narrative elementene er enten filmatiske klipp i samme stil som spillet, eller tegneserieruter med tale. Filmklippene er gjerne korte, og fungerer noen ganger som et flash forward, i det vi ser hva som skjuler seg bak et hjørne eller hvem som befinner seg bak en lukket dør. Felles for klippene er at de ikke kan stoppes eller spilles igjen, og kameravinkelen kan bevege seg bort fra å være sentrert omkring Max til å benytte virkemidler som zoom og panorering. Tegneserisekvensene kan stoppes, kjøres frem eller tilbake, eller lukkes ved hjelp av noen standard kontrollknapper i bunnen av skjermen. De kan også hentes frem til enhver tid under spillet. De forteller både hva som har skjedd tidligere, og fungerer som en forklaring på hva som vil skje i de neste minuttene. Slik får vi vite at etter kvelden for tre år siden, da "everything was ripped apart in a New York Minute", valgte Max å arbeide som spaner (undercover) for narkotikaavdelingen, i håp om å avsløre hvem som stod bak distribusjonen av stoffet Valkyr. Kapitlene veksler kontinuerlig mellom spillets interaksjon, de korte filmatiske sekvensene og tegneserien, med hovedvekt på det første.

Tiden i detalj

Et diagram tilsvarende de i Juul's artikkel Time to play vi l kunne representeres som i figur 2:



Figur 2 Tidsforhold i Max Payne

Den øverste aksene representerer tiden spilleren bruker på å spille spillet. Den nederste aksene representerer tiden i historien. Handlingene spilleren foretar seg, det vil si manipuleringen av spillets tilstand, refererer alltid et punkt i *event time*. Når spilleren ser en *cut-scene*, markert

med en sirkel i diagrammet, svarer det også til en hendelse i historien. Men spilleren har ingen innvirkning på spillets tilstand. Den første sirkelen representerer introsekvensen, som viser historiens slutt. Den neste tar oss tre år tilbake, og når intrigen er presentert, flyttes spilleren frem i tid, til to dager før fortellerens ”nå”. Alt som skjer i spillet har derfor allerede skjedd! Juuls påstand om at spill ikke foretar sprang i tid, eller forteller med variert tempo, blir dermed motbevist.⁴⁷ Tiden på de to parallelle aksene er identiske, i den forstand at den forløper med samme hastighet for spilleren som i spillets verden. Men når spilleren aktiverer Bullet-time bremses hastigheten i spillet ned, slik at tiden trekkes ut og spilleren kan gjøre mer enn motstanderne. Total spilletid for prologen og første kapittel i del 1 er ca. 20-25 minutter, og cut-scenes utgjør ca 7 minutter⁴⁸.

Interaktiviteten i flashbacket består i at han må drepe de tre ugjerningsmennene. Det er selvfølgelig ikke mulig å komme videre fra prologen hvis Max blir skutt, på samme måte som spillet stopper på ethvert tidspunkt der Max dør. Det er jo et paradoks at han i det hele tatt kan dø, når vi fra introen vet at han overlever og faktisk oppnår sitt mål. I tråd med den klassiske narratologiens mønster om en ideel tilstand som brytes, og så i løpet av narrasjonen gjenopprettes, følger spillet Max Payne i hans kamp mot både mafia og politi, og han er til stede både som hovedperson (i historiens tid), og som forteller i (spillingens tid). Som Juul flere ganger nevner er det problematisk med en ikke-kronologisk tid i computerspill.⁴⁹ Interaksjonen og narrasjonen kommer i konflikt både ved bruk av flashforward, fordi når noe fremtidig beskrives innebærer det at spillerens handlinger ikke betyr noe, og ved flashback, av to forskjellige grunner. For det første er det umulig å påvirke noe som allerede har funnet sted, og for det andre vil et interaktivt flashback kunne medføre at den aktuelle tilstanden i nåtiden ikke lenger er mulig. I og med at strukturen i Max Payne kan ses som en serie av flashbacks, er det interessant å se hvor lite det faktisk påvirker opplevelsen av den overordnede historien. I motsetning til i en rekke andre spill er det her et klart definert mål som skal oppnås, ikke kun en kamp for å komme til neste level eller få flere poeng. Spilleren ønsker også å se hvordan historien når sin forløsning, og vet godt at Max kan overleve og overvinne motstanden. Så godt som all interaksjon fører mot den forutsette løsning og påvirker lite annet enn fremdriften mot et klimaks. Det er ”kun” hvis Max dør at

⁴⁷ Se for eksempel Juul (1999), s. 32-36.

