

# Ludonarrativ dissonans og konsonans

- En analyse av fiksjonsinnlevelse og spilldesign i historiedrevne dataspill

Kristina Halvorsen

Master i visuell kultur

NTNU vår 2014

## **Forord**

Jeg vil først og fremst takke Margrethe Bruun Vaage og Terje Borgersen som i løpet av min tid ved Institutt for kunst- og medievitenskap har vært flotte og inspirerende forelesere som har motivert meg til nå å gjennomføre mitt eget forskningsarbeid.

Jeg vil også takke Sara Brinch for veiledning og lån av bøker til denne oppgaven! Takk til Kristine Ask og resten av spillpikene.no for tilbakemeldinger og støtte. Takk til Anders Rye og Anders Askim for utallige og uvurderlige spill-samtaler og tips. Takk til Ole F. Nordland og Anh-Thu Quoc Dang for gjennomlesning og tilbakemelding.

Og takk til pappa som alltid har støttet meg!

## **Innholdsfortegnelse**

Forord .....	2
Kapittel 1 Introduksjon.....	5
Problemstilling .....	6
Tidligere forskning .....	7
Narrativ og dataspill .....	7
Moral i dataspill .....	8
Spillerens moral.....	9
Empati .....	10
Presentasjon av dataspillene.....	10
Analysemetode .....	13
Presentasjon av oppgaven videre .....	13
Kapittel 2 Teori .....	15
Regler og gameplay.....	15
Interaktivitet .....	17
Dataspill som simulering.....	17
Historie, narrativ og ludonarrativ dissonans .....	19
Narrativ og cutscene.....	19
Emergent narrativ og ludonarrativ konsonans .....	21
Spillkarakterer .....	22
Ludonarrativ dissonans I .....	24
Ludonarrativ dissonans II.....	29
Moralteori.....	33
Moralske problemstillinger i historiedrevne dataspill.....	33
Etisk design i historiedrevne dataspill.....	36

Empati .....	41
Sentiment og plikt .....	44
Kapittel 3 Gjennomgang av historiene .....	47
Mass Effect.....	47
Sleeping Dogs .....	49
The Walking Dead .....	51
Temaoppsummering for spillene.....	52
Kapittel 4 Analyse I – Å skape fiksjonsinnlevelse og ludonarrativ konsonans .....	53
Empati og fiksjonsinnlevelse .....	53
Etisk design .....	58
Det konfliktdrevne narrativ .....	61
En konstant strøm av moralske problemstillinger.....	62
Ludonarrativ konsonans .....	67
Historie- og karakter-konsonans .....	68
Ludonarrativ konsekvens-konsonans med komplekse langtidskonsekvenser .....	69
Ulike typer ludonarrativ konsonans .....	72
Kapittel 5 Analyse II - Ludonarrativ dissonans .....	75
Historie-dissonans .....	75
Dissonans i ikke-spillbare karakterer .....	77
Konsekvens-dissonans .....	78
Ulike former for ludonarrativ dissonans .....	79
Kapittel 6 Oppsummering og diskusjon - bør ludonarrativ dissonans unngås?.....	83
Kapittel 7 Konklusjoner .....	85
Litteraturliste .....	88

## Kapittel 1 Introduksjon

I dataspillet *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2008) møter vi en mann ved navn John Marston i en fiktiv verden basert på USA og Mexico tidlig på 1900-tallet. Spillet er et action-adventure med en åpen verden som er preget av konflikter mellom nybyggere og indianere, og amerikanere og mexicanere. En hendelse som oppstod i dette spillet har vært med på å inspirere meg til å skrive denne oppgaven, selv om det som skjedde var et uhell fra min side. Historien begynner med at John Marston skal henges for å ha begått ran og mord sammen med den tidligere gjengen sin. Han får så en sjanse til å bli benådet om han hjelper lovens lange arm med å arrestere denne nevnte gjengen. John Marston finner stor motivasjon til sin egen overlevelse i sin kone og barn, så han sier seg villig til å gjøre dette. Uhellet som inspirerte meg skjedde da jeg – som John Marston – skulle snakke med en person på gata i en av byene, men i stedet kom til å skyte han. Folk flyktet, andre tok opp egne våpen og skøyt mot meg. Jeg kom meg unna, dro til en annen by og gjorde et oppdrag eller to der, før jeg på nytt endte opp i den skjebnesvangre byen. Eller var den kanskje ikke så skjebnesvanger likevel? Ikke et øye ble leet på da jeg beveget Marston gjennom byen, det var ingen sheriff som ønsket å arrestere ham for drapet han hadde begått sist gang han var i byen. Det lå ikke lenger noe lik i gata og menneskene i byen oppførte seg som de aldri hatt sett Marston før.

Dette eksempelet viser en krasj mellom historie og spillerens handling i dataspillet *Red Dead Redemption* (RDR). John Marston har akkurat fått en sjanse til å redde seg selv fra dødsstraff ved å hjelpe sheriffen, men så begår han et drap på åpen gate med flere vitner. I en logisk historiefortelling burde dette få konsekvenser, som for eksempel en arrestasjon. I dataspill derimot er det ikke uvanlig at slike krasj forekommer; at noe dramatisk skjer, etterfulgt av en kortvarig reaksjon før det så bokstavelig talt strykes av minnet. Spillhistorien hadde allerede uttrykt at drap er ulovlig, i og med at historien starter med at Marston skal henges for mord, men det at han skyter en tilfeldig person på gata kan visst åpenbart ignoreres av historien.

Å spille et dataspill med en historie og andre karakterer gir meg av og til følelsen av å være omringet av personer med svikt i korttidshukommelsen. Dataspill har programmerte innstillinger for reaksjoner og handlinger fra avataren og andre spillkarakterer. Dette gjør at det ikke er mulig for en karakter å reagere, i hvert fall ikke naturlig eller logisk, på alle situasjoner som oppstår under spilling. Enkelte spillkarakterer sier det samme til deg uansett hvor mange ganger du snakker med dem, og i enkelte situasjoner, som denne nevnte i RDR, ender handlingene til spilleren ofte opp som ikke-eksisterende i det kollektive minnet i

dataspilluniverset. Dataspillverdenen reagerer ofte på en unaturlig måte, og handlinger får av den grunn ikke alltid den samme betydningen i dataspill som i virkeligheten, eller som i fiksjonsfilm, for den saks skyld. Dataspillets narrativ kan krasje med spilllets regler og spillerens handlinger, og vi får det jeg vil kalle, etter inspirasjon fra Clint Hocking (2007), en ludonarrativ dissonans.

Dataspillene jeg skal ta for meg i denne oppgaven er digitale avatarbaserte historiefortellinger med spillmessig fremdriv kontekstualisert i et narrativ. Jeg skal benytte meg av fire dataspill til analysen, *Mass Effect*, *Mass Effect 2*, *Sleeping Dogs* og *The Walking Dead*, som alle inneholder karakterer og en historie av et slag i action-rollespill/action-adventure-genren. Disse skal presenteres senere i introduksjonskapittelet hvor jeg også skal ha en gjennomgang av analysemetode og bruk av teori til dette. Et av hovedpoengene i tre av de fire utvalgte spillene er fokuset på å gi spilleren valg rundt utførelsen av oppgaver i spilluniverset. De fire dataspillene gir spilleren ulik grad av bevegelsesfrihet i verdenen og valgmuligheter i historien, og analysene av dem vil dermed vise til forskjellige måter å fremstille samarbeid mellom spiller, spillkarakterer, spillverden, og narrativ.

## **Problemstilling**

Denne oppgaven dreier seg tematisk om handling og konsekvens i historiedrevne dataspill, og har en todelt problemstilling. Den ene delen av problemstillingen er knyttet til spørsmålet om hva som skjer i dataspill hvor spillerens handlinger og historiens konsekvenser ikke stemmer overens. Til dette vil jeg bruke begrepet *ludonarrativ dissonans*, som baserer seg på konflikten mellom spilllets mekanikk og regler, og historien rundt avatarene som spillet ønsker å fortelle, slik som eksempelet mitt fra *Red Dead Redemption* viste. Den andre delen av problemstillingen vil være knyttet til spørsmålet om hva som skjer i dataspill hvor spillerens handling og historiens konsekvenser stemmer overens. Her vil jeg bruke begrepet *ludonarrativ konsonans*, som baserer seg på en samstemthet i gameplay, det spilleren gjør av handlinger, og historien. Problemstillingen skal løses ved å analysere innholdet til fire dataspill ved gjennomspilling, og se historieutviklingen sammen med spillerens handlinger, og dermed legge frem dissonans og konsonans i historie og gameplay. Oppgaven skal ha et fokus på konsekvensene fra moralske problemstillinger da dette temaet ofte henger sammen med et dramaturgisk narrativ, som spillene i oppgaven har. Konsekvensene av moralske problemstillinger skal være en måleenhet for en eventuell ludonarrativ dissonans ut ifra et premiss om at klare moralske problemstillinger i en logisk historiefortelling bør ha klare

konsekvenser. Et annet premiss i denne oppgaven er at et engasjement for karakterene og problemstillingene som blir presentert blir dannet i en empatisk forståelse. Dette engasjementet avhenger også av en samklang med spilldesign og fiksjon, som jeg beskriver som ludonarrativ konsonans. En konsonans er altså en samklang, eller en samstemthet, og opplevelsen av denne er relativ til forventningene til spilleren. Disse forventningene er dannet av inntrykk fra spillet, spillerens tidligere erfaringer med dataspill, informasjon fra fiksjonsverdenen og lignende. Jeg skal ta for meg ulike former for ludonarrativ konsonans og dissonans som skal kategoriseres og navngis etter hvordan de oppstår i spillet.

I markedsføringen av hvert av de utvalgte dataspillene ble det vektlagt at spilleren skulle møte moralske problemstillinger (Henholdsvis Brudvig 2007, Hillier 2012, Klepek 2012). Valgene og handlingene til avataren skulle ikke lenger være sort/hvitt, noe flere tidligere spill var blitt kritisert for (Parker 2009). Det skulle være en kompleks historie, karakterene skulle ha en emosjonell innvirkning på spillerne, og spillerne skulle oppleve både makt og maktesløshet av valgfunksjonene i spillene. Det finnes imidlertid klare forskjeller i valgmuligheter spillene imellom og de skal analyseres ut ifra det interaktive gameplayet (se s. 15) med tanke på hvordan regler og fiksjon fungerer sammen.

Jeg skal omtale den spillkarakteren som spilleren styrer som en «avatar». En avatar er i denne oppgaven en grafisk representasjon av spillerens karakter (Lawrence Lessig 2000). Dette er en figur som spilleren kan styre, innenfor de regler og grenser som er satt av spillprogrammeringen. Avataren styres fysisk gjennom trykking på knapper, bevegelse av spaker, mus eller annen bevegelse. Gjennom spillmekanikken blir de fysiske handlingene spilleren utfører realisert i spillverdenen, og avataren blir en karakter i sammenheng med utførelsen av historien. Historiene i spillene har en klar protagonist som blir fremstilt sympatisk, og som spilleren kan knytte emosjonelle bånd til.

## **Tidligere forskning**

### **Narrativ og dataspill**

Ved første øyekast kan det virke som forskningstradisjonen rundt dataspill og narrativ lenge har jobbet med å separere narrativ og det spilltekniske. Forskere som ønsker å fokusere på det spilltekniske, det unike ved dataspill, regnes som ludologer. Selv om det finnes avgrensninger er det ikke alltid lett å sette forskere i bås. Hos Espen Aarseth (1997), Jesper Juul (2005) og

Gonzalo Frasca (2003), for å ta noen eksempler, finner vi teorier om at dataspill er unike medier, men at det også kan være fruktbart å kombinere både tradisjoner fra narratologi, altså teorier relatert til litteraturvitenskap, og ludologi i en strukturalistisk tradisjon.

En av Juuls (1998) tidlige analyser av dataspill hvor han trekker frem en konflikt mellom spillerens deltagelse og spillets fremstilling av fiksjonsverden kan knyttes sammen med spilldesigneren Clint Hocking som i 2007 lanserte begrepet ludonarrativ dissonans i en kritisk analyse av dataspillet *Bioshock* (2K Boston, 2007). Han mente at det var et krasj mellom spillets historie og de spillmekaniske kravene spillet stilte til spilleren. Dette skapte en helt annen avatar enn det han hadde sett for seg som logisk ifølge historien. Jeg tar for meg hans analyse og argumentasjon i teoridelen om ludonarrativ dissonans i *Bioshock*, hvor jeg videre legger frem at jeg heller ønsker å benytte begrepet til en annen type krasj mellom spilldesign og historiefortelling.

## **Moral i dataspill**

Mange dataspill lover en opplevelse som skal dra deg inn i fiksjonsverdenen hvor du skal få velge fritt hvilke handlinger du vil gjøre, og dermed skape en unik historie og opplevelse. Tim Biggs (2012), Laura Parker (2009) og Marcus Schulzke (2009) skriver i sine tekster om at det er store og spennende muligheter knyttet til valg og moralske problemstillinger i dataspill, men de er også enige i at det ikke fungerer så godt. Biggs (2012) mener moralen som finnes i dataspill i dag er for enkel. Det er for få konsekvenser og reaksjonene på handlingene spilleren gjør er ikke realistiske med tanke på hva man kan forvente i virkeligheten. Han mener imidlertid at dette er bra. Han sier at dataspill har en abstrakt logisk form og virkelighetens logikk og konsekvenser ikke bør få en plass i dataspill. De bør holdes separat, for ellers risikerer de å ødelegge dataspillets lekenhet og spillerens ønske om å få utforske spillmekanikkene. Parker (2009) argumenter for at moralen i dataspill er for sort/hvitt. Dataspill kan være et flott medium til å diskutere moral og skape engasjement i spillsamfunnet, men dette er ofte vanskelig å få til, og hun velger å legge vekt på at det blir for dyrt og tar for lang tid å lage noe mer kompleks. Det blir en konfliktsituasjon mellom utgifter til produksjon og fortjeneste på ferdig produkt. Hun trekker frem *The Witcher* (CD Projekt RED, 2007) som et unntak, der konsekvenser brukes aktivt i spillet, på den måten at resultatene av et valg dukker først opp senere i spillet. Dette skal fungere som en spenningsoppbygger for spilleren, og dette er noe av det jeg skal se på i analysene.



Schulzke (2009) skriver kort om spillmoral generelt, men fokuserer på en analyse av *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997) og *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008). Han trekker frem at *Fallout* har et spilldesign som gir de moralske valgene konsekvenser, og måten *Fallout* gjør dette på mener han fungerer bedre enn de fleste andre spill. De andre spillene han tenker på er da spill som gir tilbakemelding på om en handling er «god» eller «dårlig», men ikke gir noen videre konsekvenser. Parker og Schulzke er altså enige om at moral i dataspill kan fungere om det gjøres på en riktig og mer kompleks måte, mens Biggs mener dette vil gjøre dataspillene for seriøse og at man ikke bør blande virkelighet og spill på den måten.

Miguel Sicart (2009) skiller mellom åpne og låste etiske muligheter i dataspill hvor spilleren hele tiden er et aktivt etisk vesen i møte med dataspillet design. Hans teorier vil bli gjennomgått mer detaljert senere i oppgaven. Oppgaven skal finne ut om spilleren faktisk møter moralske problemstillinger i de utvalgte dataspillenes historier, og om disse i så fall kan beskrives som åpne eller låste etiske muligheter. Oppgaven skal også analysere konsekvensutvikling som følge av spillerens handlinger i utvalgte situasjoner i spillene.

Vi ser at forskere er interesserte i samarbeidet mellom narrativ og spillets design, og i Biggs, Parker og Schulzkes tekster ser vi analyser av historier med moralske problemstillinger i dataspill. De opplever at spillet har en historie det ønsket å formidle til spilleren, men at spilleren også skal ha en så naturlig og åpen verden som mulig, og at det dermed ofte er noe som mangler, eller at handlingene oppleves som forstyrrende. Som tidligere nevnt har Clint Hocking brukt begrepet ludonarrativ dissonans for å beskrive sitt møte med et krasj i narrativ og spillmekanikk, og jeg ønsker altså å ta tak i dette begrepet og oppdatere det basert på egne funn.

## **Spillerens moral**

I tillegg til spillets historiefortelling, og de moralske problemstillingene som blir presentert, så er spillerens rolle det viktigste i denne oppgaven. Wai Yen Tang (2012) diskuterer rundt en studie gjort av Andrew Weaver og Nicki Lewis ved Indiana University om hvorvidt våre moralske valg i dataspill er reflektert av vår virkelige moral. 75 deltagere, 40 menn og 35 kvinner i alderen 18 til 24, fylte ut et spørreskjema og spilte deretter gjennom de første 30 minuttene av *Fallout 3*. Spillingen ble filmet og analysert etter moralske valg. Spillerne laget

også en rapport på hvor godt de liker å spille, og emosjonelle reaksjoner de hadde under spillingen. Storparten av spillerne spilte og tok avgjørelser som om det skulle vært virkelige sosiale hendelser. De individuelle forskjellene stemte overens med funnene i spørreundersøkelsen. Anti-sosial oppførsel førte til økt skyldfølelse, men endret ikke fornøyelsen ved å spille spillet, skriver Tang (2012).

Selv om dette er en liten gruppe spillere, så vil jeg bruke teorien om at spillere tar valg ut ifra forestillingen om at det skal få konsekvenser i lik grad som i virkeligheten. Dette gjør det interessant å se hvilke moralske problemstillinger dataspill faktisk presenterer for en spiller, hvilke valgmuligheter spilleren får, og hvordan spillverdenen reagerer på valgene spilleren tar.

Jeg skal bruke denne undersøkelsen som Tang presenterer, og teorier rundt spillerens moral fra Sicart for å forankre opplevelsene mine som spilleren og analytiker av disse opplevelsene i denne oppgaven. Møtet mellom spillerens moral og den fiktive moral i dataspillet kan skape konflikter, men også positive utfordringer. Spillene jeg har valgt til oppgaven ønsker å bruke spillerens personlige moral sammen med spilluniversets moral til å lage spennende utfordringer i form av valg og karakterers skjebner, som jeg refererte til på side 7. Jeg skal trekke inn spillerens evne til å ha empati med karakterene, til å bli engasjert og ønske om å spille mest mulig effektivt. Sicart mener spilleren er klar over sin egen moral og kan reflektere over sine egne handlinger i spillet. Han argumenterer for dette fra et filosofisk ståsted, basert blant annet i Aristoteles, Michel Foucault, Alain Badiou og Barbara Becker (Sicart 2009, s. 62-77).

## **Empati**

Som nevnt skal moralske valg og konsekvenser av disse være en målestokk for ludonarrativ dissonans og konsonans, og jeg skal bruke Margrethe Bruun Vaages (2007) teorier rundt dannelse av empati med fiksjonskarakterer til å forklare hvordan en spiller får engasjement for karakterene og dermed en interesse i valgene og deres skjebne.

## **Presentasjon av dataspillene**

I denne oppgaven vil bruken av *Red Dead Redemption* og *Bioshock* kun være eksempler på inspirasjon til oppgaven, og de vil ikke bli brukt som analysespill. De fire analysespillene som er valgt ut er *Sleeping Dogs* (United Front Games og Square Enix London Studios, 2012), *The*

*Walking Dead* (Telltale Games, 2012), *Mass Effect* (BioWare, 2007) og *Mass Effect 2* (BioWare, 2010). Alle spillene har en klar dramaturgisk oppbygging i historien, lignende hva vi kan finne i film, og har gjerne etableringsbilder av nye steder og områder. Avatarens og støttekarakterens plasseringer i forhold til områder og situasjoner etableres gjennom cutscenes, eller mellomsekvenser som det også kalles, (se s. 20) i 3D som fokuserer på å få med seg uttrykkene til karakterene og kroppsspråk i halvnære og nære bildeutsnitt.

Jeg skal i oppgaven ta for meg dataspill hvor avataren ikke bare er et styrepunkt for å utføre spillet, men er en karakter som gjennom valg både påvirker og blir påvirket av verdenen hun eller han eksisterer i. Jeg har valgt å ta for meg en spiller 3D-spill i genren action-adventure og action-rollespill for å se på dette. Dette er spill som fokuserer på en karakters reise gjennom tid og rom. Spillet oppleves gjennom avataren, og spilleren kontrollerer progresjonen gjennom fysisk deltagelse. Dataspillene som er valgt har ulik grad av valgmuligheter for spilleren, og presenterer avataren visuelt på forskjellige måter. Gameplay er også forskjellig som for eksempel ved at i *Sleeping Dogs* og *Mass Effect*-spillene får spilleren en liste med oppdrag å velge mellom gjennom historien i spillet, mens i *The Walking Dead* kjører spilleren i et slags usynlig spor og på stoppene kan spilleren velge mellom ulike handlinger eller samtalemuligheter.

*Mass Effect*-spillene er action-rollespill, og spillere har stor valgfrihet i handlinger. Spilleren velger kjønn og utseende på avataren. Det må også velges en bakgrunnshistorie og her har spilleren tre valg. Avatarens etternavn er alltid Shepard, uansett kjønn, men fornavn kan velges av spilleren. Shepard får erfaringspoeng etter hvilke valg som blir tatt i de ulike situasjonene hun møter i spillet, og disse poengene brukes for å gi flere valg- og handlingsmuligheter. Poengene er knyttet til spilluniversets moralskala som blir regnet i såkalte paragon- og renegade-poeng. Paragon-poeng tildeles sympatiske og heltmodige handlinger, mens renegade-poeng blir tildelt kyniske eller hensynsløse handlinger. Verdenen spillet foregår i er satt til en mulig fremtid etter oppdagelser av ny teknologi som gjør romreiser og oppdagelse av andre planeter enklere. *Mass Effect 2* (ME2) er en direkte oppfølger av *Mass Effect* (ME) og grunnen til at jeg tar med begge er den interessante muligheten til å importere lagringsfilen sin fra ME til ME2. Ved å gjøre dette kan spilleren ta med seg Shepards utseende, forhold til støttekarakterer, karakterers dødsfall, avatarens personlige historie og så videre, og fortsette direkte i ME2.

*Sleeping Dogs (SD)* er et action-adventure-spill med en åpen verden. Det er en forhåndsbestemt avatar som heter Wei Shen, en kinesisk mann som i over 10 år har vært bosatt i San Francisco. I spillet får spilleren ingen valg i hva Shen skal si og gjøre i de ulike situasjonene, det foregår i cutscenes. Med valg mener jeg de interaktive dialog- og handlingstrærne vi møter i både *Mass Effect* og *The Walking Dead* med forgreininger til hva som skal skje videre. Spilleren kan velge mellom en del sideoppdrag i *SD*, og disse er med på å gi fordeler til avataren som kan hjelpe med å gjennomføre hovedoppgaven. Dette er for eksempel nye angrep, klær med bonus, mat med helbredende egenskaper, og lignende. Spillet foregår i et fiktivt Hong Kong og Shen er en politimann med oppdrag om å infiltrere den kinesiske mafiaen, triadene. Dette er en verden som er ganske lik vår verden med kjent teknologi, arkitektur og kultur.

Inspirasjonen til denne oppgaven ble blant annet funnet i *Red Dead Redemption*, og jeg ønsket å finne et lignende åpent dataspill til denne oppgaven, for blant annet å se om det åpne landskapet er med på å skape en ludonarrativ dissonans. Jeg valgte *SD*, som har en åpen verden, som analysespill for ludonarrativ dissonans.

*The Walking Dead* kan beskrives som en interaktiv film hvor spilleren har kontroll over en karakter og får valgmuligheter i handlinger og samtaler gjennom historien. De fleste avgjørelsene omhandler dramatiske situasjoner, og til tider står det om liv og død. Avataren i *TWD* er også forhåndsbestemt, han er en amerikansk mann ved navn Lee Everett. Historien i *TWD* er et plutselig sykdomsutbrudd i Georgia, og det viser seg at menneskene som dør blir til zombier. Dette er en historie som ofte presenteres med fokus på skrekk og stort våpenutvalg, men i *TWD* er det de mellommenneskelige relasjonene som er hovedfokuset, og det regnes som et pek-og-klikk eventyrspill med horror-elementer.

*TWD* har en veldig fastlåst spillmekanikk, som gir begrensede gameplay-muligheter, men spillet har store muligheter til å la spilleren ta valg i samtaler og handlinger i historien, så dette spillet blir relevant både i analysen av ludonarrativ konsonans og moralske problemstillinger og konsekvenser. Analyseeksemplene ser både på spillets kortvarige og langvarige reaksjoner på spillerens handlinger. Til forskjell fra *ME*-spillene og *SD* er det ingen skala som måler om det avataren gjør er bra eller dårlig, det er reaksjonene til de ikke-spillbare-karakterene, som jeg skal omtale som støttekarakterer, som blir avgjørende om handlingen var god eller ikke.

Analysen av disse fire spillene skal presentere ulike grader av ludonarrativ dissonans og konsonans. Jeg har valgt spill som definerer seg selv som action-adventure eller action-rollespill. Action-begrepet har konnotasjoner fra filmvitenskapen, og det er ikke feil å ha det i bakhodet når vi tenker på action-spill.

## **Analysemetode**

Før jeg begynner hoveddelen av oppgaven skal jeg ha en rask gjennomgang av metoden for analysene i denne oppgaven. De fire spillene som skal analyseres er valgt med tanke på ulikheter og likheter i fortelling av en historie, og hva spilleren kan gjøre.

Gjennomsnittlig gjennomspillingstid for *Mass Effect* er 30 timer, *Mass Effect 2* er 37 timer, *Sleeping Dogs* er 23 timer og *The Walking Dead* er 15 timer. Det er derfor på ingen måte mulig å få analysert hele historien til disse spillene i en masteroppgave, og det er en av grunnene til at jeg vil klargjøre en del valg som er gjort med tanke på begrensning av analysematerialet. Gjennom flere gjennomspillinger av spillene har jeg trukket ut eksempler som er relevante for problemstillingen og som kan være representativt for spillet.

Det som skal analyseres blir altså et samarbeid mellom meg selv som spiller, et narrativ som avatarens historie blir drevet frem av, og spillereglene.

Eksemplene på valg og handlinger i denne oppgavens analyser er mine, egne personlige opplevelser satt i et forskningsperspektiv. Jeg skal reflektere rundt de moralske problemstillingene i spillene, hvorfor jeg tok avgjørelsen som jeg gjorde, og hva dette resulterte i. I de situasjonene hvor det er klare valg satt av spillmekaniske elementer skal også de alternative valgene og deres konsekvenser diskuteres.

## **Presentasjon av oppgaven videre**

Denne oppgaven starter med et teorikapittel som er delt i tre deler hvor den første tar for seg de rent formelle sidene av dataspillet som er relevant i denne oppgaven. Her blir det diskusjon rundt regler og interaktivitet som er viktig for oppgaven som en følge av at dette er et av hovedpunktene i skapelsen av ludonarrativ dissonans. Den andre delen av teorikapittelet vil ta for seg nettopp ludonarrativ dissonans, og også oppbyggingen av narrativ og historiefortelling i dataspillene. Her vil jeg også ta for meg ludonarrativ konsonans og knytte det opp mot spillerens deltagelse i skapelsen av historien i spillet. Teorikapittelet avsluttes med moralteori som skal forklare hvorfor det er viktig med konsekvenser rundt moralske problemstillinger og knytte dette sammen med spillerengasjement basert i empatiteori.

Kapittel tre er en relativt detaljert gjennomgang av historiene i spillene for å gi kontekst til leseren og hjelpe med forståelsen før analysene begynner. Kapittel fire er den første analysen og her ser jeg på ludonarrativ konsonans, før jeg i kapittel fem har den andre analysen hvor jeg ser på ludonarrativ dissonans.

Kapittel seks skal avrunde oppgaven med en oppsummering av funnene og en diskusjon rundt spørsmålet om ludonarrativ dissonans bør unngås i dataspill. Jeg avslutter med konklusjoner i kapittel sju.

## **Kapittel 2 Teori**

### **Regler og gameplay**

Som en introduksjon til å forstå dataspilletts unike fortellermåter og hvordan ludonarrativ dissonans og konsonans kan oppstå skal jeg begynne med å ta for meg enkelte aspekter ved spilldesign og regler. Dette er skjelettet, eller byggesteinene, til dataspillet. En spiller er som oftest stengt ute fra en direkte interaksjon med programmeringen og dette kapittelet vil omhandle hvordan reglene fungerer sammen med spillets audiovisuelle uttrykk. Jeg skal nå starte med å ta for meg reglenes funksjoner i dataspill.

