



MASTEROPPGAVE

Det ludonarrative dilemmaet. En analyse av narrativ struktur, interaktivitet og spillerautonomi i dataspillet *Outer Wilds*.

The Ludonarrative Dilemma. An Analysis of Narrative Structure, Interactivity and Player Autonomy in the Computer Game *Outer Wilds*.

William Zachariassen

Masteroppgave i norsk GLU5-10 (MGUNO550)

Institutt for språk, litteratur, matematikk og tolkning

Fakultet for lærarutdanning, kultur og idrett

Veileder: Lykke Guanio-Uluru

Innleveringsdato: 16.05.2022

Sammendrag

I dette masterprosjektet studerer jeg den narrative strukturen i dataspillet *Outer Wilds* (Mobius Digital, 2019). Målet med dette prosjektet er å utforske og bidra til å videreutvikle den narrative forskningen på dataspill. Jeg er særlig interessert i forholdet mellom fagfeltene ludologi og narratologi, og hvordan det er mulig å kombinere disse to feltene for å beskrive dataspill. Jeg har valgt tittelen «Det ludonarrative dilemmaet. En analyse av narrativ struktur, interaktivitet og spillerautonomi i dataspillet *Outer Wilds*», fordi jeg tar utgangspunkt i teori og tilnærminger fra både det ludologiske og narratologiske forskningsfeltet. Ved å gjøre dette, kan jeg bruke en tverrfaglig tilnærming for å undersøke hvordan interaktivitet påvirker fortellerstrukturen i spill. Jeg har delt analysen inn i to ulike deler. I den første delen analyserer jeg *Outer Wilds* i lys av Aarseths narrative spillmodell og de fire dimensjonene verden, objekter, karakterer og hendelser (2012). I tillegg diskuterer jeg, på bakgrunn av de fire dimensjonene, om *Outer Wilds* heller mot den ludiske eller den narrative polen i modellen. I det analytiske arbeidet med Aarseths modell, fant jeg ut at strukturen i *Outer Wilds* utfordrer denne analytiske modellen. Her fant jeg at *Outer Wilds* kombinerer en åpen verden og stor grad av spillerautonomi med tanke på rekkefølgen fortellingen avdekkes i, med et kronologisk fastlagt narrativ som ikke kan påvirkes av spillerens handlinger.

Funnene i den første delen av analysen ledet meg til en nysgjerrighet knyttet til hvordan *Outer Wilds* kombinerer disse tilsynelatende motsetningene, og hvordan dataspillet er strukturert for å muliggjøre dette. Dette fikk jeg ikke svar på ved å bruke Aarseths modell, og jeg måtte derfor ty til andre narratologiske og ludiske begreper for å få en dypere forståelse for fortellerstrukturen i spillet. Ved å bruke begreper fra detektivfiksjonen, fant jeg at *Outer Wilds* kan karakteriseres som en detektivfortelling, mer spesifikt et puslekasse-detektivspill (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 3). Til tross for at det ikke har skjedd en forbrytelse i dataspillet, må spilleren drive reell etterforskning for å avdekke fortellingen, uten at spillet forteller spilleren hva hen skal gjøre, eller hvor hen skal innhente informasjon. Videre kan det synes at en «skjult fortelling» er en forutsetning for slike detektivspill, ettersom deler av fortellingen også er skjult i selve strukturen (Ryan, 2001, s. 253). Ved å benytte begreper som romlig og indeksisk fortellermåte, fant jeg at *Outer Wilds* bruker spillrommet, og særlig levninger fra tidligere hendelser for å gi spilleren informasjon hen må tolke og undersøke for å forstå fortellingen (Fernández-Vara, 2011, s. 1).

I analysen fant jeg også at dataspillet bruker tiden som et strukturerende narrativt element. Tekstene i fortellingen er bygget opp på en slik måte at uavhengig av når spilleren finner dem i fortellingen, vil

de gi informasjon om hva som har skjedd tidligere i hendelsesforløpet, samtidig som tekstene har spor og ledetråder spilleren kan følge for å lære mer om fortellingen. I henhold til en strukturalistisk narratologisk forståelse av tid, bruker spilltekstene i *Outer Wilds* analepser og prolepser for å fortelle spilleren om tidligere hendelser i fortellingen, og for å gi spilleren ledetråder hen kan utforske videre (Genette, 1980). Funnene i begge delene av analysen viser at *Outer Wilds* kombinerer interaktivitet og narrativitet på en måte som oppfordrer til etterforskning, der nysgjerrighet og spenning er drivende for spillerens avdekking av fortellingen og spillrommet. *Outer Wilds* utfordrer derfor både debatten mellom ludologi og narratologi, men også Aarseths narrative spillmodell. Dette tydeliggjør at de to fagfeltene kan kombineres for å forstå dataspill, og at *Outer Wilds* er et nyskapende dataspill som utfordrer tidligere sjangerkonvensjoner.

Summary

In this master's thesis, I study the narrative structure of the computer game *Outer Wilds* (Mobius Digital, 2019). The aim of this project is to explore and contribute to narrative research on computer games. I am particularly interested in the relationship between ludology and narratology, and how it is possible to combine these two fields to describe computer games. I have chosen the title «The Ludonarrative Dilemma. An Analysis of Narrative Structure, Interactivity and Player Autonomy in the Computer Game *Outer Wilds*», because I take my starting point in theory and approaches from both the ludological and narratological research field. By doing this, I can use an interdisciplinary approach to investigate how interactivity and player autonomy can be combined with a chronologically fixed narrative structure. I have divided the analysis into two different parts. In the first part, I analyse *Outer Wilds* in accordance with Aarseth's narrative game model and the four dimensions world, objects, agents, and events (2012). In addition, I discuss whether the four dimensions of *Outer Wilds* tend towards the ludic or the narrative pole in the model. In the analytical work with Aarseth's model, I found that the structure of *Outer Wilds* challenges this analytical model. Here, I especially found that *Outer Wilds* combines an open world and player autonomy in relation to research and to the order in which the story is revealed, with a chronologically fixed narrative structure that cannot be influenced by the player's actions.

The findings in the first part of the analysis made me curious about how *Outer Wilds* combines these apparent contradictions, and how the computer game is structured to enable this. The use of Aarseth's model could not provide answers to this question. I therefore had to resort to other narratological and ludic concepts and approaches to gain a deeper understanding of the game's

narrative structure. Using terms from detective fiction, I found that *Outer Wilds* can be characterized as a detective story, more specifically a "puzzlebox" detective game (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 3). Despite the fact that no crime has been committed in the computer game, the player must conduct an investigation to uncover the story, without the game telling the player what to do, or where to obtain information. Furthermore, it may seem that a "hidden story"-structure is a prerequisite for a detective game like this since parts of the story are also hidden in the game's structure itself (Ryan, 2001, s. 253). By using concepts such as environmental and indexical storytelling, I found that *Outer Wilds* uses the game space, and especially remnants from previous events to give the player information he must interpret and examine to understand the story (Fernández-Vara, 2011, s. 1).

In the analysis, I also found that the computer game uses time as a structuring device. The texts in the story are structured in such a way that regardless of when the player finds them in the story, they will provide information about what happened earlier in the course of events, but also clues that the player can follow to learn more. According to a structuralist narratological understanding of time, the game texts in *Outer Wilds* uses analepses and prolepses to tell the player about previous events in the story, and to give the player clues to explore further (Genette, 1980). The findings in both parts of the analysis show that *Outer Wilds* combines interactivity and narrativity in a way that encourages investigation and where curiosity and suspense are driving the player's uncovering of the story and the game space. *Outer Wilds* therefore challenges both the debate between ludology and narratology, but also Aarseth's narrative game model. This makes it clear that the two disciplines can be combined to understand computer games, and that *Outer Wilds* is an innovative computer game that challenges previous genre conventions.