⁴⁸ I prologen er over halvparten, ca. 5 av 8 minutter, ren narrasjon. I de neste kapitlene er det mellom fire og syv ganger så mye *gameplay* som *cut-scenes*. Totalt er spillet delt inn i 3 deler, med henholdsvis 10, 6 og 9 kapitler inkludert prologene.

⁴⁹ Juul (2002), s. 7.

historien stopper eller gjør de fremtidige hendelser uopnåelige⁵⁰, ikke om Max glemmer å åpne et skap eller bruker balltreet fremfor et kraftigere våpen. Det er kun en vei gjennom spillet, kun ett mulig utfall, nettopp fordi historien har foregått, den fortelles i retrospektiv. Utfra Aarseths terminologi ligner det en unicursal labyrinth⁵¹, det er kun en vei som fører frem eller ut. Flere gjennomspillinger vil ikke resultere i andre måter å realisere historien på, det er kun de separate handlingene som vil variere.

En fiktiv verden

Handlingen i spillet foregår i New York, og det er en svært detaljert og virkelighetstro gjengivelse av spillmiljøet. Petri Jarvilehto svarer slik på spørsmålet om hvordan de skapte det *immersive* miljøet: ”I think that the usage of photorealistic textures is one of the key elements in the visuals. Our art team did thorough research in New York, and most of the textures are from authentic NYC locations.”⁵² Karakterene i spillet er også skapt med en tilsvarende fotorealisme, og det lydmessige tar hensyn til Max’ posisjonering og avstand fra lyd-kilden. Det gjør det mulig å navigere etter lyden, både retningsbestemt og avstandsmessig. Det er med på å ytterligere forsterke effekten av å trekke spilleren inn i spillet. I Jenkins’ terminologi er *Max Payne* en blanding av *enacted* og *embedded narrativity*, det er en kombinasjon mellom muligheten til å utforske den fiktive verden på egenhånd, og sekvenser der en på forhånd fastlagt historie fortelles. Den videre sammenhengen skjer på det mentale plan av spilleren selv.

Diskusjon – spill som historieforteller

”Men det er muligvis fordi computerspil i al væsentlighed ikke *kan* fortælle historier - computerspillet er ikke et narrativt medie. Der synes i praksis snarere at være et modsætningsforhold mellem spil og historie: Det er to adskilte fænomener, der i mange situationer gensidigt udelukker hinanden.”⁵³

⁵⁰ Spillet går naturligvis ikke videre hvis ikke spilleren foretar seg noe aktivt, eller mislykkes med å løse oppgavene underveis, men det er aldri noen reelle valgmuligheter, annet enn gjøre/ikke gjøre.

⁵¹ Aarseth (1997), s. 5-6. *Unicursal* står i motsetning til *multicursal*, der det underveis må gjøres valg for å komme videre.

⁵² <http://www.ferrago.co.uk/story.asp?id=70&p=2>

⁵³ Juul (1999), s. 1.

Påstanden kommer fra innledningen i Jesper Juul's speciale *En kamp mellom spill og fortælling*. Jeg har i denne oppgaven forsøkt å finne eksempler, både i teorien og i *Max Payne*, som viser at spill og fortelling allikevel ikke er uforenelige. Sett ut fra en utelukkende litteraturteoretisk synsvinkel kan det være vanskelig å overføre de klassiske elementene i narrasjonen over til computerspillet. Og det er det i liten grad behov for å gjøre, fordi spill bør analyseres som spill, og ikke som romaner, filmer eller teaterstykker. For å forstå hvordan spill kan fortelle historier er det selvsagt nødvendig å se hvordan andre medier fungerer som fortellere, men det betyr ikke at alle aspekter skal sammenlignes blindt. Juul er selv en foregangsfigur ved å benytte computerspillet som analyseobjekt, og han tar spill alvorlig. Men altfor ofte velger han eksempler fra spill som ikke er ment å være narrative, og han tar ikke høyde for at spill som virkelig vil kunne fortelle en historie, kan komme på et senere tidspunkt. Faktisk mener han at det ikke er nødvendig å prøve: ” Dermed er der næppe nogen grund til at insistere på computerspil med en god *historie*. For de *virker* som de er.”⁵⁴ Det betyr ikke at jeg er uenig med alt han skriver, men jeg synes han er for hurtig til å trekke konklusjoner, og av og til skjer det på et for tynt grunnlag. Et poeng han utvilsomt har rett i er at mer historie i spillet gjør lysten til å spille det igjen mindre. Selv om to gjennomspillinger av *Max Payne* ikke gir det nøyaktig det samme resultat med de enkelte interaksjoner, er historien den samme. Men det blir feil å kritisere et verk fordi det forteller en historie som er best første gang, og som gjør det narrative utbyttet mindre ved gjentatte lesninger. Selv har jeg lest et utall bøker mer enn en gang, og det er ikke fordi jeg har en dårlig hukommelse og glemmer hvordan historien ender. For meg er det detaljer og aspekter som trer klarere frem ved andre gangs lesning, når fokuset ligger mindre på den overordnede historien. Jeg ser ingen grunn til at det samme ikke skal være gjeldende for computerspill.