Reglene i spillet er med på å bestemme hva en spiller kan og ikke kan gjøre, og det former responsen som spillet skal gi til spillerens handlinger. I denne oppgaven fokuserer jeg på moralske regler i fiksjonen, som bestemmer om en handling er god eller dårlig, og underliggende det igjen ligger tekniske regler som bestemmer mulige bevegelser og handlinger i spillrommet. Spillets regler lager et system som har begrensninger og muligheter, og kan visualiseres som et landskap når spilleren styrer avataren rundt i fiksjonsverdenen, eller som en forgreining av mulige handlinger når spilleren må ta valg på avatarens vegne. Et av hovedpoengene med et spill generelt, ikke bare dataspill, er at det skal være vanskeligere å vinne enn å tape, så om spilleren ønsker et positivt resultat (det vil si å vinne), så må spilleren overvinne utfordringen spillet gir henne. I et historiedrevet dataspill er det nødvendig å klare utfordringen for også å kunne komme videre i historiefortellingen. Gameplay er spillerens forsøk på å klare utfordringene og gameplay blir dermed en interaksjon mellom reglene og spilleren (Juul 2005, s. 55-56). Gameplay er reglene satt i handling av spilleren. Det er et dynamisk aspekt som består av hva spilleren gjør og hvordan spillet reagerer på det (Juul 2005, s. 83 og s. 87).

Regler i spillet skaper mulige handlinger som er meningsfulle innenfor spillrommet, men meningsløse utenfor fordi det er reglene som også skaper konsekvensene av handlingene (Juul 2005 s. 58). Reglene spesifiserer begrensninger i handlinger og muligheter og gir spillet struktur. Uansett hvordan brikkene i et spill ser ut, så vil reglene være de samme, skriver Juul. Reglene gjør det til et spill, de setter mulighetene for at en spiller skal gjennomføre handlinger for å kunne vinne. Juul sier hovedforskjellen på regler i et dataspill og regler i sport er at sportsregler må alltid være underlagt fysikkens regler (2005, s. 59).

I diskusjonen rundt regler i dataspill trekker Juul frem Goffmans (1972) teori om regler med irrelevans som går ut på at det å spille et spill ofte handler om å ignorere mange

aspekter av en nåværende kontekst. Alle spillets regler relateres kun til utvalgte deler av konteksten hvor de brukes (Juul 2005, s.63). Spillet har et predefinert antall handlingsmuligheter, og spillet endrer seg kun når en spiller foretar seg en av disse mulige handlingene. Spillets regler er relaterte til utvalgte og målbare aspekter i spillkonteksten, og dermed har spillreglene også en regel om relevans. Dette er steder i spillet hvor spill og spillkontekst er relatert til reglen. Regler og fiksjon møtes og spilleren lærer å ignorere enkelte aspekter og heller gå etter hvor det er lagret informasjon (Juul 2005, s. 63).

Som vi senere skal se tror jeg dette har relevans til ludonarrativ dissonans fordi spillere har lært seg å ignorere mange aspekter av en kontekst for å kunne ha glede av et dataspill. Enkelte spillmekaniske regler bryter inn i fiksjonen og lager absurde situasjoner, eller ulogiske historier, men spillere benytter seg av en mental regel om irrelevans og blir sjeldent forstyrret av disse hendelsene. De kan gjerne bli diskutert og gjort narr av, men de hindrer sjelden spilleren i å spille spillet.

Juul (2005) beskriver hendelser som skjer i spillets fiksjonsverden som ikke kan forklares uten å snakke om reglene for en usammenhengende verden – *uncoherent world* (s. 130). Han sier også at selv om det er fristende å stemple samarbeidet mellom historiefortelling og regler som fullstendig problematisk (som han selv gjorde på 90-tallet), så kan mangler i samstemthet mellom regler og narrativ ha en positiv effekt, som for eksempel overraske spilleren, eller skape parodi (Juul 2005, s. 163). Et spill ønsker sjeldent å implementere en nøyaktig versjon av virkeligheten, men heller et stilisert konsept av en virkelig aktivitet (Juul, 2005, s. 172). Reglene skaper en forenkling av virkeligheten i spillet, gjennom utvalgte handlingsmuligheter og reaksjoner. Jeg skal i analysene se hvordan dette foregår i de utvalgte spillene, hvordan regler og narrativ kan krasje, men også lage en samstemthet.

Miguel Sicart (2009) argumenterer for at reglene i dataspill er med på å skape etiske verdier ved å skape begrensninger og muligheter for spilleren i fiksjonsverdenen (s. 35-37). Reglene er begrensninger for å oppmuntre til spesifikke handlinger og kan gi straff eller belønning. Det er ikke bare den visuelle opplevelsen av fiksjonsverdenen som er viktig, men også hva slags valg og begrensninger som blir presentert for spilleren (Sicart 2009, s. 37). Spilldesignet kan skape dataspill som gir spennende, kjedelige eller dårlige etiske opplevelser. I analysene skal jeg vise hvordan spilldesign kan påvirke historiefortellingen i dataspillene og hvordan den kontrollerer moralske handlinger.



## **Interaktivitet**

Samarbeidet mellom spilleren, historien og reglene regnes av mange som en interaktiv prosess. Ifølge spilldesigner Chris Crawford er interaktivitet en samtale. Det er en syklisk prosess hvor to deltagere bytter mellom å høre, tenke og snakke (Crawford 2000, s. 5). Spillforsker Michael Nitsche velger å kalle leddene i denne interaktive prosessen *input*, *process* og *output*. Spilleren er en leser av maskinens *output* og hun produserer handlinger ved å kontrollere *input*. Dette betyr at spilleren ikke bare trer inn i en spillverden, men også endrer den (Nitsche 2008, s. 31).

Deltagerrollen til brukeren er nøkkelelementet i opplevelsen av dataspill for Aarseths teorier. Han bruker begrepet «ergodisk» for å skille interaksjonen med dataspill fra andre typer interaksjon med andre medier. I en virtuell verden skaper brukeren en semiotisk sekvens. Dette er en fysisk konstruksjon som går utenfor definisjonen «lesing av en tekst», selv en aktiv lesning (1997, s. 1). Den ergodiske deltagelsen kan for eksempel være tastetrykk, trykking på knapper, styre en mus eller en joystick. Dette er altså fysiske handlinger som kan bli registrert av datamaskinen, og som har en effekt på verdenen i dataspillet – rommet som er bygget opp av regler. Denne muligheten til å endre og påvirke teksten med fysisk kraft er det som skiller ergodisk deltagelse fra deltagelse i tv-program med publikumsdeltagelse eller å kunne komme med musikkønsker på radio.

Denne ergodiske deltagerrollen blir relevant for denne oppgaven, spesielt med det fokuset analysen skal ha på spillerens aktive rolle i *The Walking Dead* og *Mass Effect*-spillene hvor hun må ta valg på vegne av avataren. Den blir også relevant når jeg skal se på ludonarrativ dissonans i spillet *Sleeping Dogs* og hvordan spillerens handlinger skaper denne dissonansen. Spillets ergodiske struktur reagerer på spillerens fysiske handlinger og vi skal se at spillerens valg påvirker hva som skjer i spillets historie.

## **Dataspill som simulering**

Gonzalo Frasca (2003) regner dataspill som en simulasjon, fordi det er en utøvende imitasjon av en tilstand eller prosess, om enn fiktive. Tradisjonelle medier med historiefortelling kaller han representasjoner, og disse er ikke simuleringer. De kan skape både beskrivende trekk og sekvenser av handlinger, men lar ikke deltageren bidra. Et fotografi av en bil kan gi informasjon om farge og modell, men bilen vil ikke bevege på seg om du beveger på fotografiet. En film om et billøp er et narrativ, men de som ser filmen kan ikke ha noen som helst innflytelse på hvordan løpet vil gå, det er allerede gitt gjennom fastsatte sekvenser. En

bilsimulator derimot lar spilleren styre bilen, og gir muligheter som ligner å styre en virkelig bil. Spilleren velger hastighet, høyre- eller venstresving, og så videre. Frascas poeng er altså at narrativ er en form for strukturering av representasjon, og dataspill er en form for strukturering av simulering (Frasca 2003, s. 223-224). Et dataspill og en film kan se like ut for en ekstern tilskuer, deres semiotiske sekvenser kan være like, men en simulering kan ikke forstås basert kun på det som kan ses (s. 224). En simulering er for Frasca et program som blir lært regler for oppførsel i forhold til handlinger som brukeren gjør. Dataspill har denne egenskapen, samtidig som den krever spesifikke handlinger av spilleren. Spilleren må lære hva som kan gjøres ut ifra mulighetene dataspillet gir.

Frasca mener at en spiller aldri opplever det samme spillet to ganger fordi sekvensene av hva som kommer til å skje ikke er fastlåst (2003, s. 227). Dette gjelder altså ikke bare spill hvor spilleren blir presentert med valg og har muligheter til å endre en historie, men det at spilleren kan styre avataren en annen vei i området, eller velge andre steder å plassere erfaringspoengene. Dette gjør også analyser av historiedrevne dataspill med valg og relativt stor bevegelsesfrihet i fiksjonsverdenen til en unik opplevelse. Jeg forsøker derfor å forklare handlingene mine så detaljert som mulig i analysen, uten at de skal få en ufortjent stor plass. Spillene i denne oppgaven har derimot en del elementer som er fastlåste som et krav av historietviklingen, og Frasca kaller dette mål-regler, det er dette spilleren må gjøre for å vinne (2003, s. 232). *Sleeping Dogs* har for eksempel stor områdefrihet og spilleren kan bevege avataren rundt i miljøet etter ønske, og begrensinger i spilldesignet, ta sideoppdrag og oppgraderinger slik det passer spilleren, men spillet krever en spesifikk rekkefølge og utførelse av hovedoppdragene for at spilleren kan komme videre i historien. Frasca kaller det et «interaktivt narrativ» og at det gir en falsk følelse av frihet til spilleren, samtidig som spillet opprettholder en narrativ samstemthet (2003, s. 229). Denne narrative samstemtheten er et viktig poeng for denne oppgaven da en hendelse som ludonarrativ dissonans bryter en samstemthet i et narrativ. Analysen vil blant annet vise hvordan *The Walking Dead* med sitt stramme oppsett av mål-regler skaper en ludonarrativ konsonans – altså en samstemthet – mellom spillerens handlinger gjennom avataren og historien. Dette blir en motsetning til ludonarrativ dissonans hvor avatarens bevegelser i enkelte deler av spillet ikke har noen annen rolle enn kun handlinger akkurat der og da. Disse bevegelsene har ingen tilknytning til historien og fremstår som tomme handlinger fordi de ikke har noen plass i historien videre. De skjer og spilleren opplever det, men som i *RDR* forsvinner det fra spillhistoriens minner. Neste kapittel skal ta for seg narrativ, historiefortelling og hvordan ludonarrativ dissonans oppstår.

## Historie, narrativ og ludonarrativ dissonans

### Narrativ og cutscene

Forrige delkapittel presenterte skjelettet til dataspillet, det alle spill trenger for å fungere, nemlig regler. Dette delkapittelet inneholder en mer begrenset spillgruppe, det vil si spill med historie og narrativ. Jeg skal ta for meg hvordan historie og narrativ brukes og fremstilles i dataspill. Det er flere spillforskere som har vært skeptiske eller rent negative til bruk av narrativ i dataspill, og dette kan knyttes sammen med utviklingen av forskningsfeltet ludologi. Dette ble ikke nødvendigvis dannet ut av et ønske om at historier skal fjernes fra dataspill, men at dataspillforskning skal basere seg på informasjon og uttrykk som er unikt for dataspill, ikke bare basere seg på tidligere litteratur- og filmvitenskap.

Alle spill har altså regler, og i tillegg er det mange dataspill som også presenterer en fiksjonsverden med en historie. Reglene og fiksjonsverdenen komplimenterer hverandre, men de er ikke symmetriske mener Juul (2005, s. 121). I stedet veves de to elementene sammen og danner en kompleks fortellermåte. Fiksjonsverdenen blir projisert til spilleren ved bruk av blant annet grafikk, lyd, tekst – og regler. Mens reglene er objektive, obligatoriske, ikke åpne for tolkning eller diskusjon, blir historien gjerne oppfattet på motsatt måte (ibid), og hvor det ofte blir oppmuntret til analyse og diskusjon rundt temaene. Både regler og historie kan derimot utforskes, og spilleren blir i løpet av spillingen kjent med muligheter og begrensninger i begge deler.

Narrativ omhandler fremstillingen av handlinger eller hendelser og utgjør altså handlingsgangen i en historie. Ifølge retorikkprofessor Seymour Chatman (1978) består narrativ av en historie og en diskurs. Historien igjen består av *events* og *existents*. *Events* er bygget opp av *actions* og *happenings*, og *existents* er bygget opp av *characters* og *setting*. Et av poengene ved en narrativ fortellermåte er at handlingene skal ha et direkte påvirkningsforhold til hverandre, og det er en av grunnene til at jeg i denne oppgavens analyser er interessert i å se på forholdet mellom handling og konsekvens i de utvalgte dataspillene. *Events* og *existents* må ikke være relevante når de blir presentert, men de må i løpet av historien vise sin relevans til helheten (Chatman 1978, s. 21-22).

Craig A. Lindley (2002) mener den narrative strukturen til et dataspill ofte er konstruert etter en konflikt-drevent dramaturgisk narrativ modell som baserer seg på den moderne, kommersialiserte kinofilmstrukturen. Her har historien en begynnelse, en første akt, hvor konflikten blir etablert, etterfulgt av andre akt som inneholder utøvelse av konflikten, før det avsluttes med en tredje akt hvor en resolusjon av konflikten skjer. Lindley beskriver i

tillegg delhandlinger som skjer innenfor de tre aktene. Her er det en kontinuitet av handlinger som har relasjoner til hovedhistorien. I dataspill kan delhandlingene variere i mengde og lengde etter hvorvidt spilleren har mulighet til å velge oppdrag som ikke er obligatorisk for hovedhistorien. Både obligatoriske og valgfrie oppdrag, eller delhandlinger, har også sin egen begynnelse med presentasjonen av konflikten, og en utførelse av konflikten som etterfølges av løsning av konflikten. Kristine Jørgensen (2010) kaller disse korte historiene, som jeg regner som oppdrag, for mini-spill inne i det store spillet, og som vi skal se i neste delkapittel kan støttekarakterene i dataspill være viktige for disse delhandlingene og utviklingen av et narrativ. Jeg kaller delhandlingene oppdrag, og legger til om de er knyttet til hovedhistorien eller er valgfrie, på grunn av fremstillingen de får i avatarens journal eller kodeks som er en del av spillerens pausemeny. Spillet har ofte en eller to lister over disse oppdragene og navngir disse listene med lignende begrep som «missions» og «assignment». I *Mass Effect* er «missions» hovedoppdragene og «assignments» de valgfrie oppdragene.

Spillhistorien fortelles ved at spilleren utfører den og fører avataren gjennom slåsskamper, samtaler, byer, naturområder og så videre. Historien er gjerne oppdelt i det som for ordenens skyld kan kalles kapitler. Dette er lignende det som også kan bli referert til som «baner» eller «level» i andre spill. Jeg kaller det i denne oppgaven for kapitler fordi her er det snakk om historiedrevne dataspill og «kapittel» er et forståelig begrep for en del av en historie. I et bestemt spillkapittel møter spilleren en eller flere utfordringer, som er relativt begrenset til dette området, men som også er linket til hovedhistorien. Utfordringen kan for eksempel være fiender som spilleren må slåss mot, at spilleren må løse oppgaver, begge deler, eller noe lignende. Slutten av et spillkapittel har ofte en avsluttende og veiledende funksjon videre i spillhistorien. I dataspill med fokus på historiefortelling blir det ofte oppsummert hva spilleren har oppnådd i løpet av kapittelet, og et slikt kapittel har gjerne både en innledning og en avslutning med cutscenes for å etablere karakterer, tid og rom. Det er gjerne en endring i tid og rom fra slutten av et kapittel til starten av et nytt.

Som nevnt er det spillerens fysiske handlinger som både skaper og driver historien, men av dataspill med historie er det mange som i tillegg presenterer selv, og i perioder henviser spilleren til en publikumsrolle. Dette kalles cutscenes og det er som regel ikke-interaktive sekvenser i spillet som ofte gir spilleren informasjon knyttet til historien. Det er mye brukt til å formidle informasjon og lage fiksjonshandlinger i spill (Juul 2005, s. 135), slik som Lindley (2002) også nevner med introduksjon til konflikt og avløsning av konflikt i første og tredje akt av et narrativ. Cutscenes kommuniserer til en passiv spiller, de lager en pause i spillerens ergodiske deltagelse. Rune Klevjer (2002) derimot mener cutscenes ikke

pauser den ergodiske deltagelsen fordi spilleren hele tiden vil sitte klar til å ta imot handlingskrevende gameplay som følger cutscenes. Han mener cutscenes peker fremover i historiefortellingen og skjer før en *event*, og at dette forsterker den diegetiske og retoriske dimensjonen i den kommende *event*. En cutscene gir spilleren visuell informasjon som kan hjelpe til å planlegge og utføre handlinger videre i gameplay (s. 5).

Selv om spilleren ikke tar en ergodisk pause under en cutscene så blir hun en observatør frem til hun må eller kan trykke på bestemte knapper når spillet ber om det, enten etter endt cutscene, eller mens den foregår i det som da blir kalt en *quick-time event*. En quick-time event vil si en cutscene hvor spilleren må delta, oftest ganske plutselig, og spillet viser spilleren hvilke knapper som må trykkes på, og når de skal trykkes på, ved at de gjerne blinker på skjermen i en begrenset tidsperiode. Klarer ikke spilleren å trykke tidsnok kan det få ulike konsekvenser som for eksempel at hun får 'game over'-skjerm og må starte ved forrige lagringspunkt, eller spillet går videre, men hun mister bonusen som hendelsen skulle gi.

For å formidle en historie til spilleren kan cutscenes være viktige i action-adventure og action-rollespill. De tvinger spilleren til å observere handlinger, samtaler og lignende i stedet for at spilleren gjør handlinger samtidig som en samtale foregår, og dermed er det større sjanse for at spilleren får med seg hva som skjer i historien. Mange samtaler i 3D-spill foregår i cutscenes og de brukes også til å bli kjent med karakterene i spillet.

### **Emergent narrativ og ludonarrativ konsonans**

Begrepet emergent narrativ tar for seg historier som spillere kan skape i spillet (Juul 2005, s. 159). Dette kan brukes til å beskrive den type narrativ vi finner i denne oppgavens analysespill. Nielsen o.fl. (2008) skriver at nøkkelen til suksessfull spillmekanikk er å få spillerne til å føle at de er med på å skape et plot. En god narrativ opplevelse finner sted i dataspill hvor handlingene har klare konsekvenser for utviklingen av et plot (s. 183). Dette er nøyaktig det jeg mener skjer i en *ludonarrativ konsonans*. Dette begrepet beskriver en samstemthet mellom spillerens handlinger, spillets historie og spilldesignet. Ludonarrativ konsonans er når spillerens deltagelse i spillet resulterer i konsekvenser som stemmer overens med hennes forventninger.

Nielsen o.fl. skriver også om *quests*, som er det jeg kaller oppdrag, og hvor viktig det er at spillerens handlinger i disse har en samstemthet med spillets historie. Interaksjon med objekter og hendelser, og handlingene og resultatene mener de er viktig for spillerens

emosjonelle innlevelse. Dette er også noe jeg mener er viktig, og jeg tar opp igjen dette i teorien rundt dannelse av empati rundt karakterer.

## Spillkarakterer

Karakterene i en historiefortelling er viktig for handlingsutvikling, spillerens engasjement og utvikling av empati som vi skal se senere i dette delkapittelet. Kristine Jørgensen (2010) presenterer dataspillkarakterer som narrative redskaper i en analyse av *Mass Effect 2* (2010) (*ME 2*) og *Dragon Age Origins* (2009) og mener disse dataspillene bruker støttekarakterer som framdriver av et narrativ. Støttekarakterene har sin egen agenda som påvirker avatarens historie og dette må spilleren ta stilling til gjennom en interaktiv deltagelse i avgjørelser av valg som spillet presenterer. Dette skaper, ifølge Jørgensen, en sammenhengende narrativ opplevelse som er avhengig av støttekarakterenes ønsker, og ikke bare spillerens avatar (2010, s. 315). Å utvikle omfattende og interessante støttekarakterer som spilleren bygger opp, i tillegg til avataren, gir en mulighet for spillutviklere til å kunne fortelle en mer detaljert historie samtidig som det kan gi spilleren valgfrihet. Spillerens handlinger blir drevet av en historieutvikling knyttet til støttekarakterene, samtidig som spillet gir spilleren en aktiv rolle i denne historieutviklingen fordi spilleren må ta valg i samtaler og handlinger og at det dermed blir satt et personlig preg på spillopplevelsen.

De store hovedpunktene i historien vil være den samme for enhver spiller og hver gjennomspilling, som for eksempel det å måtte redde universet og dra til spesifikke områder, men innenfor disse rammene finnes det forskjellige variabler av ulike størrelser for å gi følelsen av at spilleren har en påvirkning på historien og kan gi historien et personlig preg. Dette skal jeg se nærmere på i analysene av dataspillene ved å trekke frem eksempler på valg som gir ulike konsekvenser i historiefortellingen og dermed se hva slags forskjeller en spiller faktisk kan oppleve.

Jørgensens teorier om støttekarakterer som drivere av et narrativ blir direkte til oppgaven relatert da jeg også analyserer *ME2*. Støttekarakterene er viktige i alle de fire spillene jeg bruker, og de er med på å skape en troverdig fiksjonsverden slik jeg skal diskutere i delkapittelet om moral.

Jørgensen mener også at *ME2* presenterer en mye tydeligere hovedkarakter enn mange andre rollespill, som gjerne heller gir spilleren en karakter av typen blankt ark som spilleren skal fylle ut med evner som hun finner i spillet og sin egen fantasi. I *ME2* får spilleren i stedet en mer ferdigprodusert karakter ved navn Shepard. Jeg mener at spilleren fortsatt bygger mye

selv av karakteren Shepard, spesifikt i det første spillet i serien, men jeg er enig i at det er mer fokus på å bygge relasjonene rundt Shepard enn henne som karakter alene.

While action-oriented computer role-playing games such as Diablo (Blizzard 1996) celebrate the character's acquisition of new physical skills and equipment, and massively multiplayer online role-playing games focus on social interaction through an avatar (Wolfendale 2007), Bioware's games [Mass Effect 2 og Dragon Age Origins] are story-driven and focus on playing the role of a fictional character and making choices from that character's perspective (Fine 1983, p.4). The players take part in the progression of events by selecting options through dialogue trees in which different dialogue options lead to different branching paths (Rollings & Adams 2003, p. 469).

(Jørgensen, 2010: 316)

I dette sitatet som oppsummerer Jørgensens ulike fremstillinger av rollespill nevner hun dialogtrær, som kommer til å stå sentralt i denne oppgaven. Gjennom disse interagerer spilleren med støttekarakterene og det er her spilleren må ta valg på avatarens vegne, valg som utgjør en nødvendig del av historieprogresjonen i spillet. Spilleren er nødt til å spille gjennom disse dialogtrærne og ta avgjørelser i valgene for å komme videre i spillet. Slike valg kan for eksempel være at spilleren må velge hvilken støttekarakter avataren skal støtte i en krangel, om avataren skal være frekk eller hyggelig mot dem han prater med, og om avataren skal hjelpe støttekarakterer eller ikke i en situasjon hvor støttekarakteren har bedt om hjelp.

Med fokuset på oppbygging av historien rundt det støttekarakterene gjør kan spilldesignerne være sikre på at spesifikke handlinger skjer uten at spilleren må sørge for at det skjer. Spilleren må i stedet svare med handlinger på det som skjer, og dette mener Jørgensen skaper en motivasjon i spilleren uten at det føles som handlingen blir tvunget gjennom (2010, s. 319).

Kristine Jørgensen (2010) nevner også *Red Dead Remption* i teksten og mener utviklingen av karakteren skjer i cutscenes, og at det ofte fører til at handlinger som spilleren gjør i gameplayet er helt forskjellig fra hva historien ønsker å fortelle, slik som vi så i eksempelet mitt som innledet denne oppgaven. Dette er blant annet da vi opplever en ludonarrativ dissonans hvor spillmekanikk og narrativ krasjer. I analysen av *The Walking Dead* senere i denne oppgaven skal jeg vise hvordan et spill, hvor utviklingen av en karakter skjer også i cutscenes, kan ha et spilldesign som hindrer en ludonarrativ dissonans fra å skje.

Jørgensen mener at dialogen med støttekarakterene gir både oppdragsrelatert og personlig informasjon, og siden avgjørelser ofte skjer gjennom dialoger er det også en mekanikk for å skape etiske og følelsesmessige dilemmaer (2010, s. 316).



Figur 1 *Mass Effect* (2007). Oversikt over eksempel på tildeling av erfaringspoeng til høyre, og moral-poengene paragon og renegade til venstre. Her vises også levellet på avataren Shepard.

## Ludonarrativ dissonans I

Begrepet ludonarrativ dissonans oppstod da Clint Hocking (2007) analyserte historien og filosofien opp mot spillmekanikken i spillet *Bioshock* (2K Boston, 2007). *Bioshock* er et førstepersons skytespill som foregår på 1960-tallet i en by under vannet. Spillet ble godt mottatt av både spillere og kritikere, og ble av dem ofte omtalt som banebrytende (Metacritic 2007). Historien starter in medias res og vi møter avataren, Jack, i en flystyrt. Han finner undervannsbyen Rapture, og havner midt i en konflikt mellom to menn, Atlas og Andrew Ryan, som prøver å ha kontrollen over den forfalne byen. Clint Hocking mener han møtte en motstridende tematikk i spillets historie og de handlingene som spillet krever utført, og kalte det en ludonarrativ dissonans. Hocking mener *Bioshock* presenterer en ulogisk handlingsgang i spillet, fordi spillhistorien er bygget opp av karakterer med sterk egeninteresse og spillet viser ofte til en klar objektivisme-filosofi, hvor fri vilje er et av hovedpunktene, men spillmekanikken krever at du gjør alt du kan og risikerer ditt eget liv for å hjelpe en annen mann. I seg selv er jeg enig i at dette er motstridende, men ved å spille spillet finner vi ut at Jack er programmert ved hypnose til å måtte adlyde enhver handling som blir sagt sammen med frasen «would you kindly». Atlas bruker denne frasen flere ganger på Jack, og dette



legitimerer ganske godt at spillet kan ha en filosofi basert på objektivisme og samtidig ha en avatar som følger ordre uten å si imot dem. Jeg mener derfor Hockings argument ikke fungerer fordi spillhistorien selv forklarer det Hocking mente han hadde opplevd som en konflikt mellom narrativ og spillmekanikk. Hocking valgte å se på det som en urettferdig *deus ex machina*, og han følte seg gjort narr av. Jeg ser dette som en personlig preferanse mer enn en balansert analyse og jeg har heller funnet at *Bioshock* fremstår som en dyp og sammenhengende historie, som ikke har den ludonarrative dissonansen som Hocking hevdet. Jeg synes imidlertid begrepet ludonarrativ dissonans er veldig spennende og mener at det i diverse spill finnes krasj i narrativ og spilldesign som dette begrepet kan være en god beskrivelse for, og som jeg skal utdype nærmere.

Chris Franklin (2013) mener Hocking har gode poeng i sin diskusjon, men han kritiserer begrepet som setter historiefortelling og spillmekanikk opp mot hverandre. Franklin mener at dataspill får like mye av sin mening fra cutscenes, som forteller historien, som fra avatarer og handlinger, som er mer spillmekaniske, og at det dermed kan være imot sin hensikt å sette historien opp mot spillreglene slik som det blir gjort med begrepet ludonarrativ dissonans. Han mener det heller kan være en fordel å benytte et mer enkelt begrep som «intern konflikt». Jeg mener begrepet intern konflikt er for generelt og i tillegg negativt ladet, og får ikke frem at det kan ligge muligheter i slike opplevelser. Det er klart det eksisterer dataspill hvor det kan oppstå en faktisk ødeleggende konflikt mellom det spilleren kan gjøre i gameplay og det utviklerne ønsker å fortelle, men akkurat det er ting som utviklere bør oppdage i brukertesting av spillet i alfa- og beta-versjoner. Opplevelser som den jeg hadde i *Red Dead Redemption*, og muligheter som friheten til å la spilleren skape en egen historie i tillegg til den programmerte bør ikke ses på som et mislykket forsøk på å fortelle en historie, men en spennende mulighet som er spesielt for dataspillet som medium hvor spillerens nysgjerrighet og spillutviklernes ønske om å fortelle en historie kan møtes og lage helt nye måter å fortelle historier på.