Forord

Det å begynne med et tomt dokument, som på sikt skal utarbeides til å bli en fullverdig masteroppgave, har vært en krevende prosess. Fra prosjektets spede begynnelse som en tanke, har jeg til tider gått i motbakke, møtt på ulike utfordringer og prosjektet har endret og utviklet seg gjennom hele skriveprosessen. Det er en lettelse å være ferdig med masteroppgaven. Samtidig er det også merkelig å se tilbake på all lesingen, skrivingen, slettingen og omskrivingen som ligger til grunn, og som til slutt har resultert i en ferdig masteroppgave. Nå som masteroppgaven er ferdig, er det flere som fortjener min takknemlighet for veiledning, inspirasjon og støtte i skriveprosessen.

Jeg vil først og fremst takke min veileder Lykke Guanio-Uluru, professor ved Høgskulen på Vestlandet. Gjennom sin bakgrunn innenfor litteratur- og spillforskning, har Guanio-Uluru vært en kunnskapsrik veileder som har vært svært hjelpelig med tips til litteratur, grundige og detaljerte tilbakemeldinger og generelle råd om oppgaven. Jeg er svært takknemlig for hennes veiledning, tilbakemeldinger og oppmuntrende ord om oppgaven.

Videre vil jeg takke seminargruppen min, som gjennom skriveseminarer det siste året har lest gjennom oppgaven, lest korrektur og gitt tips og konstruktive tilbakemeldinger. Dette har vært svært nyttig for å få andre perspektiver på prosjektet, og for oppmuntring til videre arbeid.

Jeg vil også takke Mobius Digital, spillstudioet bak *Outer Wilds*, som har vist interesse for prosjektet, og gitt tillatelse til å ta og bruke skjermbilder i masteroppgaven. Mobius Digital fortjener også en takk for å ha skapt et unikt dataspill det har vært svært spennende å analysere narratologisk, og gå i dybden i.

Til slutt vil jeg takke min familie og mine venner for deres støtte gjennom prosjektet. Jeg vil særlig takke min mor og far, Bente og Trond, og min samboer Kristine for korrekturlesning, tilbakemeldinger og kontinuerlig støtte og oppmuntring gjennom hele skriveprosessen.

Innhold

1. Innledning.....	1
1.1 Bakgrunn og presentasjon av problemstilling.....	1
1.2 Relevans og tidligere forskning.....	3
1.2.1 Didaktisk relevans.....	3
1.2.2 Tidligere forskning og relevans for spillforskningen.....	4
1.3 Presentasjon av primærlitteratur.....	5
1.3.1 Om spillet.....	5
1.3.2 Sammendrag av spillfortellingen.....	6
1.3.3 Nomai-tekster.....	9
1.4 Strukturen i prosjektet.....	11
2. Teori.....	11
2.1 Hva er et dataspill?.....	11
2.1.1 Interaktivitet.....	12
2.1.2 Kybertekst og ergodisk litteratur.....	13
2.2 Ludologi versus narratologi.....	13
2.3 Aarseths narrative spillmodell.....	15
2.3.1 Den ludiske og narrative pol.....	16
2.3.2 Verden.....	16
2.3.3 Objekter.....	18
2.3.4 Karakterer.....	19
2.3.5 Hendelser.....	20
2.4 Narratologi og narrativ strukturering.....	21
2.4.1 Tradisjonell definisjon av et narrativ.....	22
2.4.2 Fabula og sjuzhet.....	22
2.4.3 Detektivfiksjon.....	23
2.5 Organisering av narrativ informasjon.....	26
2.5.1 «Skjulte fortellinger».....	27
2.5.2 Romlig og indeksisk fortellermåte.....	28
2.6 Tid.....	30
2.6.1 Kronologi.....	30
2.6.2 Genettes kriterier for strukturering av tid i et narrativ.....	31
2.6.3 Rekkefølgen i Nomai-tekster.....	33
2.7 Strukturalisme.....	34
2.8 Oppsummering av det teoretiske rammeverket for analysen.....	35
3. Kort om metode.....	36

4. Analyse Del 1: Beskrivelse av <i>Outer Wilds</i> ut fra Aarseths narrative spillmodell.....	37
4.1 Verden	37
4.1.1 Ludisk og ekstra-ludisk rom.....	37
4.1.2 The Hourglass Twins.....	38
4.1.3 Romlig struktur	39
4.1.4 Hub-struktur	40
4.1.5 Betinget ludisk rom	41
4.2 Objekter.....	43
4.2.1 Statiske objekter.....	43
4.2.2 Statiske, samhandlingsbare objekter	44
4.2.3 Modifiserbare objekter	46
4.2.4 Destruerbare objekter.....	47
4.3 Karakterer.....	48
4.3.1 Hearthians	48
4.3.2 Tidsloopen og karakterutvikling hos Hearthians. Eksempelet Chert.	49
4.3.3 Nomai	51
4.3.4 Hatchling.....	53
4.3.5 Solanum.....	56
4.4 Hendelser	57
4.4.1 Spillets kjerner	58
4.4.2 Narrative kjerner oppsummert i tre hovedspørsmål	60
5. Analyse del 2: Narrativ struktur i <i>Outer Wilds</i>	62
5.1 Detektivfiksjon.....	62
5.1.1 Historien om forbrytelsen og historien om etterforskningen.....	62
5.1.2 Tre typer detektivfiksjon	66
5.1.3 Detektivspill.....	68
5.1.4 «Skjulte fortellinger»	68
5.2 Romlige fortellinger.....	69
5.2.1 Levninger: rom for tolkning.....	69
5.3 Tid.....	74
5.3.1 Overflatetekst.....	75
5.3.2 Tekst på mellomnivået	77
5.3.3 Skjulte tekster.....	79
6. Diskusjon av funn og avslutning	82
6.1 Funn i del 1 av analysen	82
6.2 Funn i del 2 av analysen	85

6.3 Generelle funn og refleksjon	88
Referanser	89
Ludografi.....	89
Bibliografi	89
Figurliste	92

1. Innledning

1.1 Bakgrunn og presentasjon av problemstilling.

Dataspill er noe som i stor grad opptar hverdagen til barn og unge i dagens samfunn, og spiller en fremtredende rolle i den moderne kulturen (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2020, s. 7). Ifølge Medietilsynets undersøkelse «Barn og medier» fra 2020, spiller 86% av norske 9-18-åringer dataspill (s. 92). Spilltekster er dermed en av de vanligste teksttypene barn og ungdom i dag forholder seg til (Guanio-Uluru, 2020, s. 81). På bakgrunn av dataspillets rolle i det moderne samfunnet, vil jeg hevde at dataspill er et medium som krever analyse, og at det vil være et viktig mål å utvikle vår forståelse for hvordan mennesker samhandler med og skaper mening i og med digitale spill. I mitt masterprosjekt ønsker jeg derfor å undersøke dataspill som fortellinger, og studere ulike måter dataspill kan formidle historier på. Dette prosjektet hviler på en forutsetning om at dataspill også kan leses og forstås som fortellinger.