Jeg er ikke i tvil om at *Max Payne* forteller en historie. Jeg synes også det er et meget godt computerspill, men det er ikke fordi historien er spesielt spennende eller interessant. Det essensielle er hvordan spilllets realisme og kompleksitet i omgivelser gir en følelse av nærvær, og hvordan hele stilen er basert på triks og konsepter vi kjenner fra filmer, men aldri før har sett i computerspill. Det virker som om det er de flestes mening hvis en kikker på noen av de mange diskusjonsfora på nettet som omhandler *Max Payne*. Spillet blir av enkelte kritisert for å være for kort, med et antatt *gameplay* på 10-16 timer. Det er en nødvendig konsekvens av en fastlagt historie, og som nevnt tidligere kan det skyldes en konflikt mellom et økonomisk krav

⁵⁴ Juul (1999), s. 99.

om et spill som kan spilles lenge nok, og et estetisk ønske om å fortelle historie. For det er liten tvil om at hadde historien blitt fortalt i en Hollywoodfilm, ville varigheten neppe nådd over to timer. Og som et spill er ikke en interessant historie i seg selv nok til å engasjere spilleren særlig lenge. Løsningen er å pøse på med interaksjon, og jeg har kommet til at totalt i løpet av hele spillet tar Max livet av omkring 600 personer, som tilsvarer litt over ett drap per minutt så lenge spillet varer. Det spillet virkelig mangler er å utforske alternative måter å interagere med de øvrige karakterene på, men skal vi stole på spillutviklerne er det noe de planlegger å gjøre noe med i fremtiden.

Oppsummering

Jeg synes det er klart at det er mulig å ha både interaktivitet og narrativitet tilstede i et computerspill. Men skal de nødvendigvis foregå til samme tid, og tjene den samme hensikt? Det synes ikke vesentlig å ha et 1:1 forhold slik at hver enkelt interaksjon svarer til et skritt videre i narrasjonen. Slikt ville være forutsigelig, og dermed kjedelig. Der er lettere å tenke seg en kombinasjon av narrasjon og interaksjon, der det primære er gode opplevelser i spillets skapte verden, men hvor en overordnet struktur samtidig gir en interessant fortelling på et høyere plan. Eksempler på slike spill finnes kanskje ikke ennå, men det er synd om ingen skal få muligheten til å prøve å lage et. Som Ryan og flere andre påpeker er spillbransjen ennå umoden og markedsstyrt, men med en større frihet og vilje til å lage spill som utforsker muligheten til å samtidig fortelle noe, kan det kanskje føre narrativitet og interaktivitet nærmere hverandre enn tilfellet er i spillbransjen i dag.

Referanser

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*: 1997, The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, Espen. *Computer Game Studies, Year One*: 2001, www.gamestudies.org/0101/editorial.html

Frasca, Gonzalo. *Ludology meets Narratology: Similtude and differences between (video)games and narrative*: 1993, www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm

Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*: 2002, i *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, MIT Press 2002 (in press)

Jensen, Jens F. *Interaktivitet og Interaktive Medier*: 1998, i *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier*, Jensen, Jens F. (red) 1998, Aalborg Universitetsforlag.

Juul, Jesper. *Time to play – An examination of game temporality*: 2002, i *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, MIT Press 2002 (in press)

Juul, Jesper. *Games Telling Stories? – A brief note on games and narratives*: 2001, www.gamestudies.org/0101/juul-gts/

Juul, Jesper. *En kamp mellem spil og fortælling*: 1998, Kritik 135, Gyldendal København.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*: 2001, MIT Press.

Ryan, Marie-Laure. *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media*: 2001, www.gamestudies.org/0101/ryan/

Sandvik, Kjetil. *Combining narrative and interactivity. Dramaturgy in computer games*: 2000, i *Nordic Theatre Studies*, Knut Ove Arntzen (red.)