I Clint Hockings bruk av begrepet ludonarrativ dissonans skiller han mellom historie og spillets regler, men mener det er spillet selv som lager en dissonans, ikke spillerens egne handlinger og utforskning av spillverdenens regler. Diskusjonen hans får en filosofisk fremtreden fordi han skriver rundt objektivismens personlige frihet og spillets fastsatte regler. Begrepssammensettingen «ludonarrativ» tilsier at det skal beskrive et krasj mellom historieprogresjonen og det spilltekniske, og med utgangspunkt i dette, ønsker jeg å utvide begrepet til også å gjelde situasjoner hvor handling fra spillerens side og konsekvenser i fiksjonen mangler overensstemmelse.

Om ludonarrativ dissonans oppstår eller ikke varierer mellom ulike spill og kan ikke begrenses til en enkel genre, men enkelte elementer må være med, som at spillet må fortelle en historie som blir fremstilt i et narrativ, og spilleren må kunne styre én eller flere avatarer. Dette skjer helst i et 3D-landskap som inneholder mye visuell informasjon, og handlingen som skaper dissonansen er ofte en handling som har en betydning i spillhistorien generelt, men i en ludonarrativ dissonans skaper denne handlingen en absurditet.

Jeg skal illustrere dette med nok et eksempel fra *Red Dead Redemption*. Dette spillet gir spilleren mye bevegelsesfrihet over et veldig stort område, spilleren kan for eksempel bevege avtaren gjennom flere små bebodde områder, fjellområder og ørken. Avataren er fortsatt John Marston og i spillet tok jeg ham, uten å ha noe oppdrag knyttet til det, til et avstedsliggende hus. Gjennom et vindu ser jeg at det ligger en mann og sover. Jeg har spilt spillet en stund og er blitt kjent med at spillmekanikken kan skape en del underholdende situasjoner, så jeg kaster en molotov-cocktail inn i rommet gjennom vinduet for å se hva som skjer. Det begynner å brenne og mannen som sov kommer seg raskt ut av senga og begynner å løpe rundt mens han roper sint. Han ser meg i vinduet og det virker som han har tenkt til å angripe meg, men jeg gjemmer meg utenfor synsvinkelen hans, og han begynner å rope sint på ilden igjen. Ilden dør så ut av seg selv, ingen skade på huset eller mannen er skjedd, og mannen går tilbake til senga for å sove videre. Dette er altså enten mannen som bryr seg minst om sitt eget velbefinnende i hele verden, eller et morsomt eksempel på møtet mellom spillerens handlinger og spillets kunstige intelligens. Karakteren er mest sannsynlig programmert til å reagere mens ilden er aktiv, fordi ilden er programmert til å være en fare i spillet, men så raskt ilden dør ut av seg selv, så forsvinner farekilden og karakteren går tilbake til det han er kodet til å gjøre når det ikke er noen fare på ferde og det er natt; det å sove.

Handlingen å kaste molotov-cocktails inn i bygninger (eller rett på folk) bruker Marston mot fiender som er forankret i spillhistorien, og i den settingen skader det personer som blir truffet. I denne tilfeldige situasjonen derimot har ikke mannen som sover noen fiendtlig relasjon til Marston, og spillet hindrer mannen i å bli langvarig skadet, men karakteren er kodet til å reagere på et angrep, og dermed får vi se et kortvarig raseriutbrudd. Enkelte spill har usynlige blokkeringer rundt figurer som har roller som «statister» eller støttekarakterer, som gjør at de ikke reagerer på noen som helst måte om spilleren får avataren til å skyte på dem. Noen spill tar blokkeringen et steg videre slik at våpnene ikke fungerer om man sikter på figurer som ikke er regnet som fiender. Da vil det ikke skje noen ting om spilleren/avataren trykker på avtrekkeren på våpenet. En slik blokkering kunne for eksempel ha hindret den første rare situasjonen jeg presenterte fra *RDR* i å skje.

Som vi så i kapittel 1 er det flere spillforskere som ønsker mer samstemthet i handling og konsekvens i dataspill, spesielt rundt moralske problemstillinger. De fleste spillere er vant til små, rare hendelser og mangel på logikk i handlinger og historie, blant annet at små busker, eller bakker hindrer avataren å komme seg videre på veien i *Pokémon FireRed* (Game Freak, 2004), og i *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013), der avataren har fått massivt skjegg etter en tur til frisøren, eller som at den mest verdifulle ressursen i spilluniverset blir funnet i søppelkasser rundt om i spillet i *Borderlands 2* (Gearbox Software, 2012). Dette er hendelser som for det meste blir godtatt av spillere. Busken i *FireRed* blir ikke sett på som bare en busk, den gir informasjon til spilleren om at hun må gjøre et eller flere oppdrag før hun får bevege seg videre i spillverdenen. Det at *Borderlands 2* legger ut ressurser på merkelige steder er med på å oppmuntre spilleren til utforskning av spillverdenen, og dermed finne oppdrag og utføre historien. Endring av avataren slik som i *Grand Theft Auto V* blir nok sett på som en del av underholdningsverdien i spillet og friheten til å velge og skape endringer. Jeg mener dette er hendelser som ikke går inn under begrepet ludonarrativ dissonans, men heller er en del av spillmediets spesielle uttrykksform.

Jeg velger å ta dette opp fordi jeg vil gjøre det klart at det er en del «rare» løsninger i dataspillets fiksjonsverden, men som er der for å tjene eller hjelpe spilleren. Jeg mener også derfor en spiller er utrustet til å takle det jeg nå skal presentere fra Jesper Juul. Han la frem i 1998 at han mente det automatisk blir et krasj når historiefortelling brukes i dataspill. Interaktiviteten som skal gi spilleren frihet og historien som skal lede spilleren vil aldri kunne fungere sammen, mener han. Noe av det han synes er forstyrrende er at det er så mye visuell informasjon som ikke kan brukes eller interageres med. Det ser ut som det er en hel verden som kan utforskes, trykkes på og skapes handlinger med, men så blir spilleren møtt av usynlige vegger og objekter som ikke kan tas på (Juul 1998). Som vi skal se i analysene er dette en spilldesignfunksjon som er med på å opprettholde det jeg kaller *ludonarrativ konsonans* i *The Walking Dead*, og det derfor ikke ønskelig å ha en rent negativ innstilling til begrensinger i dataspill.

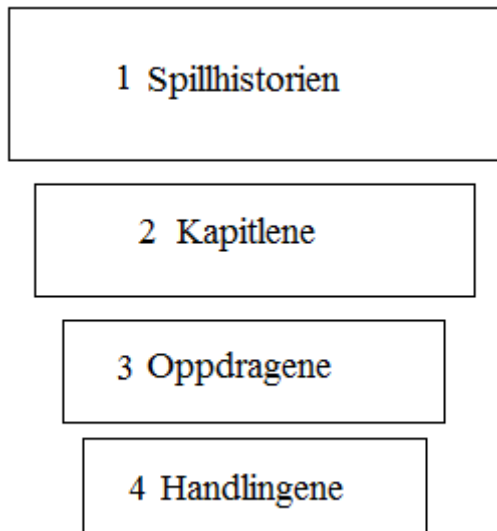
Selv om dette er en eldre artikkel og hans meninger har myknet opp de siste årene er det interessant å ha det med fordi det er et så rent konfliktorientert syn på bruk av fiksjonsverden og historiefortelling i dataspill. Dette er hendelser som *kan* oppstå i dataspill, men som ikke trenger å bli et problem om spilleren følger reglene som blir presentert i det enkelte spillet, og kunnskapen en spiller har med seg fra tidligere spillerfaringer, slik som dem jeg nevnte nettopp. Dette kan kanskje høres veldig autoritært ut, og kan være problematisk for enkelte som krever interaksjon med alt som kan ses. En slik holdning bør

kun være en preferanse i spillemåte og være en forskningsavgrensning, ved enten å spille eller forske på dataspill som ikke inneholder narrativ. For å utføre et narrativ må spilleren utføre reglene. Men hva så med spill som har regler som åpner for spillerfrihet, men ikke har mulighet til å ta med disse handlingene i historien, slik som skjedde i eksempelet mitt fra *Red Dead Redemption*? Dette er et vanskeligere spørsmål å svare på, og i Juuls tekst kan det virke som han allerede i 1998 snakket om en slik dissonans, eller konflikt, når han sier «My point is that all such computer games are a conflict between the now of the interaction and the past of the narrative. You can't have narration and interactivity at the same time» (Juul 1998).

Som jeg sa, et dataspill kan ha interaktivitet og narrativ samtidig om spilleren følger reglene – og nå ser vi i tillegg at disse reglene må være bundet opp mot handlinger som er linket til historiefortellingen. Dette kan resultere i en skinnelagt spillopplevelse, i tillegg til at det mest sannsynlig vil også resultere i en flytende historieopplevelse, og skape en ludonarrativ konsonans. Spillerens bevegelses- og interaksjonsmuligheter vil bli begrenset for å hindre krasj mellom historie og handlinger. Spilleren vil nok oppleve disse begrensningene som Juul kommenterer i teksten, hvor spilleren får se mye mer av fiksjonsverdenen enn hun kan interagere med. Denne tilleggsinformasjonen er med å skape en troverdig verden og lar den se fullstendig ut. Gjenstandene og omgivelsene er med på å fortelle historien selv om de ikke er en del av spillmekanikken. Disse gjenstandene er rekvisitter i en historiefortelling, og de jobber sammen med landskap og bygninger som for eksempel kan se større ut enn de egentlig er. En spiller kan kanskje ikke gå inn i alle hus hun ser, eller bevege avataren over gressletta som strekker seg på høyre side av den veien som hun faktisk kan bevege avataren på. De skaper en visuell harmoni, som kan være, basert på Juuls tekst, frustrerende å oppleve fra et spillmekanisk perspektiv.

I tillegg til gjenstander og omgivelser så er karakterene med på å skape en troverdig fiksjonsverden slik jeg skal gå inn på senere i oppgaven rundt empatidannelse og fiksjonsinnlevelse.

## Ludonarrativ dissonans II



**Figur 2 Spillfortellingens oppbygging.**

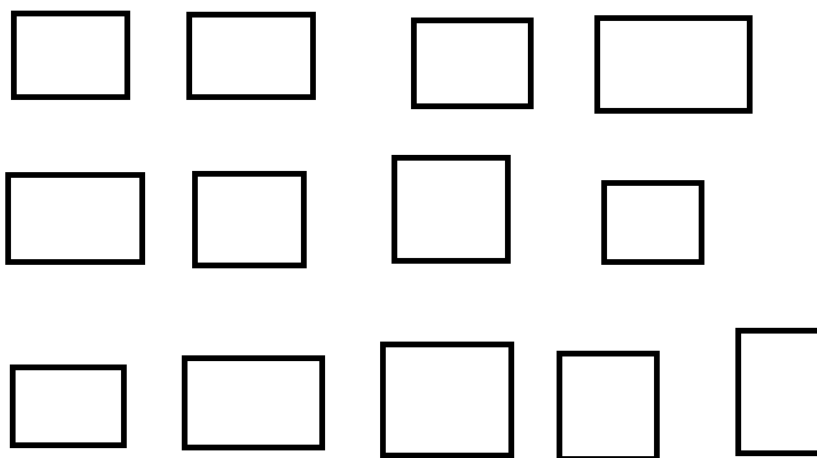
Jeg skal nå ta for meg spillerens bevegelser i spilldesignet og handlinger i historien og se hvordan ludonarrativ dissonans oppstår. Ludonarrativ dissonans oppstår, som vi har sett, i møtet mellom gameplay, spilldesign og historiefortellingen i dataspillet. Det blir blant annet utløst av spillerens handlinger, og kan både være handlinger som spilleren gjør under utførelsen av spillhistoriens oppdrag, eller i spillets «fritid» som jeg skal komme tilbake til i analysen av ludonarrativ dissonans. Figur 2 viser et typisk oppsett av delene i en historiefortelling i et dataspill.

Boks 1 er spillhistorien som strekker seg over hele spillopplevelsen i alle dataspill som forteller en historie. Boks 2 er kapitlene som enkelte spill deler historien inn i, men ofte er det mer udefinerte oppdelinger på dette nivået, gjerne i form av områder i spillet hvor spilleren nå kan bevege avataren. Nye områder blir tilgjengelige ettersom spilleren utfører historien. Boks 3 er oppdragene som ofte er mer eller mindre detaljerte lister over hva spilleren skal gjøre for å få godkjent denne delen av historien og få komme videre til for eksempel et nytt område, eller kapittel. Den minste boksen er boks 4 som er handlingene i oppdragene, og det er disse handlingene, i møte med reglene i spillet som skaper en ludonarrativ dissonans.

Alle spill med en historie har selvsagt spillhistorien, men ikke alle er delt opp i klare kapitler. Oppdelingen av oppdrag er derimot ganske universell og er den delen av spillhistorien som driver et narrativ. I oppdragene møter man karakterer, besøker steder og finner objekter som er relevante til hovedhistorien. Oppdragene kan være små, og mer eller mindre komplette historier i seg selv, men spilleren får som regel noe for å utføre oppdraget

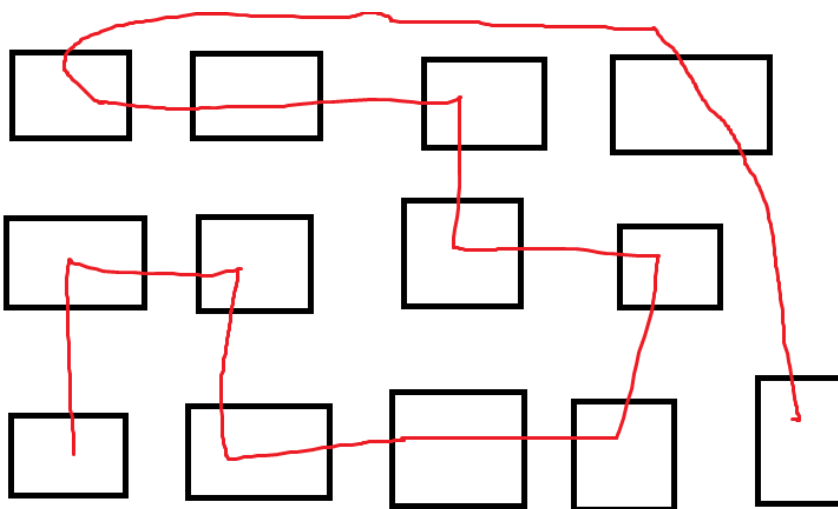
som er relevant for progresjonen videre. Dette kan være erfaringspoeng, nye våpen, informasjon om et nytt sted avataren kan dra til, og lignende. Handlingene i oppdraget kan enten skape en ludonarrativ dissonans, eller en ludonarrativ konsonans. Dette er relativt både til spillerens faktiske handlinger, ikke bare spillets krav til handlinger, og spillets regler for hvilke handlinger som er tillatte, eller mulige, å gjøre. Ludonarrativ dissonans kan oppstå som et uhell under spillingen, som en del av utforskningen av spillrommet eller det kan skje naturlig i utførelsen av et oppdrag.

Spillforsker Espen Aarseth (2003) mener det er systematiske lag i digitale dataspill og kaller dette for en spill-struktur (*game-structure*). Dette er medregnet reglene i spillet, og reglene for simuleringen. Forskjellen på disse kan hjelpe til med å forklare poengene mine rundt ludonarrativ dissonans. Reglene for spillet vil si det spilleren må gjøre for å vinne, og er et element som finnes i alle spill. Reglene for simuleringen er noe spesifikt for digitale spill med karakterer, figurer, områder og gjenstander som skal kunne bli modifisert, beveget på, endret, eller at de skal være statiske. Enkelte regler for simulering i dataspill strider imot handlinger eller muligheter som blir sett på som naturlig i virkeligheten, og som i fiksjonshistorien også virker unaturlig når det blir utført. Dette skaper, i tillegg til klare dissonanser, gråsoner med handlinger som historiemessig er uforklarlige, men sett fra en spillmekanisk side er vanlige og forventet. Som Sicart nevner er reglene i spillet og reglene i simuleringen knyttet sammen, ofte til punktet hvor reglene i spillet lager begrensinger i mulighetene i simuleringen (2009, s. 29).



**Figur 3 Spilletts historie oppdelt i bokser som visualiserer oppdragene i dataspillet.**

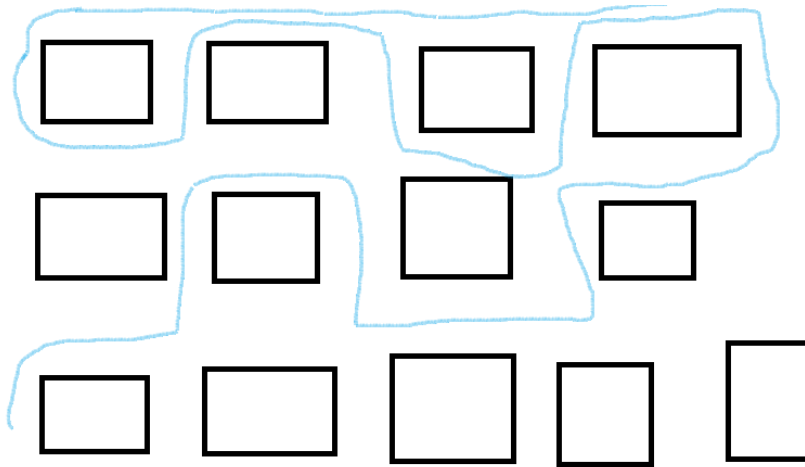
Jeg skal nå gå nærmere inn på den største boksen fra forrige figur, nemlig spillhistorien. Klossene i Figur 3 visualiserer oppdragene i spillets historie. Oppdragene er av ulik størrelse og betydning for historien, og det er dem som skaper historieprogresjonen. Enkelte spill er ganske rigide i bestemmelsen av hvilken rekkefølge oppdragene skal tas, mens andre spill lar det mer være opp til spilleren. Det er som regel en rekkefølge på oppdragene i hovedhistorien i spillet fordi handlingene driver et narrativ og B krever at A er blitt gjort, og C krever at både A og B er blitt gjort, og så videre. Spilleren må ofte selv finne disse oppdragene rundt om i spillverdenen, alle er ikke tilgjengelig med en gang, og gjennomføring av oppdrag løser opp nye oppdrag. Spillhistorien gir som regel spilleren det første oppdraget, det er ofte en mulighet til å bli kjent med gameplay og spillverdenen. Oppdragene presenterer gjerne en relativt detaljert smørbrøddliste, og starter ofte med å finne en gjenstand eller en person. Deretter får spilleren ordre om å ødelegge objekter, snakke med karakterer, gå bestemte steder og av og til også ordre av moralsk art som for eksempel «begrens antall ofre».



**Figur 4 Spillerens gjennomgang av historien**

Videre nå for å se hvordan ludonarrativ dissonans og konsonans oppstår må spillerens handlinger også legges til som en variabel. Figur 4 viser hvordan en gjennomspilling av et historiedrevet spill kan se ut, og vi ser her at spilleren bruker tid i områdene mellom oppdragene, hvor historiet utvikling blir holdt utenfor, eller hvert fall i et slags limbo. Historiet utvikling skjer ikke i disse områdene, men disse områdene kan være preget av historiet utviklingen. Gjenstander og karakterer i disse områdene kan endre seg etter hva spilleren gjør i hovedhistorien. Disse områdene er ikke ment som faktisk fysiske områder som

spilleren ser til enhver tid, men mer som tilstander som er relative etter hvilke oppdrag spilleren har aktivert og har fullført.



**Figur 5 Spilleren unngår hovedhistorien**

I enkelte spill kan spilleren, om hun ønsker, tilbringe spilleropplevelsen utenfor historien, altså i handlinger som ikke driver et narrativ. Figur 5 illustrerer dette, men i et dataspill vil områdene hvor spilleren kan bevege avataren mest sannsynlig være ganske begrenset nettopp fordi det er utføring av hovedhistorien som åpner for utforskning av disse områdene. Handlinger utenfor hovedhistorien er for eksempel at spilleren kan kjøre eller gå rundt i byen eller områdene, handle, være i slåsskamp, snakke med karakterene i spillet, rømme fra politiet, svømme og så videre. Hvilke muligheter spilleren har er relativt til historien og spilluniversets utforming. I denne ikke-historiedrevne utforskningen av områdene kan spilleren også ofte samle ressurser. Det er lite utfordringer i disse handlingene, og utenfor historien har de lite mål og mening. Dette er også handlinger spilleren må gjøre i historiespillingen, men da får de en funksjon videre i historien, selv om det bare er ressursamling som spilleren kan bruke til å oppgradere blant annet avatarens våpen og utstyr.

Å spille utenfor oppdragene kan altså gjøres, men spilleren vil ikke kunne komme i mål, eller «vinne spillet». Det vil også mest sannsynlig gi en svært repetitiv spillopplevelse med begrensede muligheter.

Ludonarrativ dissonans oppstår i områdene, eller tilstanden, utenfor det oppdraget krever. Her kan spilleren få fritt spillerom og er kun begrenset av spilldesignet. Handlingene som skaper en ludonarrativ dissonans kan skje i et oppdrag, eller de kan skje uten at avataren er i et aktivt oppdrag. For å unngå en ludonarrativ dissonans, eller mulighetene for det, må bevegelser til



avataren være helt begrenset til kun handlinger som er relevant for historien. Hendelser med ludonarrativ dissonans gjelder selve hovedhistorien, og også de mindre delhistoriene som spilleren gjennomfører i løpet av spillet og som påvirker hovedhistorien. Ludonarrativ dissonans kan unngås dersom spillet har begrensende regler for hvilke handlinger en spiller kan gjøre i oppdragene. Spilldesignet kan for eksempel hindre spilleren i å bruke våpen, bevege seg i bestemte områder, tvinge spilleren til å måtte plukke objekter i en bestemt rekkefølge eller ikke la det være mulig å plukke opp noen objekter. Et spilldesign som begrenser spillerens handlingsmuligheter for å opprettholde en historie og en tilstand i fiksjonsverdenen skaper en ludonarrativ konsonans.

Vi skal i analysen se hvordan en åpen verden som presenteres i *Sleeping Dogs* gir muligheter for ludonarrativ dissonans, men en åpen verden med programmerte begrensninger i *Mass Effect*-spillene hindrer enkelte av disse ludonarrative dissonansene. Analysen av *The Walking Dead* vil på sin side vise hvordan spilldesign fullstendig kan utelukke ludonarrativ dissonans.

## **Moralteori**

Forrige delkapittel drøftet teori rundt narrativ og historiefortelling hvor jeg blant annet baserte meg på Lindleys (2002) teori om at den narrative oppbyggingen i dataspill ofte er av en dramaturgisk art. Dramaturgien inneholder en konflikt og denne konflikten springer ofte ut av en moralsk problemstilling. Dette gjelder spesielt for denne oppgavens utvalgte analysepill. I tillegg har de to *Mass Effect*-spillene og *The Walking Dead* spillmekaniske funksjoner som gjør at spilleren må ta valg på avatarens vegne gjennom spillet og disse valgene er gjerne knyttet til problemstillinger rundt rett og galt. Dette delkapittelet skal ta for seg filosofiske teorier om moral, medieteorier om empati, og også drøfte hva slags moralske problemstillinger en spiller møter i historiedrevne dataspill og hvordan valgmulighetene påvirker disse.

## **Moralske problemstillinger i historiedrevne dataspill**

*Mass Effect*-spillene og *The Walking Dead* ble valgt som analysepill med tanke på at spilleren må ta avgjørelser i handlinger og samtaler på avatarens vegne, gjennom historiens gang. Dette gjelder situasjoner hvor avataren kan være «snill» eller «ond», eller situasjoner der det rett og slett ikke er noe valg som er det «rette». Disse valgene er gjerne presentert som tekst-alternativer som spilleren må trykke på for at avataren skal gjøre det spilleren ønsker.

Spillene selv, i sin markedsføring, fokuserer på at spilleren skal ta valg som skal forme historien, og dette skulle være interessante valg med moralske problemstillinger. For at det skal være et interessant valg mener jeg det er viktig at valgene som blir tatt skal ha konsekvenser, og at disse konsekvensene kommer klart frem i historien.

Spillutvikleren Sid Meier har tre kriterier for interessante valg hvor nummer én er at ingen av valgene må være det klart beste. Nummer to er at valgene ikke bør være like gode/snille, og til slutt med nummer tre hvor spilleren må kunne gjøre et valg basert på oppsamlet informasjon (Juul 2005, s. 92). Sid Meier formulerte disse med strategispill i tankene, men jeg mener de også kan overføres til spill med narrativ hvor ønsket er å kunne gjøre en historie spennende og innholdsrik for spilleren. Ved at et valg ikke er sort/hvitt, for eksempel enten 'drep en karakter eller redd dem', gir det spilleren mulighet til å reflektere over situasjonen og kanskje møte en utfordring hvor hun må velge mellom det beste for avataren, eller fellesskapets beste. Valget kan også være mellom det beste her og nå, eller det beste lengre frem i tid. Spilleren bør sitte inne med en viss informasjon om situasjonen, men det kan bli en enda bedre historie hvis det ikke er åpenbart hva som vil skje videre, slik at spillet kan gi spilleren en overraskelse på et senere tidspunkt.

En spiller kan møte på mange ulike moralske problemstillinger i historiedrevne dataspill, som for eksempel valg mellom å drepe noen eller ikke, å lyve for noen eller ikke, å måtte redde én person og la noen andre dø, å ha et romantisk forhold til flere personer på én gang eller være trofast mot én, å drepe en vakt for å komme seg ut av et fengselsområde eller bare gjøre han syk, å redde seg selv fra monstre, men la en venn være igjen for å dø. Dataspill gir også ulike tilbakemeldinger til spilleren ved valg, noen gir poeng på en skala, noen gir tilbakemeldinger i tekstform, mens andre igjen gir mer subtile tilbakemeldinger i form av reaksjoner fra støttekarakter i samtaler og gjennom kroppsspråk. Ulike spill bruker også moral forskjellig, det kan blant annet brukes som spillmekanikk hvor spilleren får poeng og samtale- og handlingsmuligheter etter hva slags valg som blir tatt – om de er «snille» eller «slemme». Moral kan også være hoved- eller del-tema for spillet med for eksempel spill som *Black And White 2* (Lionhead Studios, 2005) hvor du spiller en god eller ond gud, eller *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare, 2003) hvor spillerstilen og valgene spilleren tar avgjør om hun blir en sith (slem) eller jedi (snill) og avatarens fysiske trekk endrer seg etter valgene spilleren tar. I disse spillene er det en fokusering på visualisering av moral med en stereotyp fremstilling av «den stygge og onde» og «den pene og snille».

*Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (Troika Games, 2004) bruker også moral som tema og her er det et klart oppsett av rett og galt i spillreglene som spilleren og avataren får opplæring i. Spillet starter med at avataren akkurat er blitt gjort om til en vampyr. Spilleren blir altså «født på ny» med en sjanse til å skape seg selv fra bunnen av – nå som vampyr. Det er strenge moralkoder i spillet for å opprettholde balansen mellom mennesker og vampyrer, og spillmekanikken reagerer om disse fiksjonsreglene blir brutt. *Bloodlines* fokuserer mer på endring i oppførsel som følge av gjentatte «onde» handlinger, i stedet for en mer visuell endring som nevnt i de forrige spillene. Avataren kan for eksempel miste «menneskepoeng» ved å bryte moral-kodeksen i spillet og slike handlinger fører avataren nærmere et villdyr og bort fra et rasjonelt menneske.