Ved å undersøke spillmediet og dets fremvekst i den moderne kulturen, kom jeg over steile fronter når det gjelder hvorvidt dataspill kan være fortellinger, eller ikke. Debatten mellom ludologer og narratologer vil jeg vende tilbake til i teorikapittelet. Jeg vil likevel trekke frem noen sitater fra debatten som vekket interessen min, og gjorde meg nysgjerrig på dataspill som fortellinger. Jesper Juul hevder eksempelvis at: «The computer game is simply not a narrative medium. In actuality we are facing a conflict between game and narrative: They are two separate phenomena that in many cases rule each other out» (Juul, 1999, s. 1). Ernest Adams uttrykte også en oppfatning om at det er et misforhold mellom interaktivitet og narrativer: «Interactivity is almost the opposite of narrative; narrative flows under the direction of the author, while interactivity depends on the player for motive power» (Adams, 1999). Det siste sitatet jeg ønsker å trekke frem er fra Greg Costikyan, som mener at fortellinger og dataspill stiller ulike krav, og dermed havner i konflikt:

There is a direct, immediate conflict between the demands of a story and the demands of a game. Divergence from a story's path is likely to make for a less satisfying story; restricting a player's freedom of action is likely to make for a less satisfying game (Costikyan, 2000)

Felles for alle disse tre sitatene, er at de understreker at dataspill og fortellinger er to uavhengige fenomener som ikke hører sammen. Det fremkommer også en tanke om at fortellinger og dataspill står i et konfliktforhold. Alle sitatene er fra rundt årtusenskiftet, og jeg vet selv, av egen spillerfaring, at dataspill som medium har endret seg mye de siste tiårene. Spillmediet har utviklet seg fra

todimensjonale, enkle arkadespill til store produksjoner med enorme budsjetter og store team av spillutviklere. Dette førte flere til spørsmål, som jeg i prosjektet vil forsøke å besvare: Kan dataspill formidle fortellinger? Er det en konflikt mellom spill og fortellinger? Er det mulig å kombinere interaktivitet og narrativer, til tross for at Adams hevder at dette er to motsetninger? Om det er mulig, hvordan kan det i så fall gjøres? Disse spørsmålene ledet til en søken etter et dataspill som kombinerer interaktivitet og historiefortelling, og nysgjerrighet omkring hvordan et slikt spill kan struktureres for å kombinere de to tilsynelatende motsetningene.

I jakten på et passende analyseobjekt for dette prosjektet utviklet jeg noen utvalgsriterier. Først og fremst var jeg ute etter et dataspill som formidlet en fortelling. Dette er noe mange dataspill gjør, på ulike måter, og det er stor forskjell på hva slags fortellinger man finner i dataspill. I tillegg til å være interessert i et dataspill som formidler en fortelling, var jeg ute etter et dataspill som gjør dette på en unik og interessant måte. Årsaken til dette var at jeg ville undersøke hvordan dataspillets iboende egenskaper kan brukes for å skape unike fortellingsstrukturer. På jakten etter et dataspill som passer denne beskrivelsen, kom jeg over *Outer Wilds*, og begynte å undersøke spillet nærmere ved å se på YouTube-videoer. Mange var svært positive til spillet, og understrekte spillets særegenhet, sammenlignet med andre spill. Youtuberen Robokast hevder eksempelvis i sin spillanmeldelse at: «I have to say that this game is a truly once in a generation gaming experience» (2020, 0:48-0:53). En annen setning av Robokast som interesserte meg var: «In *Outer Wilds* there is no story that you have to follow, no end goal, no beginning goal, and no explanation of what you have to do» (2020, 0:2:15-0:2:22). At et dataspill kan formidle en fortelling, og samtidig ikke ha mål, forklaringer eller et klart definert start- og slutt punkt, virket som et interessant utgangspunkt for en narrativ analyse. Valget falt derfor på *Outer Wilds* som mitt analyseobjekt.

På bakgrunn av ønsket om å undersøke forholdet mellom interaktivitet og fortelling i dataspill, og valget av *Outer Wilds* som eksempel, har jeg utarbeidet følgende problemstilling:

Hvordan kan fortellerstrukturen i dataspillet *Outer Wilds* beskrives ut fra Aarseths narrative spillmodell og sentrale begreper fra narratologi og ludologi, og hvordan påvirker spillernes interaktive muligheter tolkningen og utformingen av spillfortellingen?

For å svare på problemstillingen trekker jeg veksler både på spillforskning og narratologi. Jeg gjør rede for de sentrale teoretiske perspektivene oppgaven bygger på i kapittel 2.

1.2 Relevans og tidligere forskning

1.2.1 Didaktisk relevans

Sam von Gillern argumenterer for at tekstbegrepet kan utvides til et mangfold av utradisjonelle tekster, slik som multimodale tekster som inkluderer skriftlig, auditiv og visuell informasjon (2016, s. 668). I denne forstand betraktes tekster som et objekt som kan undersøkes, konstrueres, tydes, forklares, tolkes eller dekonstrueres (Gillern, 2016, s. 668). Gjennom dette perspektivet, kan både digitale og ikke-digitale spill være en tekst. Jørund Høie Skaug, Aleksander Isaksen Husøy, Tobias Staaby og Odin Nøsen argumenterer for at «Dataspill kan ha rike og intrikate fortellinger og kan, i likhet med annen litteratur, belyse temaer, kultur og samfunnsforhold for drøfting og refleksjon i klasserommet» (2020, s. 90). Videre argumenterer de for at ethvert dataspill som formidler en fortelling, og som består av mer enn bare mekanikker og regler, kan være gjenstand for en litterær analyse, på lik linje med bokmediet (2020, s. 90). John Alberti beskriver dataspillere som både lesere og forfattere i den forstand at de både tolker spillet og påvirker påfølgende hendelser (2008). I dette ligger også dataspilletets særegenhet som tekst. I tillegg til å tolke fortellingen spillskaperne har skapt, blir spilleren også medskaper i teksten (Alberti, 2008).

I Fagfornyelsen opereres det også med et bredt tekstbegrep (Utdanningsdirektoratet, 2019). I kjerneelementet «Tekst i kontekst», kommer det frem at norskfaget bygger på et utvidet tekstbegrep. Det innebærer at elevene skal lese og oppleve tekster som kombinerer ulike uttrykksformer (Utdanningsdirektoratet, 2019). Jeg vil hevde at et bredt tekstbegrep medfører at også dataspill kan få en plass i norskfaget, og at spilltekster vil være relevant i lys av Fagfornyelsen. Det er flere kompetansemål i norsk etter 10. trinn som innebærer lesing, forståelse, analyse og refleksjon, samtale og tolkning av tekst. Blant annet skal elevene: «Lese skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk og i oversettelse fra samiske og andre språk, og reflektere over tekstenes formål, innhold, sjangertrekk og virkemidler», «Sammenligne og tolke romaner, noveller, lyrikk og andre tekster ut fra historisk kontekst og egen samtid», «Bruke fagspråk og kunnskap om grammatikk, tekststruktur og sjanger i samtale om og bearbeiding av tekster» og «Uttrykke seg i ulike sjangre og eksperimentere med sjangre på kreative måter» (Kunnskapsdepartementet, 2019).

Legger man et utvidet tekstbegrep og kompetansemålene i fagfornyelsen til grunn, innebærer det at dataspillet har en plass i norskfaget, men også i opplæringen generelt. Det er en slik forståelse av tekstbegrepet som vil ligge til grunn for dette prosjektet. For å ta i bruk dataspill som uttrykksform i undervisningen, og bruke dataspill som tekster, er det relevant å få en forståelse for hvordan

dataspill kan formidle fortellinger, og hvordan narratologiske og ludologiske prinsipper kan kombineres i dataspill. Til tross for at dette prosjektet ikke har et eksplisitt didaktisk rettet fokus, ligger prosjektets didaktiske relevans i at kunnskap om og forståelse av dataspill som fortellinger vil være et viktig utgangspunkt for å kunne bruke dataspill som fortellinger i undervisningen.