Noe som blir lagt merke til rundt oppdrag i dataspill er det som åpenbart kunne vært en moralsk problemstilling, men som ikke det blir gjort noe ut av. Eller at situasjonen som oppstår etter en «slem» handling kan løses ved bruk av spillmekaniske regler, som i en sammenhengende fiksjonshistorie hadde blitt absurd. Spillserien *Grand Theft Auto (GTA)* (DMA Design, 1997) er kjent for mye bruk av vold og oppmuntring til lovbrudd i fiksjonsverdenen som resulterer i at politiet vil komme etter avataren med ønske om å utføre en arrestasjon. Her ser vi da med en gang at spillet sier at handlingen er feil; du har gjort noe ulovlig og håndhevere av loven er ute etter deg. Dette er noe av det jeg følte manglet i eksempelet mitt fra *Red Dead Redemption* da jeg ved et uhell fikk avataren til å skyte en mann på gaten. Løsningene for å komme seg unna politiet derimot, gjør spillsituasjonen en smule absurd. Spilleren kan for eksempel lakkere ny farge på bilen sin, da vil ikke politiet kjenne den igjen. Eller spilleren kan komme seg utenfor politiets radius, som er markert på et kart, og holde seg der til en bestemt tid har gått og politiet gir opp søket etter avataren. Det er lite, eller ingen, selvrefleksjon fra avatarene rundt slike hendelser, de fortsetter som ingenting har skjedd. Denne mangelen på reaksjoner er tilnærmet standard i dataspill og kan kalles en del av spillerens forventninger til fiksjonsverdenen. Det var derfor en uvanlig opplevelse, og definitivt et eksempel på et tilfelle av ludonarrativ konsonans, da jeg i *Grand Theft Auto V* opplevde at avataren kommenterte en handling jeg frivillig, altså ikke direkte relatert til hovedhistorien, hadde gjort. *GTA V* har en del sideoppdrag i spillet og dette skjedde da jeg kjørte avataren rundt i byen og en dame ropte ut om hjelp fordi noen hadde stjålet lommeboken hennes. Etter å ha gjort dette hadde jeg valget om å beholde lommeboka med \$2000, eller gi den tilbake til eieren. Jeg ga den tilbake til henne og fikk \$200 som takk. Da avataren setter seg tilbake i bilen rister han på hodet og sier «Damn, I am such a hypocrite!». Forståelig siden han for noen dager siden ranet en smykkebutikk og går rundt med den

fortjenesten i lommeboka si. En slik opplevelse kan bli lagt merke til av spilleren fordi spillere er så vant til mangel på reaksjon og refleksjon fra avataren på det spilleren gjør. Vi er vant til at hendelser blir glemt, og at avataren og andre karakterer ikke har situasjonsbestemte reaksjoner. En slik hendelse som denne i *GTA V* gjør det interaktive aspektet i dataspillet enda mer interessant og det er en spennende tanke med en selv-refleksiv avatar. Spillere styrer ikke bare en karakter som reflekterer spilleren, men en karakter som fremstilles som en faktisk person som reflekterer over det spilleren får han til å gjøre.

Som vi så i introduksjonen er det flere som mener at dataspill har klare mangler i fortellingen av historier med moral og det å gi spilleren en rolle i dette. Spillforsker Marcus Schulzke (2008) mener *Mass Effect* har en innovativ moral i spillet på grunn av bruken av valg i handlinger, men kritiserer spillet for ikke å ha nok konsekvenser rundt det å være snill eller slem. Spilleren mister for eksempel ikke høyt nødvendige ressurser ved å være slem med en karakter knyttet til et oppdrag, og det blir dermed for lett å vinne uansett hvilket samtalevalg spilleren tar. Avataren kan både få «slemme» og «snille» poeng fra ett oppdrag eller én samtale, og det gjør at det er store muligheter for å låse opp flere oppdrag og samtalemuligheter som krever «slemme» eller «snille» poeng i samme gjennomspilling. Jeg er enig i dette, men jeg mener også at dette ikke hindrer spillet å være interessant å analysere rundt valg og konsekvenser. Det er en del hendelser i *ME*-spillene som ikke inngår i hovedhistoriens utdeling av renegade- og paragon-poeng, men som er avgjørende og viktige valg som spilleren får se resultatet av på et senere tidspunkt i historien. Dette er noe av det jeg skal se nærmere på i analysen. Jeg mener dette er mer spennende valg, både med tanke på moral og handling, enn å være frekk eller hyggelig i en samtale, som de fleste samtalevalgene dreier seg om. Jeg tenker spesielt på valg rundt det å bli kjent med støttekarakterene i spillet. Schulzkes kritikk ligner mer en spillpreferanse enn en vitenskapelig drøfting når han sier spillet er for enkelt og etterlyser en høyere vanskelighetsgrad. Vi kan se det som at enkelte spillere ønsker utfordringer fra spillmekanikken, i stedet for utfordringer rundt historien som for eksempel moral og det å være følelsesmessig involvert i en karakter og avgjøre deres videre skjebne.

### **Etisk design i historiedrevne dataspill**

I sin bok *The Ethics of Computer Games* argumenterer Miguel Sicart for at spilleren er en etisk agent i spillet, og at spillutvikleren er en etisk agent i utviklingen av denne

spillopplevelsen. Han mener det at hvis spillet hele tiden evaluerer spillerens handlinger som «gode» eller «dårlige» tar det bort spillerens moralske ansvar og selv-evaluering og gjør handlingene om til kun spillelementer, ikke moralske dilemma (Sicart 2009, s. 212). Om spilleren setter taktikk først, og tar valg etter fortjeneste og ressurser forsvinner meningen med å ha moralske problemstillinger i spillet helt fordi det rett og slett ikke blir opplevd.

Det finnes dataspill hvor det «gode» valget, sett ut ifra en moralskala basert i virkeligheten, også er et direkte taktisk valg i spillet. Et eksempel er *Hitman 2: Silent Assassin* (2002) som gir spilleren en spillteknisk utfordring i ikke å drepe noen andre enn kun karakteren som er målet for det bestemte oppdraget. Spilleren kan da ikke drepe vakter og andre i områdene rundt, og kan heller ikke bli sett av disse vaktene da dette vil aktivere en fiendtlig programmering i dem og de vil angripe avataren slik at han må drepe dem. En gjennomføring av dette vil gi statusen '*silent assassin*', og om spilleren får denne statusen i flere oppdrag vil spillet gi spilleren bonusvåpen. Motsetningen til denne statusen er '*mass murderer*', hvor spilleren dreper alle fiender i stedet for å snike seg rundt dem. Vi ser her at spillet deler drap opp i «gode» og «dårlige» drap hvor en leiemorder blir sett på som «god», ved at spilleren blir belønnet med ekstra utstyr i spillet som enten kan gjøre gjennomspillinger enklere eller bare mer variert. Spillet dweler ikke over «gode» eller «dårlige» drap utover dette for det er ikke plass i spillet til en avatar som ikke dreper i det hele tatt. Et av premissene for historien er at Agent 47 er en leiemorder.

Jeg tror allikevel at en spiller kan gjennomgå en selv-evaluering fra handlinger som spillet anser som «gode» eller «dårlige». Spilleren kan være uenig med spillet at det er en god eller dårlig handling, eller spilleren kan begynne å tenke etter hvorfor det er gøy, eller ikke gøy, å gjøre det spillet mener er dårlige handlinger. Sicart påstår det blir en mekanisering av spillerens moral, men jeg mener spilleren heller kommer til å legge merke til valgene og mulighetene om de går imot sin egen moral, eller meninger, og at spilleren dermed kanskje reflekterer over hvorfor det er sånn. Det er flere måter å bruke moral i dataspill på, som vi så med eksemplene på moralske problemstillinger tidligere i teksten, og som vi skal se i analysene av oppgavens spill. Jeg mener dataspill kan ha enkle eller komplekse moralske konsekvenser. En enkel konsekvens er når resultatet kommer nesten umiddelbart etter handlingen og det ikke blir tatt med videre i spillhistorien eller diskutert igjen. En kompleks konsekvens kan ofte være en serie av konsekvenser med en umiddelbar konsekvens som senere i spillet blir tatt opp igjen i en annen situasjon. Denne situasjonen kan enten være lignende den første, og karakterene tar med seg erfaringen fra denne til den nye situasjonen,

eller spilleren får tilbakemelding om noe som har skjedd i ettertid som følge av handlingen som ble gjort tidligere.

Et eksempel på enkel moral vil være som jeg nevnte med *GTA* hvor spilleren får avataren til å drepe en karakter i spillet, og så kommer politiet etter avataren. Spilleren kan da lett bli kvitt politiet og lovbruddet vil ikke ha konsekvenser videre i spillhistorien. Et eksempel på en kompleks moralsk konsekvens finnes i spillet *Mars: War Logs* (Spiders, 2013). Her må spilleren forgifte en vakt i et fengsel for at avataren skal komme seg forbi han. Spilleren må velge hvor mye gift som skal bli gitt vekten. Vekten drikker giften og spilleren får beveget avataren forbi og inn i neste oppdrag. En stund etterpå får spilleren høre, gjennom en samtale mellom andre vakter, at vekten som ble forgiftet har dødd av forgiftning. Spilleren kan gå tilbake i lagringsfilene sine og endre dosen gift hun gir til vekten, hvis hun vil, og det blir etter hvert klart at bare den minste mengden gift gjør at han overlever. Ved å ta dette valget blir vekten fortsatt slått ut, spilleren får avataren forbi, og vekten overlever angrepet.

I enkelte spill finnes det regler som hindrer spilleren i å gjøre enkelte handlinger som vil være ordensforstyrrende eller «slemme». Karakterer som er viktig for hovedhistorien er som regel beskyttet av spilldesignet og reagerer ikke om du prøver å slå dem, sikte på dem med våpen eller faktisk skyter dem. Ingenting kan skade dem og spillhistorien utvikler seg uansett. Noen få unntak finnes hvor man kan drepe en hovedkarakter, men da får spilleren en «game over»-skjerm og må starte fra siste lagringspunkt. I noen spill fungerer denne beskyttelsen på alle karakterer som ikke er blitt aktivert som en fiende. Våpnene vil oftest ikke fungere om man sikter på en figur i spillet, og all avfyring av våpen rundt i miljøet vil bli oversett. Dette er en spillmekanisk funksjon for å opprettholde «freden» eller «balansen» i spillet da det ikke inngår i historien at avataren skal gå berserk midt i et bysentrum, eller det er bestemt at spesifikke karakterer ikke skal dø. Sicart (2009) mener slike regler kan utvikle en spillkarakter i en annen retning enn det fiksjonen har fortalt spilleren. Han kommer med eksempler hvor avataren i historien er en kjent drapsmann, men som gjennom spillmekaniske regler har begrensninger i hvem han kan drepe. Sicart omtaler dette som etiske regler, en overstyring fra spillutviklernes side (2009, s. 25). Jeg skal se på dette senere i oppgaven i analysen av ludonarrativ dissonans i *Sleeping Dogs*, og også i begrensninger i handlinger i *Mass Effect*.

Disse eksemplene kan føres videre i en vitenskapelig kontekst ved å se på Sicarts åpne og låste etiske muligheter i dataspill. Åpne etiske spill lar spillerens egne verdier bli brukt til å skape relasjoner til spillverdenen, og dataspillet aksepterer og oppmuntrer til spillerdrevne handlinger, som igjen kan skape reaksjoner i dataspilluniverset. Låste etiske spill gjør at

spilleren ikke kan ta med sine egne etiske refleksjoner i spillet og bruke disse til å konstruere en personlig moralsk opplevelse. Slike spill har handlinger av ulike moralske verdier som er begrenset og bestemt av spilldesignet (Sicart 2009, s. 213-214). Av låste etiske dataspill har Sicart igjen to underkategorier subtraherende låst etikk og reflekterende låst etikk. I subtraherende låst etikk skaper spillerne verdiene sine etter hva spillet antyder (Sicart 2009, s. 216). Spillet kan for eksempel kreve bestemte handlinger av spilleren, som å drepe et monster, før det så gir spilleren en cutscene som tilsier at handlingen kanskje ikke var helt rent god, uten å si noe i klartekst. Spillet manipulerer konvensjonelle regler for godt og ond som spilleren har med seg som erfaring fra andre dataspill, og historiefortellinger generelt, og det tvinger frem en tolkning av handlingene, men uten at spilleren kan ta et annet valg og samtidig spille spillet. Handlingene i spillet er rettet mot å skape etiske refleksjoner og vil at spilleren skal være klar over det, men spillet vil aldri ta denne refleksjonen til seg og gi spilleren en mulighet til å endre handlingsmønsteret og historiens gang (Sicart 2009, s. 216).

Låst reflekterende etikk blir til i et møte mellom spillerens og gameplayets etikk hvor spillet er den som styrer den etiske posisjonen. Sicart kommer med eksempelet *Manhunt* (Rockstar North, 2003) hvor det å begå grusomme drap er en del av gameplayet og jo verre de er, jo mer poeng får spilleren (Sicart 2009, s. 217). Låst reflekterende etikk gir spilleren svært lite rom for selvstendige etiske valg og tvinger spilleren til å oppleve spillet akkurat slik utviklerne ønsket. Spillet viser klart definerte etiske rammer og gameplayet er gjerne bygget rundt disse opplevelsene med spillmekaniske regler som oppmuntrer, eller tvinger, spilleren til å spille innenfor rammene.

Låst etikk er altså designet slik at dataspillet skaper en etisk opplevelse som spilleren ikke kan ha noen effekt på. Spilleren har ingen muligheter til å implementere egne verdier utover begrensningene som dataspillet setter rundt «rett» og «galt», og «godt» og «ondt». Dataspill med låst etikk gir spilleren de verdiene hun må leve etter i fiksjonsuniverset. Hvis du vil spille spillet, er du nødt til å tilpasse deg disse verdiene og ikke gjøre noe utover dem, ellers kommer du ikke videre i spillet. Dette skaper en etisk opplevelse hvor spilleren mister makt, siden spilleren ikke kan utføre direkte moralske handlinger i spillet. Sicart (2009) mener dette gjør spillet til en uetisk opplevelse fordi det ikke gir spilleren noen muligheter til å opparbeide egne erfaringer og bedømmelser. Jeg mener imidlertid det *kan* skape en etisk opplevelse fordi spillerens moral møter en annen fastsatt moral og spilleren kan enten få et samarbeid med spillets moral, eller komme i en konflikt. Om moralen ikke utfordrer spilleren på noen måte og enhver handling virker riktig, så er det fortsatt en moralsk opplevelse, men ikke en utfordrende opplevelse. Jeg mener at en reaksjon og en vurderende tilbakemelding av

handlingene spilleren gjør er viktigere enn at det ikke er en reaksjon. Uten konsekvenser rundt handlingene blir spillopplevelsen amoralsk, opplevelsen faller død om og forsvinner ut i et moralsk ingenting.

Sicart mener at mangel på etisk refleksjon vil gjøre valget om til et taktisk valg hvor kun reglene målene i spillet blir det som teller. Han legger vekt på at det er et overdrevent fokus på det narrative og balansen i spillopplevelsen som gjør at den moralske delen ikke fungerer som den skal (Sicart 2009, s. 161). For at et valg skal oppfattes som et moralsk valg er det nødt til å være en del av spilldesignet. Det må reflekteres av spillet på en måte som gjør at spilleren oppfatter valget som betydningsfullt moralsk sett. Hvis spillet er designet slik at uansett hva spilleren velger å gjøre så får hun tilgang til de samme ressursene og får de samme reaksjonene fra spilluniverset, så blir valgene etisk kjedelig. Da er det spillbalansen og progresjonen som får hovedfokus, og det blir viktigere at spilleren får de nødvendige ressursene enn å skape en interessant og utfordrende opplevelse. Dersom konsekvensene skal være tydelig markert av valg spilleren tar bør utdelingen av ressurser bli forandret etter dette. Spillprogresjonen vil da kunne bli forandret, som igjen kan gjøre arbeidet med spilldesignet stort og komplisert.

Vi kan se dataspillet som en maktstruktur og spillerne er subjekter i denne strukturen (Sicart 2009, s. 68). En spiller kan følge reglene, eller hun kan la være. Å velge det sistnevnte er det samme som ikke å spille. En spiller deltar frivillig i utførelsen av reglene, og ifølge Sicart er spilleren etisk bevisst over sine egne handlinger og at disse handlingene foregår i en begrenset form med regler som ikke beveger seg utover spillrommet, samtidig som spillerens personlige etiske verdier er aktive (Sicart 2009, s.76).

Sicart mener en spiller er et subjekt som finner sin form, som en spiller, når det er et etisk vesen som spiller et spill og frivillig tar del i det (Sicart 2009, s.77). Spillet påvirker spilleren, og spilleren påvirker spillet. Subjektiviteten til spilleren er spillerens form under interaktivitet med et dataspill. Å spille er å ta på seg en spiller-form og erfare både den virkelige verden og spillverdenen som eksisterer i den, og det er i dette møtet Sicart mener etiske problemstillinger oppstår. «This subjectivity, which keeps the culturally embodied being both together with and separate from the player-subject, is related to, but distinct from the cultural being in which it originated» (2009, s. 79). Her mener han det er en spenning mellom våre personlige etiske verdier, og våre etiske verdier som spiller-subjekt. Handlingene som blir gjort av spilleren i spillet er vurdert etter den fiktive verdenens regler og erfaringer, men enkelte handlinger som blir gjort som et spiller-subjekt påvirker spilleren i virkeligheten, spesielt gjennom følelser.



Jeg mener disse etiske verdiene er en del av det som gjør at spilleren har forventninger til et historiedrevet dataspill, og at disse forventningene kan uttrykkes i spillet som en form for ludonarrativ dissonans eller konsonans. En dissonans vil være et brudd med forventninger, mens en konsonans vil være en opplevd forventning i konsekvens fra handlinger begått av spilleren og avtaren.

## **Empati**

Empati-begrepet oppstod i psykologien og er blitt brukt i forskning på historiefortelling og karakterer, med fokus på blant annet innlevelse i historien og karakterengasjement. I filmvitenskapen er det et skille mellom dem som mener empati er en nødvendighet for engasjement i film, og dem som mener det ikke spiller noen rolle fordi en tilskuer ikke kan oppleve en karakters fulle emosjonelle tilstand (Vaage 2007, s. 31). Margrethe Bruun Vaage argumenterer for at dannelse av empati alltid, også i virkeligheten, vil skje ut ifra en rolle som tilskuer (Vaage 2008, s. 188), og empati vil dermed finne sin naturlige plass i personen, også i møte med fiksjon.

Både Vaage (2007) og psykolog Andrew Meltzoff (2005) forklarer at mennesker kan imitasjon fra de er babyer, og kan gjenkjenne ansiktsuttrykk, og på den måten forstå, om enn i en liten grad, hva andre føler. Etter hvert som vi modnes lærer vi sosiale og kulturelle konvensjoner gjennom observasjon og imitasjon (Meltzoff 2005, s. 77). Vi lærer også resonnement som vi bruker til å forstå andres mentale tilstander (Vaage 2007, s. 29). Observasjon av andre mennesker som fører til en kroppslig empatisk oppfatning er ikke kognitivt krevende, og ligger i menneskets biologi, samtidig som det også inngår i våre tillærte kulturelle egenskaper. Vaage mener at denne grunnleggende kroppslige form for empati til å forstå andre i det virkelige liv også brukes når vi ser fiksjon, noe som gjør at vi kan forstå fiktive karakterer. Hun legger spesielt vekt på fiksjonsfilmer hvor historien er fortalt gjennom en karakter (ibid). Spillene som er valgt til denne oppgaven er 3D-spill med mye fokus på menneskelignende uttrykksformer i handling og væremåte. De er perseptuelt realistiske spill, som Vaage også mener er relevant for utvikling av empati (ibid). Hun kaller denne empatiske evnen for kroppslig empati fordi det er andres affektive og kroppslige tilstander som blir enset (Vaage 2007, s. 29 [Vaage 2006]). Empati kan i tillegg til dette også være en kognitiv innlevelse i andres mentale liv. Empati er «et dynamisk begrep som forklarer en rekke erfaringer fra affektiv, kroppslig empati til den mer utviklede typen imaginativ empati som krever at tilskueren forestiller seg karakterens mentale tilstand» (Vaage 2007, s.

29). Dette er en delvis og midlertidig tilstand, og empati er ikke en fullstendig gjenskapning av en karakter, men raske og avgrensede erfaringer av ulike karakterers tanker og opplevelser (ibid).

Imaginativ empati krever en viss grad av innsikt i historien om karakteren – altså en narrativ forståelse. Dette vil si at tilskueren må forstå hvem karakteren er, og hva hans situasjon er for å kunne forestille seg hvordan det er å være ham. Kroppslig empati krever ikke slik innsikt og kan skje ved kun å se på et følelsesladet ansikt, uten å ha noen forkunnskaper om personen bak ansiktet (Vaage 2007, s. 29-30). Vaage sier at i en vellykket innlevelse i fiksjonsfilm, vil imaginativ empati bare oppleves som en dyp innlevelse i karakterene og den fiktive verdenen (2007, s. 30). Jeg mener dette gjelder for dataspill også når spillet har karakterer og en fiktiv verden som har en fremstilling som er tilnærmet menneskelignende. Jeg er enig med Vaage når hun påpeker at empatisk innlevelse opptrer i min bevissthet som en forståelse av karakteren og ikke som en større emosjonell hendelse som krever aktiv oppmerksomhet. Dette er en opplevelse en spiller ikke trenger å være bevisst over, og som ikke trenger refleksjon fordi det går av seg selv, men en spiller *kan* reflektere over den empatiske opplevelsen, og dette kan være spesielt ønskelig om det er en sterk affektiv eller emosjonell reaksjon (ibid). Dette kan for eksempel være om spillet tvinger spilleren til å gjøre en handling som spilleren synes er moralsk feil, eller at spilleren får en fysisk negativ reaksjon til handlingen som må utføres i spillet. I *The Walking Dead* må man skyte en liten gutt i hodet fordi han er blitt bitt av en zombie, og det er som en følge av foreldrenes ønske at avataren må gjøre dette da de ønsker at han skal slippe å bli et av «monstrene». Avataren behandler situasjonen på en behersket og rolig måte, men det kan nok her være lett for spilleren å gå ut av rollen som Lee Everett og la sine egne følelser ta overhånd.

Analysespillene jeg har valgt til denne oppgaven er av kjente genre og følger velkjente genrekonvensjoner som vi også kan kjenne fra film. Stereotypisering av karakterene gjør at det kan være lettere for spilleren å få forståelse av karakterene og avataren. Vaage (2007) sier vi bruker folkepsykologiske lover for å forstå karakterene, og det å kunne ha empati med karakteren gjør ikke bare at vi kan forstå han, men det kan også være en motivasjon til å engasjere seg i karakterens skjebne (s. 33-34). En vellykket innlevelse i spillet er når karakterens velbefinnende også vedkommer spilleren (Vaage 2007, s. 34). Vaage sier opprinnelig dette om film og tilskuere, men jeg mener det gjelder spill og spillere også. Jeg mener en vellykket innlevelse i spillet krever mest mulig ludonarrativ konsonans. Det kan

være rom for ludonarrativ dissonans, men dette må ikke være dominerende ellers vil innlevelsen i fiksjonen bli brutt.

Å måtte ta valg på avatarens vegne blir en opplevelse for spilleren som er relativ til hennes innlevelse i historien og karakterene. Empatisk erfaring bidrar til forståelse av hendelsene i fortellingen, og bidrar til at spilleren kan se på verdenen som «bebodd av mennesker av kjøtt og blod» (Vaage 2007, s. 35). Ved å ha denne innstillingen kan man forestille seg at det er mennesker som opplever de ulike hendelsene, og disse hendelsene bør ha betydning i fortellingen. Om spilleren føler et engasjement for avataren og støttekarakterene vil hun sannsynligvis gjøre en konsekvensvurdering før hun tar et valg i dialogtreet som dukker opp i *Mass Effect*-spillene og *The Walking Dead*. «I vellykket fiksjonell innlevelse ser tilskueren filmens karakter som fullverdige opplevende karakterer og ikke bare som deler av en kausal handlingsrekke. Det å leve seg inn i karakterene på en rik og fyldig måte er på mange måter en fullbyrdelse av filmens diegetiske effekt, den såkalte illusjonen av tredimensjonalt rom som klassisk film skaper» (ibid).

Som vi har sett fra Vaages teorier så kan det være nødvendig å bygge opp empati rundt karakterene for at valgene skal engasjere spilleren. En annen mer spill-teknisk måte å skape engasjement på er å tvinge spilleren til å risikere hardt opptjente ressurser i spillverdenen. Både *Bioshock* og *Mass Effect*-spillene er blitt kritisert for ikke å ha konsekvenser i forhold til tap av ressurser i valg spilleren tar. Dette vil si at uansett hvilket valg spilleren tar så er det alltid «trygt». I slike valg hvor ressursene har hovedrollen og tanken på rett og galt blir satt til siden, mister spilleren sin moralske frihet. Et av spillets premisser er å følge reglene for å vinne, og en taktisk spiller vil ta valg basert på kunnskap om hvordan hun kan spille mest effektivt og vinne spillet.

Empati er en intuitiv reaksjon som er innebygd i menneskebiologien. Moral derimot er kulturelt, religiøst og historisk relativt. Som Sicart (2009) sier, så er mennesker etiske vesener og spillere tar med seg sine erfaringer inn i spillet samtidig som spillets regler og etikk blir registrert av spilleren. Gjennom empati kan spilleren sette seg inn i karakterens opplevelser og bry seg om dem. Disse karakterene er identifiserbare menneskelige karakterer med en forståelig og handlingsrik historie. Spilleren ser på dem som fiktive mennesker, og i en vellykket innlevelse i fiksjonen vil hun være interessert i karakterens velbefinnende, dermed får funksjonen med valgalternativ en viktig rolle i spillene, og konsekvensene av disse valgene vil også være viktige for opprettholdelsen av spillerens innlevelse i fiksjonen. Derfor ønsker jeg å analysere valgene og konsekvensene disse har i historiefortellingen i de utvalgte spillene. Spillerens etiske verdier samarbeider med spillets etiske rammer og dette skaper

forventninger i spilleren om hva slags konsekvenser handlinger bør ha. En mangel på konsekvenser eller ulogiske konsekvenser skaper en dissonans.

### **Sentiment og plikt**

I boken *Ethics in the Virtual World: The Morality and Psychology of Gaming* tar Garry Young (2013) for seg David Humes teorier rundt sentiment, og Immanuel Kants teorier knyttet opp mot plikt for å se om han kan drøfte seg frem til en forklaring på hvorfor enkelte handlinger som er moralsk feil i virkeligheten er akseptabelt i dataspillverdenen. Jeg vil i denne oppgaven hente inspirasjon fra hans bruk av Hume og Kant i dataspillhandlinger, men knytte det sammen med avatarens moralske motivasjon for handlinger, noe som vil si at jeg skal se på historiens fremstilling av handlinger som pliktbasert eller følelsesbaserte.

Et av Humes hovedpoeng er at mennesker har en evne til å være empatiske. Hume mener at man ikke kan vite om noe er rett eller galt ved å observere det, det er ikke noe karakteristisk ved en handling som gjør den god eller dårlig. Det går ikke an å bruke fornuft for å ta en moralsk avgjørelse, det er følelsene som må avgjøre, en moralsk oppfatning skapes i en person, det er ikke noe som kan bli funnet i et objekt. En moralsk avgjørelse er et sentiment, sier Hume, og mener dermed det ikke finnes absolutte moralske sannheter som er uavhengig av kultur (Young 2013, s. 27). Oppgavens fire analysepill har alle avatarer som fremstilles med evner til å være empatiske. I *Mass Effect*-spillene og *The Walking Dead* fungerer dette ved at spilleren har mulighet til å velge empatiske svar i samtaler og velge handlinger som viser forståelse for de andre karakterenes følelser og ønsker. I *Sleeping Dogs* har ikke spilleren muligheter til å velge dette, men det er programmert i Shens karakter at han er en person som vil hjelpe både de «snille» i triad-mafiaen og de «snille» i politiet. De «snille» er altså relative til hvordan vi som spiller får presentert historien hvor vi for eksempel møter triad-mafiamedlemmer som bare ønsker kaos og ikke tenker på noen andres beste, og dem som ser på det som en business hvor det er nødvendig å ta noen hensyn. Det samme møter spilleren blant politiet, der det både finnes «korrupte» og «ærlige» politifolk. I *ME*-spillene og *TWD* har spilleren flere muligheter til å ta valg basert på følelsesmessige inntrykk, som kan skje etter for eksempel en samtale med en eller flere av støttekarakterene, eller handlinger som har skjedd som har vært dramatiske og involvert avataren og støttekarakterer. Sicart (2009) mener som nevnt at en spiller alltid vil ha med seg sine personlige etiske verdier, selv om disse blir blandet med etiske verdier som finnes i spillet, så spillerens personlige følelser for en situasjon blir innvirkende når hun må ta avgjørelser i situasjoner

som i *ME* og *TWD*. Spilleren blir møtt av et begrenset utvalg i alternativer, men avataren selv uttrykker ingen preferanser i reaksjonsvalg, så spilleren får fritt ta avgjørelse etter sine egne inntrykk.