1.2.2 Tidligere forskning og relevans for spillforskningen

Spillforskning er et relativt nytt forskningsfelt, og Espen Aarseth hevder at: «2001 can be seen as the Year One of Computer Game Studies as an emerging, viable, international, academic field» (2001). Det at digitale medier er en relativt ny uttrykksform, medfører også at det ikke finnes mange velprøvde analysemodeller for dataspill (Guanio-Uluru, 2020, s. 82). Til tross for at forskningsfeltet er nytt, er det fremvoksende, og mange ulike felt kan bidra til studiet av dataspill (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 9). Det finnes flere måter å undersøke dataspill på som kan være interessant for et masterprosjekt. I en norskfaglig sammenheng, vil det være særlig interessant å undersøke hvordan dataspill fungerer som litteratur, og hvordan dataspill kan formidle fortellinger. Mye av den fremtredende teorien om dataspill sentrerer seg rundt det mange oppfatter som en inkompatibilitet mellom dataspill og historiefortelling (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 201). Sitatene fra henholdsvis Juul, Adams og Costikyan er tydelige eksempler på et slikt syn. Jeg er derfor interessert i å undersøke akkurat hvordan et dataspill kan fortelle en historie. Dette prosjektet føyer seg derfor inn i en formalistisk tradisjon, noe som innebærer en humanistisk tilnærming til mediet, hvor fokuset ligger på selve verket i seg selv (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 12). Det finnes få detaljerte analyser av individuelle spilltitler (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 10). I dette prosjektet vil jeg bidra til spillforskningen ved å gå i dybden på spillet *Outer Wilds* for å undersøke dataspillets narrative struktur. For å gjøre det vil jeg både benytte meg av spillspesifikke analysemodeller, men også av begreper fra narratologien.

Prosjektet tar for seg aspekter ved dataspill som tidligere har vært utforsket i liten grad. Mens tidsbegrepet har vært et viktig emne, i både film- og litteraturstudier, er forskningen på tid i dataspill begrenset (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 140). Juul hevder at tiden i dataspill nesten alltid er kronologisk, og at det er problematisk å gjøre tilbakeblikk og frempek i spillmediet (2004, s. 136). Dette vil være et sentralt tema i analysen av den narrative strukturen i *Outer Wilds*. Egenfeldt-Nielsen et al. hevder at linearitet er en utfordring ved dataspill, (2020, s. 213). Det er særlig utfordrende hvordan man kan få en spiller til å bevege seg gjennom et dataspill på én bestemt måte, samtidig som man sikrer at spillet er interessant (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 213). Denne

utfordringen vil jeg også undersøke hvordan dataspill kan løse. Undersøkelse av dataspillets romlige struktur som en spesifikk narrativ strategi, vil også være vesentlig i mitt prosjekt. I tillegg vil narratologiske begreper være sentrale i det analytiske arbeidet i prosjektet. Jeg er av den oppfatning at det å bruke metoder fra begge fagfeltene vil kunne bidra til å gi et nyansert og rikere syn på den narrative strukturen i spill, ettersom de ulike fagfeltene har forskjellige tilnærminger og vektlegger ulike elementer i spill. Slik sett kan prosjektet bidra med perspektiver for å forstå hvordan interaktivitet og narrativ kan balanseres, og hvordan et dataspill kan struktureres for å opprettholde et symbiotisk forhold mellom de to tilsynelatende motsettede fenomenene.

1.3 Presentasjon av primærlitteratur

1.3.1 Om spillet

Outer Wilds er et dataspill utviklet av Mobius Digital Games, og gitt ut av Annapurna Interactive 28. mai 2019. Dataspillet startet egentlig som et studentprosjekt av Alex Beachum og Loan Verneau i 2012. *Outer Wilds* er dermed et resultat av tidligere studentideer som er smeltet sammen, og spillet er et forsøk på å bryte med spilldesign og sjangerkonvensjoner i spillmediet (Noclip – Video Game Documentaries, 2020, 0:0:51-0:1:05). Spillskaperen av *Outer Wilds*, Alex Beachum, sier at målet med spillet var at de ville «(...) make a space exploration game where the reason you're exploring space, is to learn about the world and to gain knowledge, and not, like, to conquer planets» (Noclip – Video Game Documentaries, 2020, 0:2:29-0:2:37). *Outer Wilds* har vunnet og vært nominert til flere priser for spilldesign, originalitet og narrativ. Blant annet har spillet vunnet BAFTA Game Awards som årets beste spill i 2019 (BAFTA, 2020).

Outer Wilds er et enkeltspillerspill, som er tilgjengelig på flere ulike spillplattformer. I mitt arbeid med *Outer Wilds* har jeg spilt spillet på PC, gjennom den digitale distribusjonstjenesten Steam. I *Outer Wilds* spiller man som Hatchling, den nyeste astronauten i romprogrammet «Outer Wilds Ventures». Spilleren må styre spillkarakteren Hatchling og utforske universet for å avdekke hvorfor man sitter fast i en tidsloop, og hvordan man kan stoppe det. I solsystemet som handlingen foregår i, finner man ulike spor og gjenstander etterlatt av Nomai, et eldgammelt og nomadisk folkeslag. Spilleren må finne ut av hva Nomai holdt på med i solsystemet, og fullføre deres prosjekt. Ved å lese tekster og utforske planetene, finner man biter av informasjon som må settes sammen for å forklare solsystemets mange mysterier. I *Outer Wilds* er det en tydelig fortelling som formidles, men spilleren har likevel høy grad av autonomi i sin utforsking av spillverdenen. Jeg er derfor interessert i å undersøke hvordan *Outer Wilds* er designet for å løse utfordringene knyttet til fortellerstrukturen i

spillet, samtidig som spillet lar spilleren beholde sin autonomi, noe som gjør spillet ludisk interessant. I det følgende vil jeg gi en beskrivelse av fortellingen i *Outer Wilds*.

1.3.2 Sammendrag av spillfortellingen

Strukturen i handlingen i *Outer Wilds* er kompleks fordi den strekker seg over et langt tidsrom, og fordi det er flere intrikate detaljer som er vesentlige for å forstå spillfortellingen. For å oppsummere fortellingen i *Outer Wilds*, vil jeg dele handlingsforløpet i to ulike deler, eller fortellinger. Den første fortellingen har allerede funnet sted, og handler om det eldgamle folket Nomai og deres historie, livsprosjekt og bortgang. Denne fortellingen må spilleren avdekke gjennom utforskning av hele spillrommet for å forstå symbolene, redskapene, tekstene og ruinene som er igjen etter Nomaiene. Den andre fortellingen foregår i nåtid. Nomaiene startet et prosjekt de aldri klarte å gjennomføre, og det blir spillerens oppgave å fullføre dette prosjektet.

Den første fortellingen

I den første fortellingen blir spilleren kjent med Nomai, det nomadiske, geitelignende folkeslaget som reiste rundt i universet. Nomaiene var på vei til å forlate sitt eget solsystem da en av klanene deres plukket opp et mystisk signal. Signalet var ukjent for klanen, og skannere indikerte at signalet var eldre enn selve universet. Kapteinen på fartøyet beordret skipet til å følge signalet. Signalet førte klanen til solsystemet hvor handlingen i fortellingen foregår. I jakten på signalet krasjet fartøyet på planeten Dark Bramble. Klanen hadde ingen andre valg enn å forlate skipet, og skjøt ut tre fluktkapsler i håp om å finne sikkerhet. Den ene fluktkapselen krasjet i de tornete greinene utenfor skipet, og Nomaiene om bord gikk tapt. De to andre fluktkapslene kom seg i trygghet og landet på planetene Ember Twin og Brittle Hollow. I trygghet fant de overlevende husly og begynte å bygge landsbyer. De overlevende, og kommende generasjoner, gjenoppbygget og gjenoppdaget teknologi som hadde gått tapt med koloniskipet. Kollektivt rettet Nomaiene på Ember Twin og Brittle Hollow etter hvert oppmerksomheten mot det mystiske signalet som hadde kalt på klanen deres for generasjoner siden.

Signalet fikk navnet «Eye of The Universe» av Nomaiene, og var en mystisk kvantekraft, eldre enn universet selv. Nomaiene klarte ikke å finne signalets nøyaktige posisjon, men fant tegn på at øyet eksisterte i solsystemet. Å lete etter «Eye of The Universe» utgjorde etter hvert kjernen av Nomaienes teknologiske framskritt og deres personlige og religiøse praksiser. Gjennom teknologiske

fremskritt mestret etter hvert Nomaiene tidsreiser ved hjelp av ormehull, noe som gjør fortellingen om Nomaiene kronologisk kompleks. Den som gikk gjennom et ormehull, ville dukke opp ved utgangen av ormehullet før hen gikk inn i hullet. Teoretisk sett sendte ormehullene dermed personer og objekter bakover i tid. Ved å eksperimentere videre med dette, oppdaget Nomaiene noe viktig. Hvis de kunne lage et ormehull som kunne sende gjenstander langt nok tilbake i tid, kunne de sende ut en romsonde for å lete etter øyet, registrere informasjon, og deretter sende informasjonen tilbake til utskytingen av romsonden. Én enkelt sonde kunne dermed utføre oppdrag etter oppdrag og lete etter øyet, ved å gjentatte ganger registrere og sende informasjon om hva den hadde funnet tilbake i fortiden. Dette ville skape en slags tidsloop, hvor kunnskapen om hva som skjedde i fremtiden kontinuerlig ville forandre fortiden. Nomaiene kunne vente på oppskytingen og få utallige sondeoppskytinger og registrere resultatene deres, til tross for at oppskytingen bare skjedde én enkelt gang i deres tidslinje.

Problemet Nomaiene stod ovenfor var at det krevde enorme mengder energi å skape et ormehull som kunne sende gjenstander langt nok tilbake i tid. Det eneste Nomaiene kunne komme på som ville gi dem nok energi (til å sende informasjon de 22 minuttene tilbake i tid som var nødvendige for at sonden skulle kunne utforske solsystemet), var å skape en supernova, en stjerneeksplosjon som sprengte solen. Å vente på at solen naturlig skulle gå inn i supernova ville ta for lang tid, og Nomaiene begynte derfor å undersøke muligheter for å detonere solen på egenhånd. Et åpenbart problem ved en slik løsning, var at det ville ødelegge hele solsystemet. For å motvirke dette, kom Nomaiene opp med en måte å registrere og ta opp minnene sine på, slik at de kunne stoppe sprengingen av solen, og dermed også tidsloopen når øyet var funnet. Dette gjorde de ved å ta i bruk statuer som de sendte tilbake i tid sammen med informasjonen fra romsonden. Når romsonden fant øyet, ville Nomaiene som var koplet til minnestatuene våkne opp, og være bevisst at de var i en tidsloop. Med kunnskapen om øyets posisjon kunne de deretter deaktivere detonasjonen av solen. Da Nomaiene skulle iverksette planen, klarte de ikke å detonere solen for å få den energien de trengte.

Frustrerte over situasjonen, fant de et mulig alternativ. En ny komet hadde nylig ankommet solsystemet, og etter hvert som den kom nærmere fanget Nomaiene opp enorme energiavlesninger. Dette kunne kanskje løse energiproblemet knyttet til detonasjonen av solen. I desperasjon satt de raskt sammen en ekspedisjon og reiste til kometen Interloper for å utforske den nærmere. Inne i kometen oppdaget Nomaiene det som kom til å bli deres undergang. Kilden til energien kom fra en

merkelig sfære i kjernen av kometen, og energien var enda kraftigere enn de hadde antatt. Sfæren eksploderte og spredte en materie kalt «ghost matter» utover hele solsystemet. Materien førte til øyeblikkelig død og katastrofal ødeleggelse. Alt levende ble frosset og drept, og med det hadde Nomaisivilisasjonen nådd slutten.

Hundretusenvis av år gikk, bygninger smuldret opp, kroppene til Nomai-folket forfalt og landsbyene deres ble begravet. Til tross for materiens dødelighet, hadde den ingen effekt under vann. På planeten Timber Hearth levde det et lite, firøyet amfibium dypt under jordoverflaten som overlevde ulykken. Etter hvert som strålingen avtok på overflaten, klatret skapningen opp av vannet og utviklet seg over tid til å bli en intelligent art som interesserte seg for stjernene og verdensrommet. De kalte seg selv «Hearthians» og utviklet et romprogram som fikk navnet «Outer Wilds Ventures». Når de reiste ut i rommet, fant de etterlevninger og rester av Nomaiene overalt. Dette gjorde dem nysgjerrige, og Hearthians studerte og utforsket gjenstandene fra den utdøde arten, og lærte av deres vitenskap og metoder.

Hvis Nomaiene aldri hadde besøkt solsystemet i *Outer Wilds*, ville de 22 siste minuttene av solsystemet gått forbi i stillhet. Likevel hadde Nomaiene etterlatt et eldgammelt maskineri som var bygget for å utnytte kraften til en døende stjerne ved sitt påbegynte søk etter svaret på «Eye of the Universe». Dette fikk implikasjoner for hele solsystemet. Da solen nådde sin naturlige slutt og gikk i supernova, våknet Nomai-artefaktene til live igjen. Energien fra supernovaen ga kraft til «Ash Twin Project», og gjorde det mulig for de gamle Nomai-maskinene å åpne et ormehull og overføre data 22 minutter inn i fortiden. Overføringen utløste lanseringen av romsonden for å søke etter universets øye. Med det ble Nomaienes plan iverksatt, og dette er begynnelsen på tidsloopen som ble etablert av Nomaiene i den første fortellingen, i spilllets «fortid».