Kants filosofiske ståsted er nærmest rakte motsetningen av Hume. Kant mener sentiment ikke har noen plass i morallæren, og at moralske avgjørelser skal være drevet av plikt. Et ultimatum samfunn vil være et hvor mennesker gjorde handlinger som er gode og riktig fordi disse handlingene er gode og riktige, og at det er ønskelig for alle mennesker å være selvstendige og rasjonelle, og behandle hverandre med respekt (Young 2013, s. 37). Moralens essens er gjerne hva mennesker burde gjøre, og hva mennesker ikke burde gjøre. Her er førstnevnte som regel bra, og sistnevnte dårlig, på den moralske skalaen. Kant har to typer av hva mennesker «bør gjøre». Den første forklarer han som motivert av personlig ønske, og han kaller det et hypotetisk imperativ. Den andre er drevet av en tilknytning til fornuften ved at det beskriver hva en rasjonell person bør gjøre for å være en rasjonell person. Kant kaller dette et kategorisk imperativ (Young 2013, s. 38). Et hypotetisk imperativ er en handling for å få tak i noe annet som man vil ha, det er en handling på vei til et mål. Et kategorisk imperativ derimot er et mål i seg selv. Hvis en person ønsker å bli en suksessfull kokk, må personen øve seg på å lage mat. For å oppnå suksess som kokk, bør altså personen lage mat, dette er et hypotetisk imperativ. Å si at man ikke bør stjele derimot er ikke ment som noe man bør unngå å gjøre for å kunne nå et mål. Selv om dette kan være en handling på vei mot målet om ikke å få fengselsstraff, mener Kant at ikke å stjele er et mål i seg selv, og at å unngå tyveri er en konklusjon ethvert rasjonelt menneske vil komme frem til. En rasjonell person i en spillersituasjon vil være en som spiller for å vinne. Spilleren vil ha en dragning mot taktiske valg, i stedet for hva som *føles* riktig eller galt. En slik gjennomspilling vil være å ta valg som spilleren mener vil være de beste for å ha størst mulighet til å få det hun trenger for å kunne vinne. Spillene som skal analyseres senere i denne oppgaven bruker både sentiment og plikt-moral mot hverandre for å skape spennende situasjoner og dramatiske valg for spilleren. I de ekstreme situasjonene som oppstår i *Mass Effect*-spillene og *The Walking Dead*, med henholdsvis en trussel om total tilintetgjørelse og det å overleve et zombieutbrudd, bruker spillene kjente medmenneskelige relasjonsforhold og lar spilleren ha enkelte kjente tyngdepunkter samtidig som hun må ta avgjørelser som ingen, mest sannsynlig, noen gang vil måtte ta i virkeligheten.

I dette kapitlet har jeg sett at forskere tidligere også har diskutert rundt det komplekse forholdet mellom en fiksjonsverden og simuleringen av den som vi finner i dataspill. Jeg har

presentert hvordan jeg mener dette kan fremstå som ludonarrativ konsonans eller dissonans. Ludonarrativ konsonans handler om samstemtheten som spilleren opplever i spillopplevelsen. En samstemthet i spillerens handlinger og spillets reaksjon. En ludonarrativ dissonans er det motsatte hvor en disharmoni oppstår og oppleves av spilleren. Det kan virke som dataspill med stor bevegelsesfrihet og et åpent landskap har større risiko for å presentere en dissonans.

Jeg har også sett at spilleren forteller historien i spillet gjennom å utføre handlinger og en velfungerende utøvelse av dette i spilldesignet kan være med på å forsterke spillerens fiksjonsinnlevelse. Spilleren kan også få en sterkere fiksjonsinnlevelse ved å ha empati for karakterene i spillet, og dette er også med på å skape et engasjement for dem som igjen kan skape en interesse for valgene spilleren må ta på vegne av avtaren. I analysen skal jeg se hvordan dette er med på å skape ludonarrativ konsonans.

Moral blir fremstilt ulikt i forskjellige spill, enkelte har klare tilbakemeldinger på rett og galt, mens andre lar spilleren mer selvstendig reflektere over hendelsene. Jeg presenterer Sicarts etiske design, åpne og låste, og han mener det er viktig for spilleren å kunne ha egne etiske refleksjoner over hendelsene fordi mennesket alltid er et etisk vesen. Moralske problemstillinger blir brukt i utviklingen av historien i dataspill, og støttekarakterene kan ha en viktig rolle med dette ved å ha en egen agenda som spilleren må ta stilling til. Jeg mener også at de moralske problemstillingene er med på å skape et konflikt drevent narrativ og ta for meg dette i analysen.

## Kapittel 3 Gjennomgang av historiene

Før jeg går i gang med analysene av ludonarrativ dissonans og konsonans skal jeg ta for meg en beskrivende gjennomgang av spillenes historie, fortellermåte og etablering av konflikter.

### Mass Effect

Valg av avatar blir i dette spillet presentert gjennom en interaktiv sekvens designet slik at det høres og ser ut som om spilleren får tilgang til klassifiserte dokumenter. Her velger spilleren kjønn, utseende, fornavn, også hva slags spesialisering Shepard skal ha – for eksempel om hun skal være ekspert i biotiske eller tekniske våpen, eller være god i krigføring generelt. Deretter blir denne informasjonen gjentatt i en cutscene av to karakterer, kaptein Anderson og ambassadør Udina, som skal vise seg å være sjefene til Shepard. De trenger Shepard til et viktig oppdrag og det er dette som leder an til den videre historien. Forhistorien til *Mass Effect* fortalt gjennom cutscenes og tekst og spilleren får vite at menneskene i 2148 fant teknologi på planeten Mars, forlatt der av andre livsformer. Forskere oppdaget at denne teknologien gir muligheter til å reise til fjerne stjerner og planeter. Gjennom dette har menneskene utvidet kunnskapen om universet, og også blitt kjent med nye livsformer som har hatt denne teknologien lenge. Vi får deretter se denne teknologien i aksjon i en cutscene med Shepard og resten av teamet på romskipet Normandy, som er på vei til en menneskeetablert romkoloni kalt Eden Prime.

Året er nå 2183 og universet som Shepard og de andre karakterene befinner seg i blir styrt av et råd bestående av utvalgte romvesenraser. De holder til på romstasjonen Citadel. Menneskene blir sett på som en for ung rase og har ikke fått tildelt plass i rådet. Det er også flere raser som ønsker å være uavhengig rådet. Dette rådet utnevner blant annet en spesiell type soldat som kalles Spectre (kort for Special Tactics and Reconnaissance), og disse har full politisk frihet over det hele kjente universet. Rådet består av rasene asari, salarian og turian. Spilleren må samle et team som Shepard skal jobbe sammen med for å utføre oppdragene og i det første spillet kan spilleren ha med, i tillegg til mennesker, asari, turian, quarian og krogan.

En viktig rase for historien i *ME*-spillene er prothean. Denne rasen forsvant plutselig for rundt 50,000 år siden og det er deres teknologi som er blitt funnet rundt om i universet, blant annet av mennesker på Mars. Gjennom utføringen av oppdragene i spillet vil spilleren samle informasjon om denne rasen og finne ut hvorfor de forsvant og hvorfor teknologien fortsatt eksisterer. Dette lagres i en kodeks og journal som spilleren hele tiden har tilgjengelig

i pausemenyen. Her finner spilleren informasjon om raser, planeter, våpen, oppdrag, romfartøy og så videre. Informasjonen samles som regel ut av datamaskiner som spilleren oppdager i områdene hun utforsker.

Spilleren er som sagt på vei til Eden Prime, som en følge av at mer prothean-teknologi er blitt funnet, denne gangen i form av et signaltårn. Skipet mottar en videomelding om at romkolonien er under angrep, og deretter blir all kommunikasjon brutt. Teamet gjør seg klar til en konfliktsituasjon. Siden dette er et oppdrag på vegne av rådet på Citadel har teamet med seg en Spectre ved navn Nilus. Han forlanger å få gå først inn i feltet, og drar alene. Spilleren finner han senere drept, og et tilfeldig vitne forteller at det var en annen turian, og også Spectre, ved navn Saren, som drepte han. Shepard finner prothean-tårnet, kommer i kontakt med det og opplever et forvirrende, drømmelignende syn. Tilbake på Citadel forteller Shepard og de andre om det de har hørt og sett på Eden Prime til det styrende rådet, men de blir ikke trodd.

Spillerens oppgave blir nå å bevise at Saren er en forræder og finne ut hva han planlegger. Shepard møter en quarian som heter Tali'Zorah nar Rayya, og det viser seg at hun har videoopptak som avslører at det var Sarens som angrep Eden Prime. Opptaket blir presentert for rådet og Saren mister stillingen som Spectre, men ingen vet nå hvor han er. Shepard blir utnevnt til en Spectre og dette er første gangen i historien at et menneske har hatt denne rollen. Shepard blir også oppgradert til orlogskaptein over romskipet SSV Normandy, og hennes tidligere overordnede, Anderson, blir satt til siden på grunn av en konfliktfylt historie med Saren. Dette temaet legger ikke noe konfliktgrunnlag i historien. Anderson og Shepard samarbeider og utvikler vennskapet gjennom spillet.

Tali'Zorah er en av støttekarakterene spilleren kan ha med på teamet, og under dette oppholdet på Citadel møter også spilleren kroganen Wrex og turianen Garrus. Spilleren velger selv hvilke karakterer hun vil ha med på teamet, men for å få en fullstendig tilgang til historien og områdene må alle være med. De ulike karakterene har forskjellige spesialiteter og oppdragene er designet slik at ferdighetene til karakterene skal utnyttes og gjøre oppdraget enklere å utføre. Å ta med flere karakterer vil også berike historien som spilleren opplever blant annet ved at hun vil få muligheten til å bli kjent med disse karakterene og gjøre oppdrag som er av personlig art.

Etter at Shepard er blitt utnevnt som Spectre får spilleren nye oppdrag og kan bevege seg friere rundt om i universet. Det ene oppdraget er å finne en asari som heter Liara T'Soni. Hun er kjent for sin kunnskap om prothean-rasen, og Saren er også ute etter henne. Hun er den eneste som kan hjelpe Shepard med å forstå og tolke synet som Shepard hadde etter hun



berørte tårnet på Eden Prime. Hovedkonflikten i spillet er at en mystisk rase som kalles reapers ønsker å utslette alt organisk liv i universet. Saren gikk over på deres side fordi han mente det var den eneste måten å overleve på. Det viser seg at reapers har drevet med utslettelse av livet i universet i flere millioner år. Sist gang var da de utslettet prothean-rasen for 50,000 år siden, og teknologien denne rasen har spredt rundt i universet var ment til å leses som en advarsel mot reapers. Rådet på Citadel tror ikke på denne teorien og mener det bare er Saren som ønsker å ødelegge Citadel-stasjonen.

En reaper kalt Sovereign angriper Citadel i slutten av første spillet, og det er da rådet og alle rasene i universet forstår hvor alvorlig situasjonen er og at de må gjøre seg klar til krig mot disse vesenene.

Historien i *Mass Effect 2* begynner kun et par uker etter der hvor historien tok slutt i det første spillet, men så dør Shepard. En gruppe kalt Cerberus bruker to år på å rekonstruere Shepard og få liv i henne igjen. Her har spilleren mulighet til å lage en helt ny Shepard, eller laste inn den avatarfiguren som spilleren brukte i det første spillet. Da vil Shepards historie, og andre valg spilleren tok, bli overført. I *ME2* er det flere menneskekolonier rundt i universet som er blitt angrepet. Shepard jobber nå for Cerberus og på oppdrag fra dem skal hun finne ut hvem som står bak angrepene. Det viser seg at det er collectors, en rase som er skapt av reapers gjennom genmodifisering av protheans-rasen. Shepard må samle et nytt team for å dra til det fryktede Omega-4 Relay-området, hvor ingen noensinne har returnert fra, og ødelegge hovedbasen til collector-rasen. Spillet er ganske likt i utseende og utførelse som det første spillet, men det første spillet har litt flere rollespillelementer hvor det andre har litt flere actionspillelementer. Slutten i det andre spillet er også relativ til valgene spilleren har tatt og det store spørsmålet er om Shepard i det hele tatt vil overleve. Det finnes et *Mass Effect 3*-spill, men grunnet plass er det ikke tatt med i denne oppgaven.

## **Sleeping Dogs**

I *Sleeping Dogs* er det ingen valg rundt skapelsen av avataren, og historien presenteres med en gang gjennom cutscenes. Premisset for handlingen i *Sleeping Dogs* er Shens fortid. Moren oppdro Shen og søsteren, Mimi, alene. Shens søster hadde et forhold til gangsteren Dogeyes Lin og for å komme vekk fra dette flyttet Shens familie til San Francisco da han var ti år gammel. Shen utdannet seg ved politiskolen, men utmerket seg sterkest med sin voldelige oppførsel. Søsteren dør så av en heroinoverdose og Shen finner og dreper mannen som solgte henne dopet. Det var ingen offisiell domfellelse over Shen for drapet, men de fleste i politiet

antok at det var han som hadde drept doplangeren, og det var denne hendelsen som skaffet Shen nok oppmerksomhet til å bli tilbudt undercover-oppgavet i Hong Kong som spillet omhandler.

Spillet innledes med en lang cutscene hvor Shens situasjon og rolle etableres. Shen blir satt i fengsel slik at han kan møte barndomsvennen Jackie Ma som nå har kontakter i triad-mafiaen. Spillet har to hovedhistorier, den ene hvor Shen jobber som politi og hjelper Hong Kong-politiet med å infiltrere og arrestere gjenger som er involvert i distribusjon av dop. I den andre hovedhistorien er Shen et medlem i Triad-gruppen Sun On Yee. De to historiene er sammenflettet og gir ulike erfaringspoeng til avataren. Avataren utvikler ferdighetene sine i både politi- og triad-poeng. I Sun On Yee må Shen komme seg oppover i rangene og få tilliten til de som styrer triad-gruppen. Spillet har ingen dialogvalg, og spilleren blir løst gjennom historien i cutscenes. Moral og hvorvidt noe er rett eller galt er derimot det store temaet i spillet. Shen er en politimann, men både livet og oppdraget er avhengig av at han gjør som Sun On Yee befaler og er en aktiv del av gruppen.

Fiendeforholdene til Shen er ganske komplekse som en følge av at han er undercover, og i tillegg har en sterk personlig moral. Politimennene Thomas Pendrew og Raymond Mak er Shens overordnede, men det blir etter hvert klart at Pendrew blir Shens fiende. Dette skjer som en følge av at Shen ønsker en total reform av Sun On Yee med arrestasjoner av flere enn bare den øverste lederen onkel Po. Spesielt er Shen ute etter Big Smile Lee fordi han baserer økonomien sin på dopplanging, menneskehandel og prostitusjon. Pendrew derimot ville bare bli kvitt onkel Po og få forfremmelsen som følger med. Shens triad-karriere utvikler seg raskt og han blir en mellomleder (kalt *red pole*) i Sun On Yee. Onkel Po havner på sykehuset, og dør etter kort tid, og en ny leder må bli velges i hans sted. Dette utløser en dyptgående konflikt i Sun On Yee om hvem som skal bli den neste lederen. Samtidig er Mak bekymret for Shens stadig sterkere tilknytning til triadene og mener lojaliteten hans ikke lenger bare ligger hos politiet. Mak og Shen er ikke enige om hva slags handlinger som må til for å bekjempe triade-mafiaen; Mak mener alltid det beste er å følge boka, mens Shen mener at intuisjon og det å kunne tilpasse seg og være midt i situasjonen er det beste. Pendrew lekker informasjon til Big Smile Lee om at Shen egentlig er en politimann og de forsøker å drepe han, men Shen får drept Lee. Shen har samtidig opparbeidet seg et godt forhold til et annet triadmedlem, Broken Nose Jiang, og hun sender han en video som viser at Pendrew drepte onkel Po på sykehuset. Hun vet Shen er politi, og i en avsluttende cutscene av spillet historie forteller hun til triad-medlemmene at Shen har bevist sin lojalitet til dem og siden hun nå er lederen så skal han få leve.

## The Walking Dead

Det er ingen skapelsessekvens av avataren i dette spillet og spilleren begynner in medias res i en cutscene med Everett i en politibil. Historien i *The Walking Dead* er et sykdomsutbrudd som gjør folk til zombier når de dør. Mat, vann og trygghet blir en mangelvare og de overlevende har ikke lenger strøm og teknologi. Lee Everett er en voksen mann og spillets avatar og hovedperson. Clementine er ei ung jente og også en hovedperson, i den forstand at et av hovedmålene i spillet er å holde henne i live. Kort tid etter de har møttes for første gang drar Everett og Clementine til en gård, og møter Kenny, Katjaa og sønnen Duck som blir med dem videre i historien.

Gården blir angrepet av zombier og gruppen drar til Everetts hjemby, Macon. Her treffer de enda flere overlevende og Everett finner ut at familien hans er blitt drept av zombiene. En av støttekarakterene, Carley, sier hun vet at Everett er en dømt drapsmann, men hun ønsker å holde det hemmelig for gruppen for ikke å skape unødvendig uro. Dette er en av de moralske problemstillingene som stadig blir tatt opp og er en definerende del av Everett. En annen støttekarakter, Larry, sier senere at han også vet at Everett er en dømt drapsmann og at han kommer til å holde øye med han.

De ender opp på en bensinstasjon og det er her elektrisiteten blir brutt. Gruppen er her en stund og historien presenterer flere konflikter og kranbler rundt sikkerhet, matmangel, det å dra inn til Macon på jakt etter mat og medisiner. De havner så på en ny gård hvor gruppen finner ut at de er blitt lurte av kannibaler. Det blir nå en kamp for overlevelse ikke bare mot zombiene, men også mot mennesker, og konflikten dreier seg rundt hvor grensene av riktig og galt går i en postapokalyptisk verden.

En av de mest avgjørende handlingene i spillet skjer etter de har kommet vekk fra gården, selv om dette ikke blir klart før på slutten av spillet. Gjengen finner en forlatt bil full av mat og klær. Karakterene Lilly, Ben og Clementine protesterer og sier de bør la tingene være, men de som vil ha tingene hører ikke på dem. Spilleren kan velge å la Everett være enig med Clementine eller ikke, og dette påvirker også forholdet deres. Å ta tingene fra denne bilen virker nesten som en uskyldig og nødvendig ting å gjøre for å overleve, spesielt til sammenligning med alt annet som skjer i spillet. Gjengen ser ingen tegn til eieren av bilen og de antar de dermed er blitt angrepet og nå er døde. På slutten av spillet derimot møter Everett mannen som eide bilen og blir fortalt at familien hadde forlatt bilen fordi de lette etter sønnen deres. Kona og dattera forlot denne mannen da de fant ut at bilen var tom og han fant dem igjen senere som zombier. Dette vil imidlertid også skje selv om spilleren velger at Everett

ikke vil være med på plyndringen av bilen. Denne ukjente mannen er merkbart mentalt ustabil og har kidnappet Clementine som han nå mener tilhører han. Det blir en slåsskamp mellom de to mennene og Everett vinner til slutt.

Everett blir bitt av en zombie og på slutten av spillet begynner sykdommen å tære på, og han ber Clementine om å gjøre slutt på lidelsene hans. Spillet avsluttes med at spilleren velger om Clementine skyter han, eller lar han bli en zombie. En cutscene etter rulleteksten viser Clementine alene ute i villmarken og legger opp til en fortsettelse av historien i hennes perspektiv.

### **Temaoppsummering for spillene**

Som jeg skrev i metodekapittelet er alle spillene relativt lange, mye lenger enn en vanlig spillefilm. Det er derfor ikke hensiktsmessig å gå gjennom hele historien i detalj, men for å gi en leser som ikke kjenner til spillene et grunnlag til å bedre forstå analysene og eksemplene har jeg derfor nå gått gjennom de store trekkene i historiene og enkelte viktige detaljer. Vi har sett at alle spillhistoriene utløses av en krise som gjør at hovedkarakteren opplever store endringer i livet, enten det er å måtte overleve zombier, gå undercover som mafioso eller slåss for å redde universets raser fra utslettelse. Historien videre er en håndtering av denne konflikten samtidig som karakterene fortsatt må håndtere mellommenneskelige relasjoner og utvikling som personer.

Jeg mener bruk av moral og mellommenneskelige relasjoner i disse historiene gir muligheter til at spilleren kan kjenne seg igjen i karakterer selv om de er plassert svært fantastiske univers og historier. Derfor kan også spilleren ha et engasjement for valgene hun må ta for avataren selv om dette er valg og situasjoner som er hinsides hva en gjennomsnittlig person må ta stilling til i sitt virkelige liv.

Så hvordan fungerer valgmuligheter, moral og konsekvenser i såpass forskjellige men også like spill? *Mass Effect* har altså valgmuligheter i både dialoger, bevegelser i områder og handlinger. *The Walking Dead* har valgmuligheter i dialoger og handlinger, men ikke i bevegelser i områder. Til slutt har *Sleeping Dogs* valgmuligheter i handlinger og bevegelse i områder, men ikke i dialoger.

## **Kapittel 4 Analyse I – Å skape fiksjonsinnlevelse og ludonarrativ konsonans**

Jeg har nå i løpet av oppgaven tatt for meg blant annet spilldesign, historiefortelling, empatidannelse og moral. Jeg har også lagt frem teori rundt dannelsen av ludonarrativ dissonans. Ved å se på hvordan ting ikke fungerer sammen har jeg funnet ut at det også er viktig å få frem hvordan ting fungerer. Dette kapittelet skal derfor ta for seg ludonarrativ konsonans og jeg skal presentere eksempler hvor spilldesignet, historien og spillerens handling skaper en samstemthet. Kapittelet blir todelt og skal først ta for seg hvordan *Mass Effect*-spillene og *The Walking Dead* skaper empati og innlevelse hos spilleren, og deretter hvordan dette er med på å bygge opp en ludonarrativ konsonans sammen med et etisk spilldesign. Analysen skal vise hvordan valgmulighetene i disse spillene blir reflektert i konsekvenser som virker som å stemme overens med historien og fiksjonsverdenen, og dermed skaper ludonarrativ konsonans. Kapittelet vil i hovedsak ta for seg dialogtrærne i *ME*-spillene og *TWD*, og hvordan valgene utvikler historien. Analysen skal også undersøke hvorvidt spillene bruker enkle eller komplekse moralske konsekvenser. De langstrakte, komplekse konsekvensene blir spesielt relevant for *ME*, da valg som blir tatt i det første spillet får konsekvenser for historien i *ME2* fordi disse spillenes lagringsfiler kan knyttes sammen av spilleren. *Sleeping Dogs* blir ikke tatt med i dette kapittelet da det ikke har den spillmekaniske funksjonen som gjør at spilleren må ta valg på avatarens vegne, og meningen er å se hvordan spilleren blir engasjert på avatarens vegne til å ta valg for dem.

Jeg skal også her vise hvordan spillene er bygget opp av et konfliktorientert narrativ, og da et narrativ krever en samstemthet i handlinger mener jeg dette er viktig i forbindelse med dannelsen av ludonarrativ konsonans.

### **Empati og fiksjonsinnlevelse**

Som vi har sett i teoridelen i denne oppgaven kan empati for fiksjonskarakterer bli dannet gjennom innlevelse og engasjement. Av dette igjen får vi en forståelse for karakteren, mener Margrethe Bruun Vaage (2007). Hun mener at empati alltid, selv i virkeligheten, dannes ut ifra en tilskuerposisjon og at det dermed er mulig å få empati selv for fiktive karakterer. I dataspill har denne tilskueren av fiksjonen enda en rolle, nemlig som deltager. Spilleren har

en ergodisk deltagerrolle, ifølge Espen Aarseth (1997), som vil si at hun må fysisk bidra til utviklingen av historien.

Ledet an av spillmekanikken skaper spilleren en historie, og i spill som *TWD* og *ME* må spilleren ta valg for avataren som påvirker både avataren og de andre karakterene. En optimal gjennomspilling av slike spill vil trenge engasjement fra spilleren, og la spilleren utvikle empati med karakterene. Gjennom dette vil avgjørelsene i valgene betyr noe for spilleren og skaper en utfordring for spilleren i form av at hun vil ønske å ta vare på avataren og andre støttekarakterer.

Første gangen spilleren møter Lee Everett, avataren i *TWD*, er på han vei til et fengsel for å sone. Politimannen som kjører ham kommenterer at Everett er svært rolig og ser tenkende ut. De snakker om hva som har skjedd og spilleren får vite at Everetts kone har hatt et forhold med en senator, og at Everett drepte ham. Spilleren får også vite at Everett har jobbet som historieprofessor de seks siste årene, og familien hans, foreldrene og broren, er kjente og godt likte i byen Macon hvor de driver et apotek. Det er uvanlig å ha en avbalansert, høyt utdannet og dømt drapsmann som hovedkarakter, dette er spillets første innskudd på å skape interesse for karakteren.

Politimannen kjører av veien for å unngå en person, og de to mennene havner i skogen. Everett våkner til seg selv og er fortsatt i bilen. Vi ser politimannen ligge urørlig på bakken. Everett roper og spør om han er ok, og han blir synlig bekymret når politimannen ikke beveger seg. Everett har skadet beinet i krasjet og kan ikke lenger legge vekt på det uten å skrike ut i smerte. Han halter bort til politimannen for å sjekke om han er i live og snakker til han med en myk, men bekymret stemme. Politimannen våknet plutselig til og angriper Everett som faller på ryggen og krabber vettskremt vekk. Everett ser seg rundt etter noe å forsvare seg med og finner politimannens hagle og noe ammunisjon liggende i nærheten. Han får ladet haglen, men politimannen kryper stadig nærmere, enda Everett roper til ham om å stoppe. Han er tydelig redd og ukomfortabel. Spilleren må skyte politimannen i hodet, ellers dør Everett og det er ikke mulig å komme videre i spillet uten å gjøre dette. Everett kommenterer at politimannens hud er råtnet og at han lukter forferdelig. Bråket fra haglen har tiltrukket andre og vi ser råtne mennesker komme ut fra forskjellige steder i skogen. Dette skremmer Everett og han flykter, haltende, for livet fra zombiene som jager ham gjennom skogen før han klatrer over et høyt gjerde og havner i en hage.

Det er ikke mye vi vet om denne karakteren, og det lille som er blitt presentert har ikke vært særlig bra. Allikevel er det handlingene til Everett som er blitt presentert som blir det som får mest tyngde i vår bedømmelse av han. Vi har opplevd ham skadet, forvirret, redd og

hjelpeløs. Det at Everett er en dømt drapsmann er vanskeligere å ta til seg, det kan lettere fortrenses når han ikke oppfører seg på en voldelig eller aggressiv måte, men heller er defensiv og omsorgsfull. Her er også rollen til spilleren av betydning. Spilleren har fått utdelt Everett og å ta vare på han er et krav for å kunne spille spillet.

Spillet er som nevnt i 3D og spilleren ser tydelige ansiktsreaksjoner i avataren og de andre karakterene. Det er fra spillutviklernes side lagt vekt på å få frem uttrykk som at de føler redsel, ser noe frastøtende og at de er stresset. Karakteren Everett har i tillegg en god stemmeskuespiller som benytter seg av objektive internlyder (Chion 1994, s. 76) som i dette eksempelet er stønning og pustelyder. Han stønner og klynker av hver bevegelse som fører ham lenger vekk fra gjerdet og en vanligvis enkel handling blir til en kamp for overlevelse. *TWD* har ofte en empatisk musikk som reflekterer situasjonen avataren befinner seg i, eller den følelsesmessige tilstanden avataren befinner seg i. Som Birger Langkjær sier så forstår vi musikken gjennom å projisere bestemte typer av mentale eller kognitive modeller fra vår erfaringsverden inn i musikken (1998, s. 43). Spilleren tar i bruk egne erfaringer for å gi konnotasjoner til musikken og lager en fullstendig audiovisuell opplevelse relatert til en følelse, og også ofte en handling utført av avataren eller andre karakterer i spillet. Musikken bygger opp under hva avataren føler, og hva spilleren ser og føler om hun lever seg inn i fiksjonen. Det audiovisuelle er med på å invitere spilleren inn i historien og skaper en troverdig fiksjon slik at spilleren kan oppleve en vellykket innlevelse.

I neste gameplay-sekvens styrer spilleren Everett inn i huset som tilhører hagen og her finner han tegninger laget av et barn og et familiebilde av foreldre med ei liten jente. Spilleren får høre flere gråtkvalte meldinger fra jentas mor over en telefonsvarer. Spilleren og Everett møter nå Clementine for første gang. Hun har gjemt seg i en trehytte ute i hagen, og de vinker til hverandre da Everett blir angrepet av en zombie. Det blir et basketak og spilleren får en quick-time event. Det ser ut som zombien akkurat skal få bitt han da Clementine gir han en hammer og Everett får slått den i hjel.

Dersom spilleren ikke har følt en empatisk tilknytning til karakteren Everett fra før ønsker spillet nå å forhandle på nytt, gjennom karakteren Clementine. Selv om spilleren i første omgang ikke skulle være enig i at å la Everett leve er det riktige moralsk sett, fordi han er en drapsmann, er det han som er den eneste muligheten til Clementines overlevelse nå. Foreldrene var i en annen by og har ikke kommet hjem. Det har gått flere dager, og Clementine har gjemt seg i trehytta hele tiden, men ingen hun kjenner har kommet for å hente henne. Spilleren har hørt moren bønn om Clementines overlevelse, og Clementines personlighet og væremåte gir ønske om å gi henne omsorg og beskyttelse. Clementine spør

etter foreldrene og har håp om at dette skal ordne seg, så vi skjønner at hun ikke har forståelse for situasjonen, og at hun har en uskyldig og barnlig optimisme. Samtidig har spilleren sett at hun er smart, ressurssterk og modig da hun skjønnte at hun måtte gjemme seg fra zombiene og at trehytten kunne redde henne, at hun burde prate med Everett før hun viste han hvor hun var, og at hun kom til hans redning med en hammer når han var i livsfare.

Om spilleren bryr seg om Clementine blir valgene som spilleren tar for Everett viktige. Overlevelsen til Everett og Clementine går som regel hånd i hånd, så om spilleren bryr seg om Everett også vil fiksjonsinnlevelsen blir enda sterkere. Valgene i spillet bygges rundt et sentiment for disse karakterene og deres overlevelse noe som kan skje på bekostning av andre karakterer. Ved å måtte ta valg for avataren får spilleren en empatisk deltagerposisjon, og for å opprettholde denne bør spillet opprettholde ludonarrativ dissonans. Om Everett plutselig kunne gå rundt og slå til alle støttekarakterene og ingen reagerte på det ville spillopplevelsen blitt absurd.

Jeg skal nå ta for meg empati-dannelse i *ME*-spillene hvor jeg mener denne først og fremst oppstår gjennom støttekarakterene. Kristine Jørgensen (2007) mener Shepard er en mer komplett karakter enn det mange andre rollespill presenterer, og det er jeg enig i. Jeg mener også at valgmulighetene som spilleren får, og som gir renegade- og paragon-poeng, gir to svært ulike bilder av personen Shepard, selv om det ikke nødvendig har den store effekten på spillhistorien. Dette vil jeg beskrive som en ludonarrativ dissonans, og jeg skal se nærmere på det i neste kapittel. En gjennomspilling kan fremstille en helt ulik Shepard enn en annen, og Shepard kan til og med skifte fra hyggelig til frekk i samme samtale.

Jeg mener av den grunn at en empatidannelse i *ME*-spillene hovedsakelig går gjennom støttekarakterene, som Jørgensen også mener har en viktig rolle i utviklingen av narrativ i *ME 2*. Jeg mener at ved å bli kjent med støttekarakterene i spillet så utvikler spilleren et sterkere empatisk bånd til dem enn spilleren gjør til Shepard. Dette er fordi støttekarakterene er definerte karakterer som har sin spesifikke personlighet, som en spiller kan like eller ikke, og gjennom de personlige oppdragene som disse karakterene presenterer for spilleren blir spilleren kjent med dem og kan forstå deres motivasjon for handlinger, og forstå deres svakheter og styrker. Shepard har selv enkelte personlige oppdrag som er basert på hvilken bakgrunnshistorie spilleren har valgt for avataren, så det er klare muligheter for en spiller å bli kjent med Shepard også, men jeg mener de store sprangene i hva slags oppførsel som spilleren kan velge for avataren gjør at spilleren må jobbe litt ekstra som rollespiller for dannelsen av engasjement rundt Shepard. Samtidig tror jeg også de mange valgmulighetene



kan være med på å skape en kompleks og spennende karakter som spilleren kan uttrykke personlige følelser gjennom, som jeg skal vise i analysen i situasjonen med støttekarakterene Wrex og Ashely i *ME*.

Det er mange oppdrag å velge mellom i begge *ME*-spillene, både for historiet utvikling og karakterutvikling. For å bli kjent med karakterene må spilleren ta på seg en aktiv rolle og utføre de oppdragene som er relevante. I det første spillet er det tre karakterer som spilleren kan bli bedre kjent med gjennom ulike personlige oppdrag, disse er Tali, Garrus og Wrex. Jeg analyserer forholdet til Wrex senere i analysen når jeg snakker om langsiktige konsekvenser, og her vil jeg ta for meg utviklingen av empati for Garrus og hans historie.

Garrus er en av de første karakterene som støtter Shepard i påstanden om at Saren er en forræder som er med på en plan om å utslette alt organisk liv. Garrus vil gjerne bidra i kampen mot Saren og ber om å få bli med på teamet til Shepard. For å få tilgang til oppdraget må spilleren få Shepard til å snakke med Garrus noen ganger om bord på skipet Normandy slik at Garrus føler seg komfortabel til å fortelle om Dr. Saleon. Garrus jobbet som sikkerhetsvakt på romstasjonen Citadel og fant ut at doktoren drev forskning på sine ansatte og brukte kroppene deres til å gro organer, og så høste dem og selge dem. Da Saleon fant ut at han var blitt avslørt ødela han laboratoriet sitt og flyktet i et romskip. Garrus ønsker å finne Dr. Saleon igjen, som nå kaller seg Dr. Heart, og vil ha Shepards hjelp med å gjøre dette og gi det en «rettferdig» avslutning. Saleon fremstilles som en rent ond person og det er lett å forstå Garrus' motivasjon til å få has på denne doktoren, spesielt siden han fortsatte med de livsfarlige eksperimentene uten tanke på noen andre enn seg selv. Dr. Saleon/Dr. Heart er en arketypisk «slemming» uten positive sider og Garrus er også den eneste som forsøker å stoppe ham. Garrus blir presentert som en karakter som risikerer liv og karriere i kampen for rettferdighet og vil bekjempe de som er «slemme».

Spillet kan fremstå som enkel i oppdelingen av slemme og snille karakterer og vi kan se dette som en måte å guide spilleren inn i en empatisk forståelse av karakterene, slik som Vaage (2007) skriver om med folkepsykologiske lover og stereotypisering. Ved å bli kjent med alle støttekarakterene i de to *ME*-spillene finner spilleren også ut at alle karakterene har ulike verdisyn. Disse verdisynene påvirker historien ved at de ulike karakterene har forskjellige erfaringen de bidrar med til historien. Karakterene har også ulike egenskaper, enkelte er flinke til gerilja-krigføring, eller teknologi, forskning, store våpen, eller er skarpskytter og så videre. Dette påvirker spillet på en teknisk måte, men også historien, som vi skal se med eksempelet med det siste oppdraget i *ME2*.

Tilbake til oppdraget hvor spilleren kan bli bedre kjent med Garrus så kan spilleren velge om Garrus skal være med på dette oppdraget eller ikke. Han forteller at han ønsker å være med på oppdraget, og om han ikke får bli med vil han uttrykke en anger over ikke å ha vært med. Oppdraget gir spilleren koordinatene til Dr. Saleons transportromskip hvor han forsøker å overbevise dem om at han er uskyldig, men Garrus identifiserer han og spilleren får så et valg mellom å la Garrus skyte doktoren eller be han om å roe seg ned og at de skal ta han med til militæret og avhøre han. Hvis spilleren velger det sistnevnte så vil Garrus si at han er redd for at doktoren skal komme seg unna igjen og ber om at de avslutter dette en gang for alle. Shepard kan da prøve å få Garrus til å forstå at ved å avhøre ham kan de lære hva han har gjort og hvordan og hvor langt nettverket hans strekker seg, at dette er det riktige å gjøre. Uansett hvilket valg som blir tatt så vil det neste som skjer være at Dr. Saleon går i konfliktmodus og forsøker å komme seg unna, og den eneste måten å komme videre i spillet på er å skyte han. Om Shepard stoppet Garrus fra å drepe doktoren, så må spilleren drepe doktoren selv når han prøver å rømme og Garrus spør Shepard hva som var vitsen med å stoppe ham fra å drepe doktoren når hun endte med å gjøre det selv. Shepard svarer da «[y]ou can't predict how people will act, Garrus. But you can control how you'll respond. In the end that's what really matters».

Her skaper spillet en ludonarrativ konsonans i konsekvensene selv om situasjonen får det samme utfallet uansett valg. Spillet ønsker å legge vekt på at det er spillerens handlinger som er det viktige, ikke andres reaksjoner.

Vi kan se Shepards moral er knyttet til plikt da hun er en soldat, en forsvarer av menneskeheten, og senere et Spectre, som er en forsvarer av universet. Garrus har tatt dette et steg videre da han føler at han ikke fikk gjort sin plikt da han jobbet i sikkerhetsselskapet C-Sec, at han ble holdt tilbake av politikk og korrupsjon. Denne karakteren er dermed et uttrykk for sentimentmoral hvor han gjør det han mener og føler er riktig, selv om sjefen sier han ikke skal gjøre det. Støttekarakterene i spillene sverger troskap til Shepard og hennes avgjørelser, men i oppdragene vil de fungere som rådgivere med ulike etiske verdisyn og komme med kommentarer om hva Shepard burde og ikke burde gjøre.

## **Etisk design**

Jeg mener det ble etablert i kapittel fire at *The Walking Dead (TWD)* har et spilldesign som egner seg for historiefortelling, og at det nå har kommet frem at spillet i tillegg har et audiovisuelt uttrykk som fungerer godt til å skape en empatisk deltagerposisjon. Jeg skal nå

gjøre en kort analyse av *TWD* og *Mass Effect*-spillene (*ME*) ut ifra Sicarts (2009) teorier om etisk design og se hvordan dette kan være med på å opprettholde ludonarrativ konsonans. I teoridelen skrev jeg også om hans åpne og låste etiske muligheter, og vi skal nå se hvordan dette blir brukt i disse spillene.

I *TWD* og *ME* har programmerte begrensninger som fungerer som en opprettholder av ludonarrativ konsonans. Dette vil blant annet si at mitt eksempel fra *Red Dead Redemption* (*RDR*) hvor jeg, som avataren John Marston, ved et uhell skyter og dreper en person på gaten kan ikke skje i *TWD* eller *ME*-spillene. I *TWD* er det ikke mulig å gjøre handlinger som ikke er direkte relatert til historien fordi alle handlinger må velges ved å trykke på symboler som spillet presenterer. I *ME*-spillene er alle «snille» eller «nøytrale» karakterer beskyttet mot slike hendelser av spilldesignet. Dette vil si at skytevåpen, bomber, biologiske våpen og alt annet som egentlig kan skade ikke kan berøre dem. Et skytevåpen slutter å avfyre når det siktes mot en slik karakter, og de tekniske- og biologiske angrepene er ikke mulig å aktivere i det hele tatt. Våpnene fungerer bare slik som de skal når de blir aktivert av spillreglene i en konfliktsituasjon hvor spillerne må uskadeliggjøre «fiender» som skyter tilbake på avataren og støttekarakterene. Dette er altså en måte å hindre spilleren i å begå handlinger som vil skape en reaksjon i fiksjonsverdenen som ikke er en del av historien og som dermed ikke vil ha en plass i spillverdenens kollektive minne.

I *ME2* er det enda et situasjonsbestemt nivå i spilldesignet som gjør at spilleren kan skyte på støttekarakterene som er en del av teamet til Shepard når hun er ute med dem på oppdrag. Dette vil av og til resultere i kommentarer, men de blir ikke skadet, og det får ikke konsekvenser for forholdet deres. Her viser støttekarakterene en reaksjon på handlingene spilleren får avataren til å gjøre, men kommentarene fra støttekarakterene er ikke noe mer spesifikt enn at de ber Shepard slutte, eller at de informerer henne om at det er en alliert hun skyter på. Spilldesignet hindrer støttekarakterene fra å bli skadet og det blir ingen konsekvenser av disse handlingene spilleren gjør fordi de egentlig ikke skjer. Spilleren ser bevegelsene fra avataren og våpenet, og hører lydene fra avfyringen, men ingenting annet i fiksjonsuniverset tilsier at disse handlingene pågår. Slike begrensninger kan bli sett på som etisk design ved at de hindrer spilleren i å begå handlinger som fiksjonsverdenen har bestemt er «feil». Denne begrensningen i *ME*-spillene skaper både ludonarrativ konsonans og dissonans. Det hindrer en ludonarrativ dissonans som i *RDR* fra å skje, men det gis ingen forklaring på hvorfor våpnene ikke fungerer og heller ikke hvorfor støttekarakterene ikke blir skadet selv om de blir skutt på av avataren.

Å spille dataspill handler mye om å akseptere regler. Både Juul (2005) og Sicart (2009) poengterer at de ikke kan forhandles om, et nei til reglene er et nei til spillopplevelsen. Som Sicart sier så forsøker spillutviklere å utvikle et meningsfylt gameplay gjennom formelle systemer som genererer en virtuell verden hvor gameplayet finner sted (s. 38). Jeg mener at vi ser her med disse eksemplene fra *ME*-spillene, *TWD* og *SD* at meningsfylt gameplay som skal fortelle en historie krever regler som skaper begrensninger og hindrer ulogiske situasjoner slik at det skaper en forventet og troverdig handling-konsekvens-utvikling.

*ME*-spillene har låste etiske muligheter, ifølge Sicart. Spillene lar spilleren ta avgjørelser basert på egne verdier, men disse valgene er mellom spillets egne alternativer som leder videre ut i spillets moralske oppsett av paragon- og renegade-poeng. Dette poengsystemet fungerer i *ME*-spillene som andre typer erfaringspoeng som gjør at jo flere poeng spilleren har, jo flere muligheter relatert til disse poengene blir presentert. Dette er for eksempel at Shepard i enkelte situasjoner lett kan overtale andre karakterer, eller hun kan få voldelige alternativer som ikke ville vært tilgjengelige om ikke spilleren hadde hatt nok renegade-poeng. Som jeg nevnte i analysen av ludonarrativ dissonans så er det lite reaksjoner på Shepards oppførsel, om spilleren går for renegade- eller paragon-handlinger, og jeg ser dermed de samme tendensene som jeg tok opp i innledningskapittelet hvor Biggs, Parker og Schulzke mener grunnsystemet med moral-oppsettet er spennende, men har lite faktisk innvirkning på historien.

Om jeg skal sette *ME*-pillene videre i Sicarts etiske design-oppsett finner jeg at de ikke passer spesielt godt inn i verken subtraherende låst etikk, eller låst reflekterende etikk. Spillet gir tilbakemelding i renegade- og paragon-poeng om det er et "godt" eller "ondt" valg, men spillet manipulerer ikke konvensjonelle regler om godt og ondt slik som subtraherende låst etikk gjør. Spillene har heller ikke så lite rom for selvstendige valg som låst reflekterende etikk. I *ME*-spillene er renegade- og paragon-poengene, og valgene som representerer dem, en mulighet for spilleren til å skape en personlig vri på situasjonene. En analyse vil vise at de ulike valgene som oftest har lite å si på hva som skjer videre i historien, men en førstegangsspiller vil mest sannsynligvis ikke oppleve det slik. Med en optimal fiksjonsinnlevelse vil det trolig oppleves som spilleren hele tiden har en viktig og avgjørende rolle i prekre situasjoner som jeg skal vise med eksempler i neste delkapittel på moralske problemstillinger spilleren møter.

Før jeg gjør dette vil jeg se hvordan *TWD* kan forklares med Sicarts åpne og lukkede etiske muligheter. Dette spillet har ingen moral-poeng som evaluerer valgene spilleren tar for Everett. En vurdering av rett og galt blir gjort rundt de ulike situasjonene av Everett selv og

de andre støttekarakterene. Dette kommer til uttrykk gjennom samtaler hvor de forteller hva de mener er riktig. Her vil det også komme frem at de ulike karakterene har ulik personlig moral og at det vil være enighet og uenighet uansett hva spilleren velger. Spilleren klarer spillet uansett hvilke valg Everett tar, så dermed kan det ses på som et låst etisk design fordi alt er allerede predefinert. De ulike valgene som blir tatt skaper små variabler og dette kan for eksempel reflekteres i støttekarakterenes oppfatning av Everett

## **Det konflikt-drevne narrativ**

Jeg la frem i teoridelen at et krav til spill bør være at det er en utfordring, at det ikke skal være lett å vinne, og jeg mener at en av utfordringene i både *Mass Effect (ME)* og *The Walking Dead (TWD)* er at spilleren må ta vanskelige avgjørelser hvor det ikke er noe åpenbart «riktig» eller «galt» valg. Jeg mener også at dette er en av grunnene til at spillene fokuserer på å presentere et konflikt-drevent narrativ. Spilleren blir hele tiden presentert med moralske situasjoner i tetthet og proporsjoner langt utenfor hva et gjennomsnittlig menneske kommer til å oppleve, og dette skaper en konstant strøm av spenning i historien. Dette er en av grunnene til at jeg mener det er forskningsmessig interessant å se en konsonans eller dissonans i handlingsgangen og finne ut om historien faktisk følger opp de mange moralske konfliktene.

Som jeg har nevnt og ønsker å få frem i denne oppgaven har utviklerteamene bak *ME*-spillene og *TWD* selv uttrykt at de ønsket å sette spilleren i situasjoner med moralske problemstillinger for deretter at de må ta en avgjørelse på vegne av avataren. Jeg mener dette gjør det ekstra interessant å analysere disse spillene og se hva de faktisk presenterer til spilleren. Det siste spillet, *Sleeping Dogs*, ønsker også å fortelle en moralsk komplisert historie, men her får ikke spilleren dialogtrær og valgmuligheter og spillet vil derfor ikke få en rolle i denne analysen. Som Sicart (2009) sier så kan vi finne systemer med etiske design i alle historiedrevne dataspill, og det er nå spillene med dialogforgreningsfunksjonen jeg nå er interessert i å analysere.

Sammen med Sid Meiers kriterier for hva som gjør et valg spennende mener jeg det også er viktig at valget som blir tatt leder ut i konsekvenser for avataren i spillet, og dermed også spilleren. Ulike spill har ulike konsekvenser etter handlinger som spillet krever, hvor spilleren må tenke på ressurser som ammunisjon, penger, helbredende drikker, soldater av ulik sort, og så videre. I denne oppgaven fokuserer jeg på spill hvor jeg mener spilleren må spille etter vurdering av konsekvenser for karakterene i første omgang. Spilleren bør engasjere seg i historien, og i karakterene, og med dette skapes det engasjement for de moralske

problemstillingene som spillet presenterer. Jeg forklarte dette tidligere i oppgaven med Vaages teorier om empatisk innlevelse som fører til en optimal innlevelse i fiksjonen.

Som vi skal se i analysen så møter spilleren helt klart problemstillinger av moralsk art i alle spillene. Forskjellen er hvor mye valg spilleren har i situasjonen og hva slags konsekvenser det får videre i historien.

### **En konstant strøm av moralske problemstillinger**

Jeg skal her ta for meg noen eksempler på moralske problemstillinger som spilleren møter i *ME*-spillene og *TWD*. Dette er eksempler som er typiske for spillene og jeg har forsøkt å representere det generelle konfliktnivået i spillene. Den aktive deltagelsen spilleren får i de moralske valgene gjør at spilleren går fra å ha en empatisk tilskuerposisjon til å ha en empatisk deltagerposisjon. Med dette mener jeg at spilleren ikke bare kan beholde den mer automatiske imaginative empatien, som jeg skrev om i teorien, men spilleren må aktivt bruke sin empatiske innlevelse til å ta valg i moralsk ladede problemstillinger.

### **Valget mellom to støttekarakterer**

Det første eksempelet er en problemstilling som spilleren møter i både *ME* og i *TWD*. I begge spillene er det en konfliktsituasjon hvor avataren og andre støttekarakterer er under angrep fra fiendene i spillet, henholdsvis geth og zombier. Spilleren må velge mellom å redde én av to støttekarakterer. I *ME* er Shepard øverstkommanderende på oppdraget og det er hennes plikt å ta et valg om hvor redningsskipet skal lande. Spillerens egne preferanser av støttekarakter vil nok være det mest avgjørende i valget da det ikke er markante taktiske forskjeller på de to støttekarakterene. Valget er mellom to mennesker, en kvinne og en mann, begge er soldater, og selv om Shepard kan ha et heterofilt forhold til den ene støttekarakteren (relativt til avatarens kjønn), så vil ikke Shepard uttrykke noen preferanse på grunn av dette når valget må tas. Støttekarakteren som overlever vil uttrykke overlevelsesskyld uansett hvem som ble valgt, og resten av teamet vil uttrykke sorg over tapet og forståelse for Shepards vanskelige situasjon.

I *TWD* må spilleren velge mellom to støttekarakterer som svært nylig er blitt introdusert. Her er også valget mellom en kvinne og en mann. Everett kan senere uttrykke romantisk interesse for kvinnen han kan redde, men det er ikke relevant til situasjonen slik den er i dette tilfellet. I tillegg til at *TWD* har valgmuligheter for spillere så viser dette spillet

resultatene som er samlet inn fra alle spillere som har spilt de ulike kapitlene, om de har internettilkobling. I denne situasjonen viste det et overraskende markant flertall som reddet den kvinnelige karakteren. Jeg mener dette kan ses knyttet til spillets fremstilling av karakterene. Carley, som den kvinnelige karakteren heter, fremstår som en intelligent og snartenkt person. Hun har i tillegg sin egen pistol og har vist i en tidligere situasjon at hun er en god skytter. Carley har sagt til Everett at hun vet han er drapsdømt, men vil holde det skjult for gruppen for å unngå unødvendig konflikt. Den mannlige karakteren heter Doug, en intelligent og teknisk anlagt karakter, men viser liten eller ingen evne til å ta vare på seg selv i en konfliktsituasjon. Han er tilbaketrukket og uttrykker at han er ukomfortabel med å ta avgjørelser. Basert på idéen om at spill lar spillere bruke ferdighetene til avatarer og støttekarakterer i ulike oppdrag, så er min teori at Carley vil være den taktiske fordelingen i denne situasjonen, og at hun derfor blir fortrukket av majoriteten av spillergruppen.

I begge situasjonene er det altså helt opp til spilleren hva hun velger å gjøre, og avataren legger ingen føringer i preferansene. Eventuelle avgjørende følelser spilleren har vil være relative til spillerens fiksjonsinnlevelse. Senere i denne analysen skal jeg ta for meg en situasjon som skjer tidligere i *ME* og som kan ha en direkte innvirkning på spillerens avgjørelse. Spillerens opplevelse av historien og inntrykket av karakterene er nok det som blir mest gjeldende og spilleren må da ha en aktiv deltagerrolle. Om det blir et taktisk eller sentimentalt valg å velge Carley i *TWD* kan diskuteres ut ifra om spilleren velger dette fordi hun blir sett på som den sterkeste karakteren, og at det dermed er et godt taktisk valg. Eller hun blir valgt fordi hun blir sett på som den sterkeste karakteren, og hun har vist omtanke for Clementine og Everett, og dette kan være med på å sikre overlevelsen til Clementine om det skulle det skje noe med Everett. Jeg skal ikke ta diskusjonen videre, men det kan være interessant til videre forskning rundt spillerens opplevelser av situasjonene.

### **Uklare linjer mellom riktig og galt**

Det neste analyseeksempelet er igjen fra *TWD*, og her uttrykker både støttekarakteren Kenny og avataren Everett sine preferanser i valget. Det er ikke så langt inn i historien, men etableringsfasen av karakterene er over og spilleren har nok følelsen av at hun kjenner karakterene. Everett og Kenny er på oppdrag i byen Macon mens resten av gruppa er på en bensinstasjon hvor de har bodd de siste månedene. Målet er å finne medisiner, mat og bandasjer på apoteket. Plutselig løper en ung kvinne ut på gaten et stykke unna dem og hyler og roper. Hun blir angrepet av zombiene i nærheten, og de to mennene observerer situasjonen

før Kenny spør hva som skjer. Everett tar en nærmere kikk gjennom riflen han bærer med seg, og spilleren får dialogmulighetene fra figur 6, som er som følger; «*It's a girl, we have to help.*», «*It's a girl, she's going to get us killed.*», «*It doesn't matter. We must keep moving.*» og «...», hvor sistnevnte resulterer i stillhet.



**Figur 6** Skjermdump fra *The Walking Dead*

Spilleren, Everett og Kenny vet at det ikke er mulig faktisk å redde denne jenta. Alle har sett henne bli bitt, og alle vet at det ikke finnes noen kur mot dette og at hun dermed vil dø og bli en zombie. Den moralske problemstillingen er nå om de skal la jenta bli spist levende av zombiene, eller om de skal drepe henne for å spare henne for unødvendig lidelse. Å la henne bli spist levende gjør det lettere for Everett og Kenny å holde seg unna zombiene fordi de da er opptatt med henne, men karakterene må da leve med at de brukte en annen persons smerte og frykt for å lette sin egen situasjon. Det er Kenny som kommer med forslaget om at de kan la henne leve og fungere som en avledningsmanøver, men det er spilleren som tar avgjørelsen om Everett skyter henne eller ikke.

Som vi ser i figur 6 er det en hvit linje på skjermen og dette er en visualiseringen av tiden spilleren har på å bestemme seg for en handling. Å la tiden gå ut i avgjørelsen i figur 6 resulterer i stillhet fra Everett, som er det samme som det fjerde valget i dialogtreet, før han sier at de må skyte henne for å la henne slippe lidelsene. Her har både avataren og



støttekarakteren uttrykt sin preferanse over hva de vil gjøre i situasjonen. Spilleren får presentert sentiment-moral fra Everett fordi han lar sine følelser og omtanke for mennesker generelt veie tyngst rundt avgjørelsen i situasjonen. Kenny ønsker at de bruker situasjonen til deres fordel og at de velger seg selv over andre.

Om Everett skyter henne blir Kenny sur, og lyden fra rifla gjør at zombieene beveger seg mot dem og følger dem inn til apoteket. Spilleren får svær kort tid til å samle de nødvendige ressursene de skulle få tak i på apoteket før zombieene kommer seg gjennom dørene de har barrikerert. Om spilleren velger at Everett ikke skyter jenta vil Kenny bli fornøyd over valget og zombieene vil ikke følge etter dem til apoteket i den følgende cutscenen. Spilleren får lenger tid til å samle ressursene i dette scenarioet enn om Everett skyter jenta.

Dette valget vil ikke få lengre konsekvenser enn akkurat dette, bortsett fra at Kenny vil i en krangel med en annen støttekarakter nevne det om Everett ikke dreper jenta. Han bruker det som et argument for at livet i den post-apokalyptiske verdenen er forferdelig og linjene mellom godt og ond ikke lenger er de samme. Her kan det igjen bli relevant med videre forskning og se på inntrykkene spilleren sitter igjen med fra disse situasjonene. Kanskje føler spilleren et ubehag og har en følelse av anger fra å ha tatt valget som var feil for dem personlig.

### En ny sjanse eller å være på den sikre siden



Figur 7 Skjermdump fra *Mass Effect 2*

Det siste eksempelet på moralsk problemstilling er fra slutten av *ME 2*. Spilleren har mye opparbeidet informasjon om karakterene og historien rundt situasjonen de er i, men er likevel ingen absolutt sikkerhet om hva som kommer til å bli konsekvensene av dette valget. Teksten fra skjermdumpen er som følger; «Legion: *Shepard Commander. It is time to choose. Do we rewrite the heretics, or delete them?*». Spillerens valg i dialogtreet er «*Investigate*» til venstre, og «*We'll rewrite them.*» og «*It's safer to kill them.*» på høyre side.

Legion er en støttekarakter som blir introdusert i *ME2* og er et medlem av Shepards team. Han er obligatorisk å ha med på dette oppdraget og dette er et oppdrag som resulterer i en forsterkning av vennskapet mellom Legion og Shepard. I det første spillet var det frivillig å ta med støttekarakteren på hans eller hennes personlige oppdrag, men i det andre spillet har spillet en programmert regel om at denne karakteren må være med. Dette er en type oppdrag som Kristine Jørgensen (2010) omtaler som en fremdriver av narrativ, og de er karakterutviklende oppdrag. Å bli bedre kjent med støttekarakterene i teamet til Shepard gjør at de får et nivå i vennskapet som regner karakteren som «lojal». Dette er knyttet opp mot spillmekanikk ved at en lojal støttekarakter kan utvikle flere kampferdighetene enn en karakter som ikke er lojal.