Den andre fortellingen

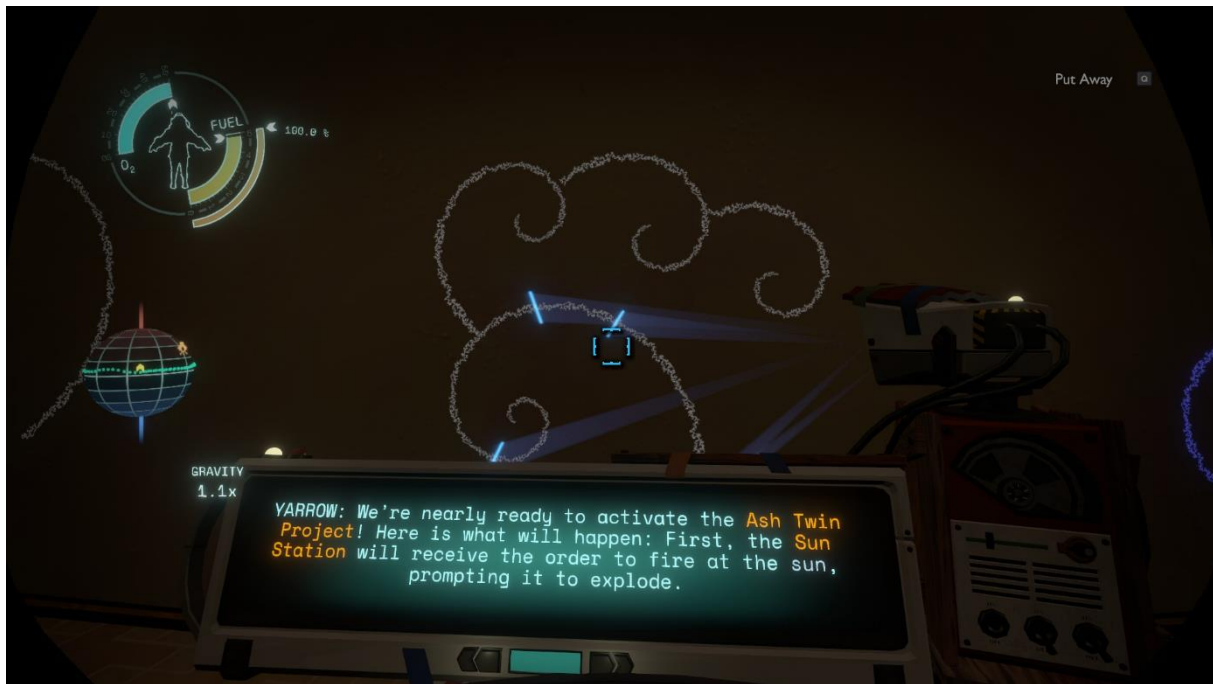
Innenfor tidsloopen finner flerfoldige tidssykluser og romsondeutskytninger sted, og hver av disse sender sine resultater tilbake til fortiden før neste gjentakelse av loopen. En av disse utskytningene finner øyet, og utløser med det, det siste trinnet i Nomaienes eldgamle plan. Minnestatuene blir aktivert, og minnedataene blir en del av overføringen inn i fortiden. Hensikten med dette var opprinnelig å sende minnene tilbake til en Nomai slik at de kunne stoppe sprengningen av solen. I stedet sendte statuene minner tilbake til hodet til to Hearthians uten anelse om hva som foregikk. De

ble begge låst inn i en tidsloop på 22 minutter, og dermed tvunget til å se slutten på universet om og om igjen. Det er spillerens oppgave å avdekke og forstå den første fortellingen for å fullføre Nomaienes prosjekt. Gjennom utforskning og oppdagelser, må hovedpersonen i spillet, som spilleren styrer, fullføre Nomaienes livslange prosjekt: å finne «Eye of The Universe».

Nomaienes fartøy venter fortsatt dypt inne i planeten Dark Bramble, til tross for at skipet er ødelagt og uten kraft. Fartøyet trenger en kraftfull strømkilde for å kunne reise igjen. Med koordinatene til øyet, hentet på vannplaneten Giant's Deep, må hovedpersonen fjerne kjernen som driver tidsloopen og reise til Nomai-fartøyet. Ved å sette tidsloopenes kjerne inn i skipet, og taste inn koordinatene, reiser hovedpersonen til øyet. I det fjerne eksploderer solen, og fortærer solsystemet en siste gang, uten en tidsloop som kan redde det fra sin uunngåelige skjebne. Hovedpersonen går av skipet, og inn i universets øye. Øyet reflekterer det som er rundt det, og da hovedpersonen besøker det, reflekterer det sinnet hans. I øyet finner man et leirbål, hvor alle de andre astronautene, og hovedkarakterens nærmeste venner er samlet. Sammen spiller de en siste låt foran leirbålet. I det glørne i leirbålet slukkes, og alt blir mørkt, observerer hovedpersonen et smell, et «big bang». Hovedpersonens handlinger og fullføring av Nomaienes prosjekt har brakt frem et nytt univers, slik at andre skapninger kan leve og være. Med det blir enhver ende en ny begynnelse.

1.3.3 Nomai-tekster

Outer Wilds er narrativt drevet, og det er i hovedsak gjennom å lese Nomai-tekster og dialog mellom Nomai, at man får informasjon om hendelsene i spillet. Nomai kommuniserte med hverandre gjennom meldinger som kunne sendes innad i, og på tvers av planeter. Kommunikasjonsformen til Nomai skiller seg klart fra Hearthians kommunikasjonsform, som er tekstuell eller verbal. Nomai-språket er, som illustrert i figur 1, skrevet i buede greiner. Hver grein representerer et tekstfragment. De ulike greinene viser ofte at teksten kommer fra ulike individer, hvor hver grein representerer én Nomai. Slik eksempelet i figur 1 viser, bygger de ulike greinene i teksten på hverandre. I dette eksempelet er det tre undergreiner som bygger på en hovedgrein. Dette viser at det er en tydelig forbindelse mellom de ulike greinene. Teksten i figur 1 viser også at enkelte ord og uttrykk er markert i oransje, i dette tilfellet Ash Twin Project og Sun Station. Dette er en indikasjon på at begrepene er viktige for fortellingen i spillet.



Figur 1: Skjerm bilde 1. «Nomai text». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022.

Tekstene er i hovedsak skrevet på vegger, men det er også eksempler på tekster som er skrevet på søyler, skriftruller, tavler og opptaksenheter. Noen av tekstene er møtereferater hvor Nomai diskuterer viktige saker, mens andre handler om skoleoppgaver og Nomaienes tanker. Spilleren kan tolke Nomaienes kommunikasjonsform med verktøyet «Nomai translator», og hovedkarakteren Hatchling er den første Hearthian som er i besittelse av dette verktøyet. Dette forklarer hvorfor Hatchling er den eneste som vet om Nomaienes planer og hemmeligheter. Hatchling er dermed den første til å finne ut av Nomaienes historie, til tross for at Hearthians har en lang tradisjon for romferd.

Man kan man skille mellom tre ulike typer Nomai-tekster i *Outer Wilds*. Overflatetekster er de enkleste tekstene å finne, ettersom de ofte befinner seg på planetenes og månenes overflater og er lett tilgjengelig for spilleren. Det krever dermed liten grad av utforskning for å komme over disse tekstene. Disse tekstene brukes ofte som et åpningspunkt for en gitt forgreining i fortellingen, og har som rolle å gjøre spilleren nysgjerrig slik at hen ønsker å følge greinen videre og lære mer (Beachum, 2019). Tekster på mellomnivået finner man vanligvis ved å følge ulike spor gitt av overflatetekster. Det er derimot mulig å snuble over slike tekster dersom man utforsker planetene grundig. Disse tekstene fortsetter å utvikle eller forklare et mysterium ved å videreføre en fortellingsgrein, og lærer spilleren hvor hen kan lære mer. Skjulte tekster er svært usannsynlig å oppdage tilfeldig, ettersom spilleren må følge spor for å nå punktet hvor disse tekstene befinner seg. Tekstene befinner seg på

steder som er vanskelig å nå uten spesifikk kunnskap, eller en ledetråd fra tekster på mellomnivået. Skjulte tekster blir derfor en gevinst for spillere som følger en forgreining til dens konklusjon, og tekster på dette nivået gir svar på spillets store mysterier. Jeg vil se nærmere på forholdet mellom de tre ulike typene Nomai-tekster i forbindelse med analysen av hvordan tid er sentralt i den narrative strukturen i *Outer Wilds* i kapittel 5.3.