Legion er en komplisert robot med høyt intelligensnivå, og kalles en mobil plattform i spillet. Det er et ukjent vesen for Shepard frem til de møtes i *ME2*. Selve rasen som Legion tilhører, som er geths, er kjent for Shepard, men de har tidligere kun fungert som fiender i spillet. Legion er et vesen bygget opp av 1183 geth-program og de er et nettverk som tenker og arbeider sammen. Geth er en rase som ble skapt av quarians som arbeidere og krigere. Quarians fikk strenge retningslinjer av rådet på Citadel for utviklingen av geth-robotene, blant annet at de ikke skulle utvikle dem med kunstig intelligens. Dette ble ikke overholdt og geth-robotene ble etter hvert så intelligente at de begynte å sette spørsmål ved sin egen eksistens. Det ble bestemt at geth-rasen skulle utslettes, men planen slo tilbake mot quarian-rasen og de måtte flykte hjemplanteten, Rannoch, som nå blir styrt av geth. Situasjonen er derfor ganske komplisert for Shepard fordi hun allerede har et vennsksforhold til quarian-rasen og de er skeptiske til Legion. Shepard er selv også skeptisk fordi hun kun har erfaring med geth som fiender. Disse fiendene er heretikerne som blir omtalt i denne situasjonen. De er programmert til å være motstandere av organisk liv og valget i figur 7 går ut på å ødelegge disse geth-maskinene for alltid, eller bare omprogrammere dem. Det er hovedfienden i spillet, reaper-rasen, som har laget viruset som gjorde om heretikerne til anti-organiske drapsroboter.

Handlingen som gir renegade-poeng, altså «gode» poeng, er i denne situasjonen å omprogrammere dem. Legion kan fortelle Shepard at det er ikke noen sikkerhet i å omprogrammere dem, de kan omprogrammeres til å være onde igjen. Ved å ta dette valget velger spilleren å ha et optimistisk syn på fremtiden, ta en sjanse på at det går bra og heller møte konflikten dersom den skulle oppstå senere. Paragon-poengene går altså til handlingen hvor spilleren utsletter heretikerne for godt. Her står det mellom å gi noen en ekstra sjanse eller bli kvitt dem en gang for alle. Legion henter til at heretikerne kan brukes i kampen mot reapers, men understreker at det er helt og holdent opp til Shepard selv hva som skal gjøres.

Spilleren kan velge «Investigate» og få mer informasjon om heretikerne og ikke minst hvorfor Legion mener det er Shepard som bør ta avgjørelsen. Dette er en av grunnene til at jeg mener karakteren Shepard baserer seg på en plikt-moral. Shepard er den som får ta avgjørelsene, de andre kommer med råd, men hun er øverstkommanderende, den med høyest militær rank, og de andre har som regel, bokstavelig talt, sverget sin troskap til henne og at de skal respektere hennes avgjørelser. Det er hennes plikt å gjøre det som er best for mannskapet sitt, og for universet generelt. Legion mener Shepard er den som er best egnet til å ta avgjørelsen fordi hun personlig har kjempet mot heretiske geths og dermed er den som kjenner dem best. Hun vet akkurat hva de er i stand til og bør derfor ta en kalkulert avgjørelse basert på risikoen om å la de få eksistere med fare for at de kan bli programmert «onde» igjen, eller drepe dem og fjerne risikoen.

## **Ludonarrativ konsonans**

Jeg har nå tatt for meg enkelte deler som til sammen gjør opp historiefortellingen i *TWD* og *ME*-spillene. Jeg har sett hvordan spilleren blir kjent med karakterene og hvordan de audiovisuelle uttrykkene er med på å skape en interesse for disse karakterene og mest sannsynlig også empati for dem. Jeg har også vist eksempler på problemstillinger av moralsk art som spilleren møter gjennom hele spillet og som er med på å skape et konfliktdrevent narrativ. Spilleren må i historien hele tiden ta stilling til nye og gamle konflikter som enten presenteres med klare gode og onde alternativer, som i *ME*, eller gråsoner som i *TWD*. I tillegg har jeg vist at etisk design og programmerte begrensninger i disse spillene kan være med på å opprettholde historiefortellingen i fiksjonsverdenen. Jeg skal nå se alt dette sammen og hvordan det ved en optimal presentasjon kan skape det jeg kaller ludonarrativ konsonans.

## Historie- og karakter-konsonans

Som jeg har nevnt i presentasjonen av etisk design tidligere i analysen så har *TWD* et spilldesign som gjør at det ikke blir rom for ludonarrativ dissonans på samme måte som i for eksempel *SD*. Spilleren har ingen muligheter til å gå utenfor rammene som spillutviklerne har designet, og innenfor disse rammene foregår handlingen som er relevant for historiens fremdrift, og kommende konsekvenser. Spilleren har kun tilgang til våpen, og utstyr som teip, saks, fotografi, alkohol og så videre når det er bruk for det. Derfor mener jeg det er et pek-og-klikk-spill fordi mye av utforskningen av verdenen, og det å løse oppgaver, går ut på å finne klikkbare objekter, ta de med og bruke dem på riktig måte i riktig situasjon. Spillet opptrer hele tiden som en veileder som ønsker å hjelpe spilleren med å løse oppdragene spilleren møter som driver historien. Spillet bruker både visuelle hjelpemidler som markering av relevante objekter, og audiovisuelle hjelpemidler som karakterer som snakker til Everett. Et eksempel på dette er når Everett er sammen med to av de andre støttekarakterene på en bensinstasjon og oppdager at en kvinne er fanget i et hus like ved, omringet av zombier på utsiden. Et av delmålene her er å bli kvitt zombiene én etter én uten å lage lyd. Spilleren må lete i omgivelsene for å finne gjenstander som kan brukes. Spilleren har kun muligheten til å bevege avataren i et avgrenset område og har begrensede bevegelsesmuligheter innenfor dette igjen, som usynlige skinner lagt ut i området for avataren å følge.

Karakterene gjemmer seg bak en bil og ser at det ligger en skrutrekker i passasjeretset, men døren er låst. Det er som nevnt zombier i nærheten, så om spilleren forsøker å bruke en pistol til å knuse vinduet, så vil en av de andre karakterene si at han kan ikke gjøre det fordi det vil lokke zombiene til dem. Dette vil skje om spilleren forsøker å gjøre dette flere ganger. Spillmekanikken vil ikke la Everett faktisk bruke pistolen på vinduet. Denne støttekarakteren fungerer dermed som en håndhever av et av spillets designede narrative delmål, som er å finne en stille måte å komme inn i bilen, og karakteren forklarer dette målet som en del av historien. Avataren bærer med seg en pute og det går an å tenke seg at den kan bli brukt sammen med pistolen til å knuse vinduet på en stillere måte, men den ene støttekarakteren protesterer fortsatt og mener lyden av glasset som ødelegges vil være for bråkete. Spilleren har dermed fått et hint om at puta skal brukes til noe annet. Spilleren beveger avataren videre og møter en zombie som sitter på bakken. Spilleren får opp en illustrasjon av en pute og om spilleren klikker på denne vil det komme en cutscene hvor Everett ber de andre dekke han. Han går bort til zombien, plasserer puten på hodet til zombien og gir tegn til å skyte. Dette går helt fint og zombiene rundt blir ikke oppmerksomme på at de er der. Nå har spilleren tilgang

til enda en bil, og her finner hun en tennplugg som avataren tar med seg videre, og som den ene støttekarakteren sier kan komme til nytte. Spilleren har nå mulighet til å gå tilbake til den første bilen og finner her en ny handling, nemlig det å forsøke å knuse vinduet med tennpluggen. Dette gir en cutscene hvor Everett skal kaste tennpluggen i vinduet, men støttekarakteren stopper han igjen. Støttekarakteren forteller at porselenet i tennpluggen vil gjøre vinduet skjørt som papir, så han tar fra hverandre tennpluggen og gir porselenbiten til Everett som kaster den i vinduet. Avataren får nå tak i skrutrekkeren.

Dette eksempelet er hvordan en typisk gjennomføring av oppdragene i *TWD* foregår. Et samarbeid med én eller flere støttekarakterer som utforsker området de er i, og gjennom dette finner de det som skal brukes til å løse problemet som er blitt presentert for spilleren. Spillet guider spilleren gjennom opplevelsen og lar bare spilleren gå der det er handling for historiefremdriften.

I spill som *SD* og *ME* så får spilleren mer frihet og hva jeg kaller en slags «fritid». Dette er den tilstanden avataren er i mellom oppdragene, eller mellom handlingene som er direkte relatert til oppdraget. I *TWD* får ikke spilleren noe slikt. Spillrommet er lite, det er ikke mye å utforske, og det som blir funnet viser seg å være relatert til fremdriften av handlingen som for eksempel kan være en løsningen av problemer, eller en utløsning av problemer. I *TWD* utforsker og skaper spilleren spillopplevelsen bit for bit i stedet for å bli servert flere opplevelser som spilleren kan ta én eller flere biter av nå og da. *TWD* arbeider i ett rom og én tid, i stedet for flere rom og relativ tid. Det er klare koblinger mellom handlingene, og de fører alltid videre til flere handlinger som driver historien. Å ha et kontinuerlig samstemthet mellom spillmekanikken og de narrative elementene virker som å være noe av hovedfokuset i spillet, og er det som setter begrensinger og gir muligheter.

Cutscenes i *TWD* legger opp til spillerens handlinger, og spillerens handlinger legger opp til cutscenes. Det går ikke an å få avataren til å slå eller skade folk i *TWD* uten at spillhistorien krever det, avataren kan ikke plukke opp eller bruke ting som ikke er historierelevant og det går heller ikke an å la avataren løpe og hoppe rundt i miljøet. Dette betyr derimot ikke at det ikke er et dataspill. Det er et spesifikt type spill og det er ikke hensiktsmessig å kun fokusere på hva spillet ikke kan fordi det utelukker store deler av spillet.

### **Ludonarrativ konsekvens-konsonans med komplekse langtidskonsekvenser**

Som vi nå har sett har dialog- og handlingsvalgene en aktiv funksjon i historiefortellingen i *TWD* og *ME*-spillene. Valget som blir tatt gjør at avataren havner i situasjoner som er en

konsekvens av handling, og selv om den overbærende historien forblir den samme får valgene større og mindre ringvirkninger som påvirker deler av historien. Jeg skal her ta for meg støttekarakteren Urdnot Wrex sin rolle i *ME* og *ME2* og vise at også de mer subtile valgene også påvirker historien og gir konsekvenser som er mindre tydelige, men at dette er med på å skape en god ludonarrativ konsonans. Her blir det tydelig at spilleren får innvirkning på historiet utvikling. Som jeg nevnte tidligere i kapittelet med eksempelet på moralsk problemstilling med valget mellom de to støttekarakterene i *ME*, så skal vi også se her at hendelser med støttekarakterene kan få innvirkning på valg som tas senere i historien.

Wrex er en dusørjeger, og en krogan, en rase som er kjent for å være svært effektive og hensynsløse krigere. Shepard møter ham på Citadel og han kan bli en del av teamet hennes. I et oppdrag på planeten Vormire får Shepard vite at det er blitt utviklet et antivirus til viruset som gjør at krogan-rasen har store problemer med å formere seg. Forskningslaben tilhører Saren og er en del av hans plan om å hjernevaske krogan og bruke dem som krigere.

Wrex blir rasende og opprørt over at de skal ødelegge dette antiviruset. Han krangler med resten av teamet, og Shepard må roe ham ned. I denne situasjonen er det flere ting som kan skje; spilleren kan be Ashley drepe Wrex, spilleren kan få Shepard selv til å drepe han, eller spilleren kan overtale ham om at dette er det beste alternativet. Dersom spilleren bruker for lang tid på å få en av disse mulighetene til å skje, så dreper Ashley Wrex uansett.

I tillegg til disse mulighetene er det flere små variabler i spillet som gjør at det finnes enda to muligheter for dette scenarioet. Den ene er at Shepard har sagt ja til å ta med Wrex på teamet, men ikke direkte drar til Vormire, men først blir kjent med Wrex ved at spilleren hjelper med han med det personlige oppdraget med å få tilbake krigsbekledningen som tilhører familien hans. Med dette oppdraget unnagjort før de drar til Vormire vil Wrex være lett å overtale, og dødsfallet hans kan unngås. Den siste løsningen på scenarioet er om spilleren bare har fire lagmedlemmer. Dersom dette er tilfellet vil Wrex automatisk si seg villig til å bli med å ødelegge laboratoriet fordi en regel i spillet sier at oppdraget ikke kan utføres med færre enn fire støttekarakterer.

Her er det mange små variabler som jobber sammen og skaper en situasjon som er relativt ut ifra spillerens tidligere handlinger. Dette er et eksempel på en kompleks historiet utvikling basert på spillerens valg. Spilleren kan velge å la Shepard være sint eller takknemlig etter at Ashley dreper Wrex, men avataren Shepard bærer ikke noe nag til Ashley utover i oppdraget. Dette er likevel et eksempel på et valg som kan engasjere spilleren på et personlig nivå og skape en fiksjonsinnlevelse basert på hennes følelser for karakterene.

Dette eksempelet blir direkte relatert til valget mellom støttekarakterene jeg tidligere har nevnt fordi det valget skjer i det samme området like etter. Kvinnen som kan velges er Ashley, og dersom hun drepte Wrex og spilleren ikke ønsket at det skulle skje kan hun bli sett på som en byrde og et ustabilt lagmedlem. Spillet forteller ikke spilleren hva som er rett og galt, det kommenterer ikke på om spilleren lar Ashley være igjen på planeten for å dø etter hun hadde drept Wrex. Spilleren får en empatisk deltagerposisjon og spillet utfordrer spillerens etikk ved å la spilleren bestemme om Ashley skal få leve eller ikke senere i det samme oppdraget.

Teamet er triste uansett hvem som blir igjen på planeten, om Wrex er med på oppdraget eller ikke, og om han dør eller ikke. Det er opp til spillerens emosjonelle og moralske tolkningen av situasjonen om hva hun får ut av valgene, om hun føler rettferdighet, tap av kontroll eller noe helt annet. Med en fiksjonsinnlevelse kan spillerens valg bli sett på som sentiment-moral, men avataren Shepard uttrykker det mer som et valg basert i pliktmoral fordi «det var bare en bestemmelse hun måtte ta». Dersom spilleren redder Wrex, eller ikke har noen interesse eller empati for denne karakteren, så vil valget mellom Ashley og Kaidan, som mannen heter, få et helt annet følelsesmessig inntrykk. Det vil da, som jeg sa, basere seg på spillerens inntrykk av disse to karakterene.

Dersom spilleren tar med Wrex i teamet og han overlever turen til Vormire så vil spilleren møte han igjen i *ME2*. Her er han leder for Urdnot-klanen. Wrex blir ikke med i teamet denne gangen, men har en fast plass på planeten Tuchanka. Om spilleren ikke tar med Wrex i teamet i det første spillet, eller han blir drept på Vormire, vil en slektning av Wrex få rollen som klanleder og møte Shepard på Tuchanka i *ME2*.

I dette eksempelet blir historien skapt av spillerens valg, og vi ser konsekvenser fra tidligere valg som påvirker den nåværende situasjonen, og den igjen vil påvirke historien videre. Den programmerte moralen i spillet, representert av paragon- og renegade-poeng får en funksjon ved at spillerens paragon-poengsum kan gi muligheten til å roe ned Wrex. Handlingsvalgene resulterer i komplekse langstidskonsekvenser som strekker seg mellom de to spillene.

*ME*-spillene har en mye mer intrikat moral-konsekvens-funksjon enn det spillene har fått oppmerksomhet for. Disse variasjonene er nok helt klart ikke mulig å oppdage etter én gjennomspilling. For virkelig å få inntrykk av historiene *ME*-spillene kan fortelle vil det være nødvendig for en spiller å spille spillene flere ganger, ta ulike valg og overføre disse valgene til neste spill i serien. Artiklene i denne oppgaven som har kritisert *ME*-spillene for mangel på moral-konsekvens har fokusert mye på de umiddelbare konsekvensene i for eksempel én

samtale og reaksjoner fra støttekarakteren. Dette har muligens ført til at en del langstrakte konsekvenser har blitt oversett, og dette eksempelet med Wrex gjør at en detaljert analyse av *ME*-spillene virker spennende. Jeg skal derimot vise i neste kapittel, hvor jeg analyserer ludonarrativ dissonans, at *ME*-spillene også har mangler i fremstillingen av konsekvenser.

### **Ulike typer ludonarrativ konsonans**

Gjennom dette kapitlet har jeg gått igjennom forskjellige deler av et dataspill som til sammen skaper en samstemthet i historiefortellingen, og det jeg kaller ludonarrativ konsonans. Jeg vil her presentere ulike former for ludonarrativ konsonans som har kommet frem i analysene og navngi dem etter hvilken del av spillet det er relatert til.

### **Ludonarrativ konsekvens-konsonans**

Her opplever spilleren en sammenheng med handlinger utført av henne selv og avataren og hva historien presenterer som konsekvens i historiefortellingen. Dette er en opplevelse spilleren bør få første gang hun spiller gjennom spillet. Dersom hun også får det etter flere gjennomspillinger har spillet et velfungerende valg- og konsekvens-design. Et eksempel på dette var situasjonen rundt Wrex. Opplevelsen er relativ for spilleren, men handling og konsekvens har en samstemthet.

### **Relasjonell ludonarrativ konsonans**

Dette er en opplevelse av et relativt sammenhengende og dyptgående forhold til støttekarakterer. Spilleren vil kunne oppleve og ha interaksjon med en relativt kompleks karakter både i cutscenes og spillerens kontroll i gameplay. Jeg sier relativt fordi det nesten alltid vil være tilfeller i dataspill hvor en støttekarakter sier det samme gjentatte ganger, men kan i store trekk være kompleks og utvikle seg. Vi så eksempel på dette fra *TWD* når spilleren arbeider med å løse et oppdrag sammen med støttekarakterene og avataren kan ha samtaler med dem som de personene de blir presentert som i cutscenes.

### **Ludonarrativ personlighetskonsjonans**

Dette er opplevelsen av en avatar med en personlighet som har samklang med hva som kan utvikles i spillet, og som ikke går imot seg selv for mye i de ulike valgene spilleren får presentert. Avataren blir heller ikke merkbart usammenhengende fra cutscenes til gameplay.



Vi ser eksempel på dette med Everett, spesielt i eksempelet med han og Kenny i Macon. Helt fra starten av *TWD* har Everett risikert sin egen sikkerhet for å ta vare på andre, med politimannen, Clementine og så videre. Nå vil han la den tilfeldige jenta på gata slippe lidelsene, og vet det vil tiltrekke zombiene og gjøre situasjonen vanskeligere for han og Kenny. Everett vil som regel uttrykke tankene sine rundt en situasjon før spilleren må ta et valg, og på den måten kan spilleren velge å ta valget som Everett selv vil foretrekke, eller ikke.

### **Ludonarrativ konsonans i cutscenes**

Her vil spilleren oppleve en samstemthet med hva som skjer i cutscenes og hva spilleren får gjøre i gameplay. Her blir *TWD* igjen aktuelt fordi spillet presenterer flytende overganger fra cutscenes til gameplay som skaper samstemthet i karakterer og fiksjonsverden.



## Kapittel 5 Analyse II - Ludonarrativ dissonans

Forrige kapittel tok for seg hvordan blant annet spilldesign, historie, valg og konsekvenser jobber sammen for å skape en samstemthet i dataspill. Jeg skal nå ta for meg ludonarrativ dissonans slik det kan oppstå i dataspillet *Sleeping Dogs* og *Mass Effect*. Eksemplene er hentet fra både hovedhistorien og oppdragene, og fra handlinger spilleren kan gjøre utenfor disse. Spilleren får mye «fritid» mellom oppdragene i *Sleeping Dogs* og flere av eksemplene er hentet herfra. *The Walking Dead* vil ikke bli tatt med i denne analysen da spilldesignet ikke gir de samme bevegelsesmulighetene som i de tre andre spillene, og det er disse jeg er interessert i å ta for meg i sammenheng med utformingen av ulike dissonanser. Etter gjennomgangen av eksemplene skal jeg ta for meg de ulike ludonarrative dissonansene som er blitt nevnt gjennom oppgaven og kategorisere dem. Teorigjennomgangen har synliggjort at det er flere områder spilleren kan oppleve dissonanser og analysene skal synliggjøre dette.

Analysen vil vise hvordan en historiefortelling satt i et åpent landskap i et dataspill kan skape usammenhengende hendelser og absurd oppførsel fra karakterene om det blir sett i sammenheng med den helhetlige historien som blir fortalt.

### Historie-dissonans

*Sleeping Dogs* (*SD*) har nesten den samme spillmekaniske utformingen som *Grand Theft Auto*-serien når det gjelder å komme seg unna politiet. Det er ikke mulig å skifte farge på kjøretøyet og dermed komme seg unna politiet i *SD*, men *SD* har den samme funksjonen hvor spilleren kan kjøre avataren bort fra politiet og dermed slippe straff. Spilleren må da oppholde avataren i denne sikre sonen i en viss tid før politiet gir opp jakten. Er dette kun en enkel spillmekanikk eller går det an å forklare det ved bruk av historien? Shen er egentlig en amerikansk politimann og kjenner ikke Hong Kong-politiet veldig godt, men han har en del møter med dem som spilleren opplever gjennom cutscenes, og spilleren får på den måten Shens inntrykk av hvordan politiet er.

Politiet er svært splittet og preget av indre uroligheter og konflikter. Flere ønsker kun å bekjempe den organiserte kriminaliteten i byen og bryr seg lite om hvem de skader på veien for å nå dette målet. En del av disse igjen blir betalt og kontrollert av ulike triad-gjenger. Shen blir som vi har sett etter hvert et ganske kjent og respektert triad-medlem, så det går an å dra en slutning fra dette og politiets labre forsøk på å fange han og få han arrestert. Denne teorien er mulig, men svært lite sannsynlig da det er veldig liten sjanse for at politiet rekker å

identifisere ham før han slipper unna dem. Shen er derimot svært tatovert, så det kan hende politiet gjenkjenner han som et generelt triad-medlem og lar ham lett slippe unna på grunn av det. Dette er en ganske svak forklaring, det virker mer sannsynlig at det er en spillmekanikk som skal gjøre spillopplevelsen enklere for spilleren, men som samtidig også skaper en dissonans med spillets historie.

Kun et fåtall politifolk vet at Shen jobber undercover, dette selvsagt for å beskytte han. Men hva skjer når han blir arrestert? Han er kjent som et triad-medlem for politiet, men han kan ikke røpe at han er undercover med fare for å risikere sitt eget liv. I begynnelsen av historien i spillet blir Shen arrestert av en ung politikvinne, Teng, som ønsker å slå hardt ned på mafia-virksomheten i byen. Slik blir Teng og Shen kjent med hverandre og de jobber sammen om å løse noen av de «mindre» forbrytelsene i byen, som dopplanging, prostitusjonsringer og menneskesmugling. Dette er saker som får lite ressurser fra politiet, men som Teng personlig brenner for. I spillet fungerer disse oppdragene som sekundær-hovedoppdrag, ment som at de er ikke alltid er direkte knyttet til hovedoppdragene som omhandler triadene, men disse oppdragene er en viktig ressurs til fordypelse i historien og empatiutvikling rundt karakteren Shen.

Shen blir altså arrestert av Teng, men denne situasjonen løser seg når hun får vite at han jobber undercover. Shens sjef, Thomas Pendrew, advarer ham mot å bli arrestert igjen da de ikke kan risikere at flere politifolk får vite om Shens posisjon. Her har spillhistorien satt en betingelse, men spillmekanikken gjør at det fortsatt går an å bli arrestert. En arrestasjon av Shen kan foregå på to måter; det første er et mindre voldelig lovbrudd som resulterer i en vanlig arrestasjon. Spillerens skjerm vil fremstå lignende en «game over»-skjerm som vil si handlingen i spillet vil bli fryst og bildet blir mørklagt etterfulgt av en tekst som forteller at avataren er blitt arrestert. Skjermen blir så helt sort og når spillet kommer til seg selv igjen, og spilleren får tilbake kontrollen, så er Shen utenfor politistasjonen i byen og har fått en bot. Boten er relativ til pengesummen avataren har på «kontoen» sin. Dersom avataren har veldig lite penger, for eksempel rundt HK\$20, eller ikke har penger i det hele tatt, så vil ikke arrestasjonen koste noe som helst. Det blir altså ingen konsekvenser rundt arrestasjonen og identifiseringen av ham. Spilleren får ingen informasjon om hva som har foregått på politistasjonen og hvordan Shen slapp unna med kun en bot, eller at han til og med slipper boten. Det at han slipper boten når han har lite eller ingen penger gjør også at denne arrestasjonen mister en spillmekanisk funksjon – som er straff for ikke å klare spillets utfordring om ikke å bli arrestert. Det å bli arrestert er noe spilleren kan unngå, som vi har sett ved at det lett går an å rømme fra politiet, så det er meningen at spilleren skal unngå politiet

eller få straff når avataren blir arrestert. Det at arrestasjonen ikke har noen som helst konsekvens, verken i historien eller spillmekanikken, gjør spillet veldig enkelt. Om avataren ikke har penger, så kunne spilleren for eksempel fått en straff hvor hun hadde mistet fremgangen hun hadde gjort i spillet fra sist gang hun lagret, og dermed hadde det blitt en risiko å bli arrestert, selv om det fortsatt ikke påvirker historien direkte.

Den andre typen arreststasjon er for et større, og ofte mer voldelig, lovbrudd vil resultere i at politiet skyter og dreper Shen. Her får spilleren en «game over»-skjerm etterfølgende en tekst som informerer om at Shen er blitt drept. Skjermen blir sort og spillet kommer til seg selv med Shen plassert i et sykehus hvor han må betale en sykehusregning. Det er altså heller ikke her noen konsekvenser for historien, Shens rolle som undercover-politi, eller hans forhold til triaden. Spillhistorien blir overstyrt av spillreglene som gjør at det skal være mulig å begå feil, eller rett og slett utforske spillmekanikken.

### **Dissonans i ikke-spillbare karakterer**

Politiet i spillet er programmert til å reagere på ulike handlinger fra avataren. Dette er handlinger som spilleren må styre avataren til å gjøre. Hvis avataren slår en politimann én eller flere ganger vil Shen automatisk få status som ettersøkt, og politiet vil arrestere Shen om de ser han. Om avataren slår en tilfeldig person på gata én gang vil personen bare reagere med frykt og irritasjon og eventuelt skjelle ut Shen på kinesisk. Slår Shen mer enn én gang kan personen aktiveres som en fiende, som vil si at karakteren vil angripe Shen helt til spilleren får beveget Shen langt nok unna personen, slått personen bevisstløst eller drept han. Politiet vil ikke bli innblandet så lenge det ikke er en politimann i nærheten når Shen slår. Politiet er markert med en blå figur og sirkel på kartet til spilleren. Dette gjelder selv om Shen skader eller dreper personen. Om det er en politimann i nærheten vil det å slå en annen person skape den samme reaksjonen som å slå en politimann, og Shen vil få ettersøkt-status og politiet vil komme etter han.

Den åpne spillerløsningen i *Sleeping Dogs* krever at de ikke-spillbare karakterene er utstyrt med en viss mengde intelligens og kan reagere på det spilleren gjør av handlinger. Dissonansen her skapes når karakterene, og spillverdenen, ikke oppfører seg som forventet. Jeg som spiller laget kaos i et marked og fikk politiet etter Shen. Jeg får så Shen til å klatre over en port som er høyere enn ham selv, og befinner meg så i en avstengt del av markedet. Jeg har tre politimenn etter meg, men det eneste de gjør er å bevege seg i sirkler utenfor porten. Jeg står der og observerer dem i noen minutter. De sikter på Shen, men skyter ikke.

Jeg beveger så Shen nærmere porten for å se om de vil skyte meg fordi jeg hadde forventet at dette var en forbrytelse de ville drept meg for, ikke bare arrestert meg. Da jeg beveger Shen nærmere porten hører jeg den ene politimannen si at han kjenner Shen, og så plutselig griper han tak i Shen og drar han gjennom porten. Han sier så at han har arrestert meg før og jeg får den tidligere nevnte «game over»-lignende skjermen med tekst som forteller at jeg er blitt arrestert. Shen blir plassert utenfor politistasjonen og selv om politimannen eksplisitt uttrykte at han hadde sett meg før, og kjente meg, får det ingen konsekvenser eller blir kommentert som en del av historien.

Denne porten som politimannen dro Shen gjennom er satt med stålstenger som er smalere enn Shens kroppsbygging, og det ville vært fysisk umulig i en virkelig situasjon å få ham gjennom på den måten. Dette er relatert til noe av det jeg skriver om i kapittel 2 om regler og spilldesign. Spilleren vet ikke at dette kommer til å skje – at politimannen kan få tak i avataren gjennom en port på den måten – før det skjer, så dermed kan det ikke regnes som en etablert regel i spillet. Det blir en avstikker i spilluniverset og spillhistorien, noe som ikke kan forklares. Det er en ludonarrativ dissonans utført av spillet, ikke spilleren. Som også nevnt i kapittel 2 kan ikke spilleren forhandle med reglene i et dataspill, spilleren blir tvunget til å føye seg etter dem, eller ikke spille.

### **Konsekvens-dissonans**

Dette eksempelet er fra slutten av det første *Mass Effect*-spillet og situasjonen omhandler valg spilleren må ta under og etter kampen mot Saren og Sovereign på Citadel. Det første valget er hvor soldat-ressursene skal brukes, og alternativene er å la disse beskytte rådet, eller angripe Sovereign og la rådet bli drept. Dette fremstår i seg selv som et svært avgjørende valg både for historien og med tanke på krigsføringstaktikk. I den faktiske historien derimot har valget som blir tatt svært liten innvirkning, og det er ikke før i det tredje *ME*-spillet at spilleren vil se en direkte konsekvens av dette valget – men bare dersom rådet blir reddet. Det som blir relevant nå for historien er at uten det tidligere rådet så vil et menneske for første gang bli lederen.

Om spilleren velger å sende ut soldater for å redde rådet vil spilleren få vite at skipene tok mye skade, og mange ble drept, men at rådet er i live. Dersom spilleren velger å la styrkene samle seg kun mot Sovereign vil spilleren se en cutscene hvor rådet forsøker å komme i kontakt med styrkene og innser at de er blitt forlatt og at de deretter blir destruert av

geth-styrker. Om rådet blir drept har Shepard en samtale med Udina og Anderson etter kampen og det er her Udina legger frem at menneskene bør lede det nye rådet.

«Ambassador Udina: *They can't rebuild without us. We need to take the lead in forming a new Council. One with a human chairman at its head*». Svaralternativene spilleren må velge mellom er «*This doesn't seem right*», «*Will they accept that?*» og «*We need to use force*».

Disse to valgsituasjonene er typiske eksempler på moral-gradene av valgmulighetene i *Mass Effect*-spillene. Spilleren møter som regel alltid et ultimatum, og i samtalevalgene er det tre grader av oppførsel rangerende fra god, passiv til ond.

De tre svarene er altså svært ulike, og viser det jeg nevnte tidligere om empatidannelse rundt Shepard og det at ulike spillere kan fremstille denne karakteren på totalt forskjellige måter.

Det historien gjør derimot er å la de samme handlingene skje, uansett hvor ond eller god Shepard er. De to første alternativene vil få Udina til å prøve å overtale Shepard til å skjønne at å ha mennesker som øverste leder er den beste løsningen – ikke bare for han, men for hele universet. Om spilleren velger «*We need to use force*» så vil Anderson, den tidligere kapteinen på Normandy, og Shepards venn, reagere med vantro og protestere. Dersom spilleren har samlet flest renegade-poeng vil Udina foreslå et råd kun bestående av mennesker, og dersom spilleren har fått flest paragon-poeng vil han foreslå et råd med blandede raser, men ledet av mennesker. Om rådet får leve vil de være svært takknemlige for jobben Shepard har gjort, og de vil uttrykke at mennesker er en viktig ressurs for fremtiden videre og at de bør ha større rolle enn de har hatt tidligere. I begge disse scenarioene (om rådet lever eller dør) så må spilleren også ta et valg om hun vil at Anderson eller Udina skal bli det nye medlemmet av rådet.

### **Ulike former for ludonarrativ dissonans**

Jeg mener det finnes ulike former for ludonarrativ dissonans og at disse i førsteomgang kan deles opp i to grupper. Den ene gruppen skaper et brudd i spillerens fiksjonsinnlevelse, mens den andre ikke gjør dette, fordi den faller innenfor forventningene spilleren har til spillsimuleringen. Jeg mener derfor også at ludonarrativ dissonans er en opplevelse som er relativ til spillerens egne forventninger og erfaringer generelt med dataspill. Disse kategoriene vil dermed helst fungere som veiledende til videre studier og arbeid.

### **Ludonarrativ konsekvens-dissonans**

Dette er den type dissonans som oppstår etter situasjoner lignende eksempelet mitt fra slutten av *ME* hvor spilleren må ta en avgjørelse først om rådet skal få leve eller ikke, og så rundt menneskenes involvering i rådet. Det som virker som ekstremt sensitive og avgjørende situasjoner, resulterer i konsekvenser i historiefortellingen som tilsier at det ikke var så farlig uansett hva du valgte. Jeg mener dette er mer knyttet til svake historier generelt enn dataspill som medium og at dette kan være relatert til et brudd med *suspension of disbelief*. Jeg mener her det filosofiske begrepet relatert til fiksjonsverk, handlinger og villig innlevelse. Dette er en dissonans som mest sannsynlig er avhengig av at spilleren har spilt spillet tidligere. Inntrykket av mangel på konsekvens, og at dette skaper en dissonans, kan være relativt til om spilleren har spilt og opplevd historien før og denne gangen tar et forskjellig valg og forventer at det blir presentert en ny konsekvens i historien, men at det ikke blir det.

### **Ludonarrativ dissonans i ikke-spillbare karakterer**

Dette er en dissonans som er relatert til det å knytte bånd til støttekarakterer i spill, som jeg har nevnt i sammenheng med *ME*-spillene og de personlige oppdragene som blir tilgjengelige der. Disse oppdragene gir opplevelsen av en dynamisk og spennende karakter. Dissonansen oppstår når spilleren og avataren omgås disse karakterene utenfor de personlige oppdragene og støttekarakteren minimeres til en ikke-spillbar karakter uten minner og mimikk som tilsier at avataren og denne karakteren er venner og har delt opplevelser sammen. Støttekarakteren vil for eksempel gjenta den samme setningen uendelig mange ganger.

### **Ludonarrativ personlighetsdissonans**

Dissonans i avatarens personlighet kan både skje gjennom spillerens valg i dialogtrær, og gjennom spillets presentasjon av avataren. Førstnevnte er som i *ME*-spillene hvor spilleren kan fremstille Shepard fra å være en omtenkstomt soldat til en drapsmann i løpet av én samtale. Dette er relatert til moral-poengene i spillet, renegade og paragon. Samtalen starter som regel på et relativt hyggelig punkt, men om spilleren velger renegade-valgene vil Shepard bli mer og mer aggressiv og spilleren vil som regel få voldelige handlinger eller drap som valgmuligheter. Den andre muligheten for dissonans er at spillet selv presenterer en merkbart forskjellig avatar i cutscenes og det spilleren får kontrollere i gameplay. Et eksempel på dette er Shen i *SD* som i gameplay kan gå rundt og slå tilfeldige ikke-spillbare karakterer på gaten,



men som i cutscenes aldri ville gjort dette, basert på hans personlige etiske verdier om å verne «uskyldige».

### **Ludonarrativ dissonans i cutscenes**

Dette er en dissonans som oppstår når det er konfliktfylte forskjeller mellom cutscenes og spillerens handlinger. Dette er for eksempel i *Mass Effect* hvor spilleren kan helbrede støttekarakterene om de dør i kamp under spillingen, men dør de i en cutscene kan de ikke gjenopplives.

### **Ludonarrativ dissonans som en følge av uventede fysiske handlinger (ludonarrativ fysikk-dissonans)**

Dette er en ludonarrativ dissonans hvor spillverdenen ikke oppfører seg slik som den visuelt fremstilles og det som forventes av fysiske regler blir brutt. Det første eksempelet på en slik dissonans er når politimannen drar Shen fra *SD* gjennom jernstenger som er smalere enn hans kroppsbygging. Dataspill, eller fiksjonsverdener generelt, er ikke begrenset av virkelige fysikkregler, men en bestemt fiksjonsverden bør ha bestemte regler for hva som er fysisk mulig og ikke. Dette kan både brukes til veiledning og kontroll av spilleren og er med på å skape en troverdig og samstemt fiksjonsverden. En slik dissonans er et brudd med hva spilleren har sett på som mulig i spillverdenen, og spilleren kan for eksempel ikke selv bevege seg gjennom jernstengene, det er kun politimannen, som er styrt av spillprogrammeringen, som kan bryte denne fysikkregelen. Det er også merkbart at ingen av karakterene i spillet reagerer på slike handlinger. De blir bare sett av spilleren, men ikke registrert på noen måte av spillet eller historien. Eksempelet fra figur 6 viser dette tydelig. Her har jeg utført et oppdrag om å redde en gruppe eskortepiker fra mafiaen. Gruppen går i land via en brygge, men den ene kvinne går i stedet rett ut i vannet og drukner uten at noen legger merke til det. Det er ikke meningen at dette skal skje, og spillet registrer ikke at det skjer. Hun skal egentlig bare gå vanlig i land, men posisjoneringen av avataren og de andre ikke-spillbare karakterene gjorde at hun ikke hadde plass og gikk rett ut i vannet som om det skulle vært en del av bryggen. Den ikke-spillbare karakteren forventet en trygg grunn å gå på, men spillfysikken ga henne en våt grav i stedet. Hun roper ikke om hjelp og ligger bare helt stille i vannet og synker sakte, men sikkert nedover. Dissonans-opplevelsen i denne situasjonen blir bare forsterket av at Shen samtidig snakker med inspektør Jane Peng som takker han for arbeidet, og sier, som vi ser i

skjermdumpen «If you hadn't cracked it, every one of those girls would be forced into prostitution... or worse.»



**Figur 8** Skjermdump fra *Sleeping Dogs*. Ikke-spillbar karakter drukner og skaper en dissonans.

## Kapittel 6 Oppsummering og diskusjon - bør ludonarrativ dissonans unngås?

Som denne oppgaven har vist er en god historiefortelling, og en troverdig fiksjonsverden i dataspill avhengig av et godt spilldesign. Spilldesignet gir begrensninger og muligheter i spillerens kontroll av avataren i fiksjonsverdenen. Vi har sett hvordan spilldesignet i *The Walking Dead* skaper en ludonarrativ konsonans, og at dette blir presentert som en ganske rigid verden fordi spilleren møter usynlige vegger og begrensninger overalt. Spillet fokuserer på å fortelle en historie, men krever også en konstant involvering fra spillerens side i dialoger og handlinger. I *Sleeping Dogs* får spilleren være mer aktiv i utforskningen av fiksjonsverdenen som blir presentert, men blir så en passiv tilskuer til historiefortellingen som foregår i cutscenes. Jeg mener de ulike måtene å fortelle historier på, om det er som i *TWD* hvor handlinger hele tiden driver et narrativ, eller i *SD* hvor spilleren kan leke og utforske fiksjonsverdenen i tillegg til å drive frem et narrativ, er viktige uttrykksformer i dataspill. Det å involvere spilleren i ulike grader både i avgjørelser og bevegelsesfrihet skaper ulike spillopplevelser. Oppgaven har også vist at *Mass Effect*-spillene er spilldesignmessig en mellomting mellom friheten i *SD* og begrensningene i *TWD*. Det er ikke like store muligheter for ludonarrativ dissonans som en følge av spillerens handlinger i *ME*-spillene, som i *SD*, men spillet selv kan presentere dissonanser for spilleren.

Jeg har i oppgaven oppdaget at det finnes flere typer ludonarrativ dissonans og konsonans og jeg har presentert en håndfull av dem. Jeg mener det finnes enda flere i andre spill, og en undersøkelse av flere spill kan kanskje utvide kategoriene, eller være med å definere de ulike typene bedre.

Analysene har vist at spillene i oppgaven har et konfliktdrevent narrativ som bruker moralske problemstillinger for å skape engasjement. Spilleren må hele tiden ta stilling til vanskelige situasjoner og spillet krever deltagelse i fysiske handlinger og forståelse av situasjoner. Spillene presenterer karakterene på en audiovisuell måte som er med på å danne empati i spilleren og jeg mener dette skaper en fiksjonsinnlevelse som gjør valgene i spillene interessante. Spillerens inntrykk av karakterene kan være innvirkende på avgjørelsen spilleren tar i enkelte situasjoner, slik vi så i *TWD* og *ME*. Analysene har også vist at det ikke finnes noe «feil» valg i spillene og at de ulike valgene vil i det store bilde presentere den samme historien. Enkelte karakterer kan forandres, på grunn av for eksempel dødsfall, og spillerens opplevelse av dette vil være relativ til hennes empati og fiksjonsinnlevelse.

Ludonarrativ dissonans er en disharmoni i spillerens opplevelse, men er det en rent negativ opplevelse? Eksemplene i denne oppgaven viser ikke så grunnleggende feil eller mangler i dataspillene at det ikke går an å spille dem. Det oppleves ikke nødvendigvis som problematisk om en dissonans oppstår, men det kan være forvirrende og skape ufrivillige humoristiske situasjoner. Noen av eksemplene er spillerens aktive handlinger i spillrommet, her er det spillerens utforskning av spillrommet som skapte de diskuterte ludonarrativ dissonansene i analysen. Jeg tror det vil oppfattes og fremstå annerledes når det er spillet selv som presenterer spilleren for ludonarrativ dissonans. Dette er for eksempel dissonansen rundt avataren og også støttekarakterene. En merkbar annerledes avatar mellom cutscenes og gameplay kan være med på å ødelegge spillerens fiksjonsinnlevelse og empati og dette vil være en negativ opplevelse av spillet. Det samme gjelder merkbare forskjeller i støttekarakterene, spesielt hvis spillet i cutscenes presenterer dem som komplekse og interessante karakterer men i gameplay gjør dem om til flate audiovisuelle uttrykk.

Jeg tror opplevelsen av ludonarrativ dissonans vil være relativ til hvor mye man godtar som spiller, hvor mye som skal til før spilleren mister gleder over spillet. Jeg har snakket litt om spillpreferanse i oppgaven og dette kan være med på å avgjøre om en ludonarrativ dissonans er underholdende eller en negativ forstyrrelse.

## Kapittel 7 Konklusjoner

Jeg startet denne oppgaven med å se på hva som skjer i dataspill hvor spillerens handlinger og historiens konsekvenser ikke stemmer overens, og har funnet ut at hvordan å skape en samstemthet er like viktig. Oppdagelsene av de ulike dissonansene har resultert i større og mindre forstyrrelser i spillerens opplevelse av spillet, basert på ønsket om å opprettholde en samstemthet i et narrativ og i fiksjonsverdenen. Disse opplevelsene er sannsynlig relative til spillerens forventninger til spillet og spillerens erfaring med dataspill tidligere. Jeg har kalt disse uoverstemmelsene for ludonarrativ dissonans. Analysene i oppgaven har gjort at jeg har funnet flere forskjellige typer dissonanser, og at de kan skilles ut ifra hvilken del av spillet som skaper konflikten.

Oppgaven har også vist at ludonarrativ konsonans kan oppstå i historiedrevne dataspill. Disse oppleves egentlig ved at de ikke oppleves, som vil si at spilleren har en god fiksjonsinnlevelse og møter en spillverden som oppleves som en oppfyllelse av forventninger til fiksjonen. En ludonarrativ konsonans legges til grunn for en god fiksjonsopplevelse med innlevelse, engasjement og også en god historie og spilldesign.

Oppgaven har vist at spillet kan presentere en ludonarrativ dissonans i historiefortellingen med en ludonarrativ konsekvens-dissonans. Spillet kan også lage en dissonans i avataren og støttekarakterene i henholdsvis ludonarrativ personlighetsdissonans og ludonarrativ dissonans i ikke-spillbare karakterer. Både spilleren og spillet kan lage ludonarrativ dissonans i cutscenes. Spillet kan enten fremstille karakterene ulikt fra gameplay til cutscenes, eller spilleren kan gjøre handlinger i gameplay som er motstridende det som blir fortalt i cutscenes. Her blir det uansett spillet som legger opp til mulighetene til å utføre slike handlinger. Til slutt kan både spilleren og spillet skape en ludonarrativ dissonans som en følge av uventede fysiske handlinger (ludonarrativ fysikk-dissonans). Dette er den nærmeste «negative» dissonansen hvor det kan være mulig at spilleren faller ut av fiksjonsinnlevelsen fordi bruddet mellom hva som er forventet og hva som presenteres kan være kraftig.

Det virker ikke som det er en historiefortelling med valgmuligheter som gjør at et en spiller kan oppleve en ludonarrativ dissonans, spesielt med tanke på at TWD beholder en ludonarrativ konsonans. Det er regler og spilldesign som lar spilleren gjøre handlinger med avataren som andre steder i spillet er knyttet opp mot historien, men akkurat denne handlingen er utenfor et narrativ og det blir dermed en ludonarrativ dissonans.

Som nevnt for å forstå ludonarrativ dissonans er det viktig å ta for seg ludonarrativ konsonans. Ludonarrativ konsonans i cutscenes, ludonarrativ personlighetskonsonans, relasjonell ludonarrativ konsonans og ludonarrativ konsekvens-konsonans er alle viktige i for å skape en god fiksjonsinnlevelse fordi dette gjør det mulig å fortelle en sammenhengende historie som spilleren kan forstå. Det skaper også troverdighet i fiksjonsverdenen og engasjement rundt valg og handlinger som må utføres.

De moralske problemstillingene i oppgavens analysespill har presentert både ludonarrativ dissonans og konsonans i fortellingen av disse. Hvorvidt de blir opplevd som dissonans eller konsonans kan være relativ til om spilleren spiller spillet for første gang eller ikke, spesielt når det gjelder ludonarrativ konsekvens-dissonans. Jeg mener dette fordi opplevelsen av at konsekvensene ikke er et resultat av valget du har tatt som spiller, men vil skje uansett, vil ikke oppleves før spilleren har tatt ulike valg, og endt opp med samme konsekvens.

En ludonarrativ dissonans oppstår i møte mellom spillerens handlinger, spillets regler og spillets historiefortelling. Det oppstår i et rom i dataspillet hvor de narrative elementene forsvinner fra reglene og spilleren har muligheter til å interagere med spillreglene, men dette er gjort utenfor den narrative rammen til et oppdrag og spillet registrerer ikke hva som skjer. Det kan være en kortvarig reaksjon, eller ingen reaksjon i det hele tatt, ut ifra hva slags dissonans det er snakk om. Dette skaper en ulogisk, eller absurd, situasjon sett i sammenheng med spillets fiksjon og historie. Ludonarrativ dissonans kan både være en spillerstyrt opplevelse, og en hendelse utløst av spillet selv. Det er spilldesignet i spillet som gjør dissonansen mulig, men det er bare spilleren som opplever at noe absurd har skjedd.

Konsekvenser skjer i spesielle rom i spillet. Det er ikke arkitektoniske rom, men programmerte usynlige rom som spilleren finner ved å få oppdrag og å så utføre dem. Dette aktiviserer så muligheter rundt i spillrommet som leder til nye muligheter og nødvendigheten av nye handlinger. Spilleren kan skape en handling som ikke fører til noe videre i dataspillet fordi det ikke er programmert inn i historien med den handlingen og situasjonen som skapes.

Vi har sett i denne oppgaven at *The Walking Dead* har et spilldesign som skaper begrensninger og gjør at ludonarrativ dissonans basert på handlinger og forhold til støttekarakterer ikke blir mulig å utføre. Dette spilldesignet er med på å skape en mer fullstendig ludonarrativ konsonans, men det er ikke nødvendig for å ha et velfungerende historiedrevet dataspill. *Mass Effect* har et spilldesign som både gir en åpen verden slik som *Sleeping Dogs*, og begrensninger i handlingene til spilleren slik at enkelte ludonarrative

dissonanser blir hindret. Slike hinder, som begrenser spillerens bruk av våpnene i spillet, kan eventuelt også bli sett på som en ludonarrativ dissonans da det ikke er noen forklaring i spillet for hvorfor våpnene ikke fungerer, og hvorfor de ikke skader støttekarakterene. Dette er linket til historien som en opprettholder av Shepards karakter som en soldat og beskytter som ikke skal drepe «uskyldige». Ludonarrativ dissonans og konsonans er bygget på forventningene spilleren har til spillopplevelsen. Dette gjør opplevelsen av dissonans og konsonans relativ til spillerens forventninger. Jeg tror det kan bety at ulike typer dissonans kan aksepteres av en spiller, men ødelegge en spillopplevelse fra en annen. I tillegg også at enkelte dissonanser er mer akseptert i enkelte spillgenre enn andre. Dette kan være tema for videre forskning.

Analysene har også vist at spilleren møter moralske problemstillinger og at en empatisk innlevelse i fiksjonen kan øke engasjementet for de fiktive karakterene og dermed også øke engasjementet for valgene spilleren må ta for avataren i *Mass Effect*-spillene og *The Walking Dead*. Oppgaven har også vist at disse spillene har både enkle og kompliserte konsekvenser rundt handlingene spilleren må ta og at disse handlingene av og til blir relevante for historien videre. *Mass Effect*-spillene bruker dette aktivt i overføringen av spillerens valg fra det første til det andre spillet.

## Litteraturliste

- Aarseth, Espen J. (1994). "Nonlinearity and Literary Theory". I *Hyper/text/theory*. Red. George P. Landow. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. s. 51-86
- Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press
- Aarseth, Espen J. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Universitetet i Bergen. Tilgjengelig fra <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf> (Hentet 21. mai 2014)
- Aarseth, Espen J. (2004). "Beyond the Frontier: Quest Computer Games as Post-Narrative Discourse." I *Narrative across Media*. Red. Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press
- Biggs, Tim (2012). *Why Real-World Morals Have No Place in Video Games. The independent morality of games, and why different logical rules should mean different moral ones*. Tilgjengelig fra <http://www.ign.com/articles/2012/08/20/why-real-world-morals-have-no-place-in-video-games> (Hentet 2. mars 2014).
- Brudvig, Erik (2007). *Mass Effect Interview. Tons of details on everything from morality to online functionality*. Tilgjengelig fra: <http://uk.ign.com/articles/2007/01/19/mass-effect-interview-2?page=2> (Hentet 2. mars 2014).
- Chatman, Seymour (1978). *Story and Discourse - Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press.
- Chion, Michel. (1994): *Audio-Vision – Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- Crawford, Chris (2000). *Understanding interactivity* [s.n]
- Franklin, Chris (2013). *Ludonarrative Dissonance & Game Vocabulary Criticism*. Tilgjengelig fra <http://www.errantsignal.com/blog/?p=543> (Hentet 2. mars 2014).
- Frasca, Gonzalo (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". I *Video/Game/Theory*. Red. Mark J.P. Wolf og Bernard Perron. Routledge. Tilgjengelig fra [http://www.ludology.org/articles/VGT\\_final.pdf](http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf) (Hentet 12. mai 2014)
- Hillier, Brenna (2012). *Sleeping Dogs: Triads, cops and the intimidation sandwich*.



- Tilgjengelig fra <http://www.vg247.com/2012/04/30/sleeping-dogs-triads-cops-and-the-intimidation-sandwich/> (Hentet 2. mars 2014).
- Hocking, Clint (2007). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about*. Tilgjengelig fra [http://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) (Hentet 2. mars 2014).
- Juul, Jesper (1998). *A Clash between Game and Narrative*. Tilgjengelig fra [http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html) (Hentet 2. mars 2014)
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Jørgensen, Kristine (2010). "Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2". *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2010; 4 (2), s. 315-331
- Klepek, Patrick (2012). *Why Telltale's Knocking on Death's Door*. Tilgjengelig fra <http://www.giantbomb.com/articles/why-telltales-knocking-on-deaths-door/1100-4211/> (Hentet 2. mars 2014).
- Klevjer, Rune (2002). *In Defense of Cutscenes*. Presentert på Computer Games and Digital Cultures Conference. Tilgjengelig fra <http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm> (Hentet 26. mai 2014)
- Langkjær, Birger (1998). «Den lyttende tilskuer. Om musikk, perception og følelser i audiovisuell fiksjon». *Norsk Medietidsskrift* nr. 1, 1998. Universitetsforlaget, Oslo. S. 40-58. Hentet fra MV3013 Fordypning I. Kompendium 2012. NTNU
- Lessig, Lawrence (1999). *Code and Other Laws of Cyberspace*. Basic Books
- Lindley, Craig A. (2002). *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling*. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press. Tilgjengelig fra <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.54179.pdf> (Hentet 24. mars 2014)
- Meltzoff, Andrew N. (2005) "Imitation and Other Minds: The "Like Me" Hypothesis". *Perspectives on Imitation: From Neuroscience to Social Science* (Vol. 2, s. 55-77). Red. S. Hurley og N. Chater. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Nielsen, Simon E.; Smith, Jonas H.; Tosca, Susana P. (2008). *Understanding Video Games –*

- The Essential Introduction*. Routledge: New York
- Nitsche, Michael (2008). *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Parker, Laura (2009). *Black or White: Making Moral Choices in Video Games. Why are moral choices in games so black and white?* Tilgjengelig fra <http://www.gamespot.com/articles/black-or-white-making-moral-choices-in-video-games/1100-6240211/> (Hentet 2. mars 2014).
- Shafer, Daniel M. (2012). *Moral Choice in Video Games*. Tilgjengelig fra <http://mprcenter.org/review/shafermoralchoicegames/> (Hentet 2. mars 2014)
- Schulzke, Marcus (2009). *Moral Decision Making in Fallout*. Tilgjengelig fra <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke> (Hentet 2. mars 2014)
- Sicart, Miguel (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Tang, Wai Yen (2012). *Mirrored morality: Moral choices in videogames (Weaver & Lewis, 2012)*. Tilgjengelig fra <http://vgresearcher.wordpress.com/2013/01/25/mirrored-morality-moral-choices-in-videogames-weaver-lewis-2012/> (Hentet 2. mars 2014)
- Vaage, Margrethe B. (2007). «Levende bilder: Hvorfor empati er viktig for vellykket innlevelse i fiksjonsfilm». *Norsk Medietidsskrift*. Årg. 14, nr. 1.

## Dataspill

- Bioshock* (2007). 2K Boston, Microsoft Windows
- Black And White 2* (2005). Lionhead Studios, Electronic Arts, Microsoft Windows
- Borderlands 2* (2012). Gearbox Software, 2K Games, Microsoft Windows
- Diablo* (1997). Blizzard North, Ubisoft, Microsoft Windows
- Dragon Age: Origins* (2009). BioWare, Electronic Arts, Microsoft Windows
- Fallout* (1997). Interplay Entertainment, Interplay Entertainment, Microsoft Windows
- Fallout 3* (2008). Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, Microsoft Windows
- Grand Theft Auto* (1997). DMA Design, ASC Games, Microsoft Windows
- Grand Theft Auto V* (2013). Rockstar North, Rockstar Games, Playstation 3
- Hitman 2: Silent Assassin* (2002). IO Interactive, Eidos Interactive, Microsoft Windows
- Manhunt* (2003). Rockstar North, Rockstar Games, Microsoft Windows
- Mars: War Logs* (2013). Spiders, Focus Home Interactive, Microsoft Windows
- Mass Effect* (2008). BioWare/Demiurge Studios, Electronic Arts, Microsoft Windows

*Mass Effect 2* (2010). BioWare, Electronic Arts, Microsoft Windows  
*Mass Effect 3* (2012). BioWare, Electronic Arts, Microsoft Windows  
*Pokémon FireRed* (2004). Game Freak, Nintendo, GameBoy Advance  
*Red Dead Redemption* (2010). Rockstar San Diego, Rockstar Games, Playstation 3  
*Sleeping Dogs* (2012). United Front Games og Square Enix London Studios, Square Enix ,  
Microsoft Windows  
*Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003). BioWare, LucasArts, Microsoft Windows  
*The Walking Dead* (2012). Telltale Games, Telltale Games, Microsoft Windows  
*The Witcher* (2007).CD Projekt RED, Atari Inc, Microsoft Windows  
*Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (2004). Troika Games, Activision, Microsoft  
Windows