1.4 Strukturen i prosjektet

Jeg har delt denne masteroppgaven inn i seks kapitler. I det første kapitlet har jeg introdusert bakgrunnen for valget av tema og primærlitteratur, prosjektets relevans og problemstillingen jeg har utarbeidet for å undersøke den narrative strukturen i *Outer Wilds*. I kapittel to presenterer jeg det teoretiske rammeverket som vil benyttes for å besvare problemstillingen i prosjektet. Dette prosjektet befinner seg i skjæringspunktet mellom ludologi og narratologi, og jeg vil derfor bruke teoretiske tilnærminger og analysemodeller fra begge fagfeltene i analysen. Her vil jeg trekke frem og diskutere ulike strukturalistiske tilnærminger som vil benyttes i analysen. Jeg vil særlig legge vekt på Aarseths narrative spillmodell, begrepsparet fabula og sjuzhet, detektivfiksjon, «skjulte fortellinger», romlig og indeksisk fortellermåte og tidsaspektet i narrativer. I det tredje kapitlet tar jeg kort for meg den metoden jeg har brukt for å arbeide med *Outer Wilds*, og for å samle inn datamateriale til prosjektet. Analysen av *Outer Wilds* har jeg delt inn i to ulike deler. I kapittel fire analyserer jeg *Outer Wilds* i henhold til Aarseths narrative spillmodell. I kapittel fem tar jeg for meg strukturelle trekk ved *Outer Wilds* som jeg ikke fikk svar på ved å bruke Aarseths narrative spillmodell. Her supplerer jeg Aarseths modell med begreper fra spillteori og strukturalistisk narratologi for å få en dypere forståelse av strukturen i spillet. I det sjette, og siste kapitlet diskuterer jeg funnene jeg har gjort i analysen, og konkluderer prosjektet.

2. Teori

2.1 Hva er et dataspill?

Dataspill er et bredt og uensartet medium som inneholder mange ulike typer spill. Mangfoldet av spilltyper, modaliteter i dataspill og ulike medieplattformer, gjør det derfor utfordrende å definere konkret hva et dataspill er (Skaug et al., 2020, s. 13). Dataspillets mangfoldighet medfører også at det finnes ulike måter å forstå dataspill på, og ulike teoretikere trekker frem forskjellige viktige aspekter ved dataspill. I akademiske sammenhenger, vil det å forstå hvordan dataspill fungerer, og hvordan de

skiller seg fra andre typer medier, hjelpe oss til å velge passende metoder for å studere og analysere dataspill (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 32). I dette prosjektet vil jeg særlig lene meg på interaktivitet som et definerende trekk ved spillmediet, og bruke Aarseths kybertekstbegrep for å forstå dataspill. Begge disse teoretiske tilnærmingene beskriver spillerens samhandling med spillmediet, heller enn formelle egenskaper ved spill. Jeg vil hevde at en slik tilnærming til dataspill kan være nyttig, da det alltid vil finnes dataspill som utgjør unntak fra en gitt definisjon. Interaktivitet og kybertekst kan derimot sies å være begreper som er gjeldende for et mangfold av spilltyper, i tillegg til at begrepene er med på å understreke spillerens rolle. Spillerens deltakende rolle i et dataspill er et trekk ved dataspill som skiller det fra andre medier.

2.1.1 Interaktivitet

Når man snakker om dataspill, viser begrepet interaktivitet til spillernes samhandling med datamaskinenes brukergrensesnitt og mulighetsrommet som ligger i samspillet mellom spillere og spill (Skaug et al., 2020, s. 15). Selv om det finnes et mangfold ulike definisjoner av dataspill, som trekker frem forskjellige trekk ved dataspill, er interaktivitet et trekk flere anser som definerende for dataspill. Weimin Toh karakteriserer interaktivitet som «(...) a core feature of games» (2018, s. 23). Marie Laure Ryan trekker også frem interaktivitet som et element som skiller spillmediet fra andre medier: «The truly distinctive feature of digital media is interactivity» (Ryan, 2002, s. 607). Ifølge Mark J.P. Wolf, er interaktivitet et sentralt aspekt ved dataspill, ettersom det er «(...) an essential part of every game's structure and a more appropriate way of examining and defining video games» (2001, s. 114). Jeg vil også argumentere for at interaktivitet er et trekk som skiller spillmediet fra andre medier, og som skaper muligheter for aktiv spillerdeltakelse og autonomi. Dette er derimot avhengig av hvordan man definerer begrepet interaktivitet. I en smal forståelse av begrepet, innebærer interaktivitet et samspill mellom noe eller noen. Slik sett kan man også hevde at bokmediet er interaktivt i den forstand at leseren samspiller med boken ved å bla i sidene og bevege øynene. Interaktivitet i dataspill er et samspill mellom bruker og datasystem eller program, og handler om at spilleren kan påvirke det som skjer i dataspillet i ulik grad. I et dataspill kan eksempelvis spilleren ofte styre en avatars bevegelse og gjøre dialogvalg. En slik form for interaktivitet er særegen for spillmediet, og det er denne forståelsen av interaktivitet som vil ligge til grunn for dette prosjektet. En slik forståelse av interaktivitet har klare paralleller til Aarseths kybertekstbegrep.

2.1.2 Kybertekst og ergodisk litteratur

Aarseth er en sentral figur i spillforskningen, og har vært viktig for å etablere dataspill som forskningsfelt og det å studere dataspill som et unikt studieobjekt (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 223). I boken *Cybertext* fra 1997, analyserer Aarseth tekstuelle endringer som har oppstått som følge av den digitale æraen. Aarseth lanserer begrepet kybertekst, og definerer det som «(...) texts that involve calculation in their production of scriptons» (1997, s. 75). Kybertekstbegrepet fokuserer på den mekaniske organiseringen av en tekst, og fremhever spillmediets kompleksitet. I lesningen av tradisjonell litteratur, mener Aarseth at det meste foregår i hodet til leseren (1997, s. 1). I lesningen av en kybertekst derimot, foregår det også aktivitet utenfor leserens tanker (Aarseth, 1997, s. 1). På bakgrunn av dette argumenterer Aarseth for at dataspill kan karakteriseres som ergodisk litteratur (1997, s. 1). Ergodisk litteratur er den prosessen som oppstår når spilleren «(...) will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of «reading» do not account for» (Aarseth, 1997, s. 1). Ergodisk litteratur innebærer dermed at «(...) nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text» (Aarseth, 1997, s. 1). Leseren må altså ta del i organiseringen av teksten for å komme seg videre. Det er ikke nok å bevege øynene eller bla i sidene. Til tross for at Aarseth ikke eksplisitt nevner interaktivitet i beskrivelsen av begrepet, mener jeg at interaktivitet kan relateres til både kybertekst og ergodisk litteratur, da begge begrepene fremhever viktigheten av brukeren, hens valg og innsats. I henhold til en slik forståelse av dataspill, er spillmediet et interaktivt medium som krever at spilleren organiserer spillet på en «ikke-triviell» måte. Det er en slik forståelse av spillmediet som vil ligge til grunn for dette prosjektet.

2.2 Ludologi versus narratologi

Utfordringen ved å definere hva som er et spill, hva spill kan være og ikke, og hvilke spillegenskaper som er viktige, resulterte tidlig på 2000-tallet i en debatt mellom fagfeltene ludologi og narratologi. Debatten baserte seg på hvorvidt dataspill kan være narrativer, eller om dataspill utelukkende må betraktes som spill (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 224). Litteraturen er et av menneskehetens eldste studieobjekter, og litteraturens metoder har blitt brukt til å studere et mangfold av nyere medier som for eksempel film (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 224). Ludologene mente likevel at dataspill bør oppfattes og analyseres som spill, ettersom andre tilnærminger kan føre til at man overser spillets iboende egenskaper (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 224).

Ifølge Janet Murray har spillstudier blitt løsrevet fra spørsmål og tilnæringsmåter som tradisjonelt har blitt brukt for å studere andre kulturelle uttrykk (2013). En slik forståelse av dataspill innebærer at metoder som har vært brukt for å undersøke litteratur, film og billedkunst ikke har vært ansett tilstrekkelig for å undersøke dataspillets særtrekk. I dette synet på dataspill, hevdes det at dataspill skiller seg fra andre medier og sjangre i så stor grad at det må brukes andre metoder for å analysere og studere dataspill (Murray, 2013). Spillforskere, eller ludologer, har dermed påstått at den riktige måten å undersøke og analysere dataspill på, er en analyse av spillenes unike særtrekk og kvaliteter (Juul, 2003; Aarseth, Smedstad et al., 2003). I henhold til dette spillsynet, vil eksempelvis spillet *Super Mario Bros 2* (Nintendo, 1988), forstås utelukkende som todimensjonalt plattformspill, med en scrollende effekt som gradvis avdekker spillrommet, og hvor målet i spillet er å navigere Mario gjennom drømmeverdenen Subcon og beskjemppe motstanderen Wart. Elementer som at Mario kan ses på som en usannsynlig helt som redder en hel verden, og at fortellingen kan være et uttrykk for kampen mellom det gode og onde, vil ikke være av interesse innenfor en slik spillforståelse. Ifølge Murray, innebærer ludologers syn på dataspill, at søkelyset må rettes mot reglene i spillet, og ikke mot audiovisuelle og tekstlige elementer (2013). Aarseth hevder derimot at dette ikke var ludologiens formål, men heller å advare mot, og kritisere ukritisk og ukvalifisert bruk av termer som narrativ i spillmediet (2012, s. 130).

Det kommer frem av debatten at ludologer og narratologer har et svært ulikt syn på narrativer og på hva et dataspill er og bør være. Ludologene ser på narrativ som en sekvens av hendelser som påtvinges en spiller. Litteraturteoretikere og narratologer derimot, ser på narrativ som en løs, fiktiv ramme som også kan brukes for å beskrive dataspill. Debatten mellom ludologi og narratologi kan være et symptom på utfordringen ved å definere dataspill og disiplinen spillstudier på en måte som fremhever dataspillets særegne kvaliteter. Debatten kan også ses i sammenheng med et ønske fra ludologenes side om å ta eierskap til spillmediet, og ikke la andre tilnæringer være styrende for forståelsen av dataspill. Konflikten mellom de ulike tilnærmingene kan i tillegg ses i sammenheng med begrepet narrativ, som er et vidt begrep som brukes i mange ulike sammenhenger og fagfelt. Dette vil jeg komme tilbake til i kapittel 2.4, i drøftingen av narrativer.

Aarseth har gitt viktige bidrag til forståelsen dataspill som et særegent medium. Han har en narratologisk tilnærming til dataspill, men tilpasser dette til spillmediet (2012). Han understreker at når man skifter fokus fra et felt til et annet, er det nødvendig å både undersøke prosessen og verktøyene man bruker i analysen, så vel som objektet som skal undersøkes (Aarseth, 2012, s. 129).

Til tross for debatten, har likevel få nærmet seg spørsmålet om forholdet mellom dataspill og narrativer gjennom en narrativ analyse, ved å bruke grunnleggende prinsipper og modeller fra narrativ teori (Aarseth, 2012, s. 129). I dette prosjektet vil jeg ikke ta stilling til forholdet mellom narratologi og ludologi, og til hvilket fagfelt som egner seg best til å beskrive og analysere dataspill. Jeg vil heller bruke en kombinasjon av de to fagfeltene for å undersøke hvordan dataspill kan formidle fortellinger, og hvordan spillets iboende egenskaper påvirker og skaper et fortellingsunivers. For å analysere dataspillet *Outer Wilds* vil jeg derfor ta i bruk Aarseths narrative spillmodell, en modell som kombinerer de to fagfeltenes perspektiver. I tillegg vil jeg supplere Aarseths modell med begreper fra spillteori og strukturalistisk narratologi.

2.3 Aarseths narrative spillmodell

Dataspill kan kombineres med fortellinger på ulike måter. Ifølge Aarseth kan dette mangfoldet forklare mye av debatten mellom ludologi og narratologi, og problemene med å finne en god, teoretisk forståelse av narrative aspekter i dataspill (Aarseth, 2012, s. 131). Selv har Aarseth derfor, med utgangspunkt i debatten mellom ludologi og narratologi, utviklet en spillmodell som beskriver dataspill som et fenomen som befinner seg i et felt mellom to poler, en narrativ og en ludisk pol. Aarseth trekker i sin narrative spillmodell frem fire dimensjoner han hevder finnes i alle dataspill og alle fortellinger (2012, s. 130). Hvert dataspill og hver fortelling inneholder disse fire elementene, mener Aarseth, men strukturerer og organiserer dem på ulikt vis (2012, s. 130). De fire dimensjonene som er felles for både dataspill og fortellinger er en verden, dens objekter, karakterer og hendelser (Aarseth, 2012, s. 130). Jeg vil beskrive de to polene og de fire dimensjonene i spillmodellen i de følgende avsnittene.

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible	Noninteractable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Single room	Static, usable		
	Linear corridor	Modifiable	flat characters	Dynamic satellites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Destructible		Dynamic kernels
	Hubshaped quest landscape	Creatable		
Ludic pole	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

Figur 2: «The Variable Model». Fra «A Narrative Theory of Games» (s. 132), av A. Aarseth, 2012.

2.3.1 Den ludiske og narrative pol

Dataspill befinner seg i et felt mellom en ludisk og en narrativ pol (Aarseth, 2012, s. 132). Den ludiske polen kjennetegnes av det dynamiske og simulerte, mens den narrative polen kan karakteriseres som statisk (Aarseth, 2012, s. 130). Slik jeg tolker Aarseths modell, er dermed spillerens handlefrihet og autonomi sentralt for å skille mellom ludiske og narrative komponenter i dataspill. Generelt sett vil dataspill hvor fortellingen er en sentral del av spillet ligge nærmere den narrative polen i sin struktur. Dataspill som baserer seg på spillerautonomi, kreativitet og medskapning, vil ligge nærmere den ludiske polen (Aarseth, 2012, s. 130). Ved den narrative polen har spilleren lav grad av valgmuligheter. Jo lengre mot den ludiske polen man kommer, får spilleren en økende grad av påvirknings- og valgmuligheter i spillopplevelsen. Dette kalles narrativ kontroll, og innebærer at spilleren i større grad kan styre fortellingens forløp (Guanio-Uluru, 2020, s. 85). Økende grad av påvirknings- og valgmuligheter kan gå på bekostning av narrative elementer i spillet, ved at plottet blir mindre sammenhengende, og karakterene mindre komplekse (Guanio-Uluru, 2020, s. 85). Modellen sier dermed noe om hvor stor rolle spilleren har i utformingen av spillet, og er en hjelp til å peke på og drøfte sammenhengen mellom narrative og ludiske komponenter i digitale spill (Guanio-Uluru, 2020, s. 85). Modellen er derfor nyttig for mitt prosjekt.

2.3.2 Verden

Aarseth definerer spillverdener som fysiske eller psuedo-fysiske strukturer (2012, s. 131). De er altså virtuelle strukturer som er tydelig avgrenset og som kan beskrives ved hjelp av geometri eller topologi (2012, s. 131). Spillverdener skiller seg fra fiksjonsverdener, i for eksempel bokmediet, ved at de er konkrete og kan erfares og utforskes direkte av en spiller (Aarseth, 2012, s. 131). Fiksjonsverdener i bokmediet avhenger av leserens fantasi for å konkretiseres, og kan realiseres på svært ulike måter, avhengig av hvem som leser en tekst eller ser for seg en verden. Spillverdener har derimot en objektiv eksistens, til tross for at de bare eksisterer via datamaskiner (Aarseth, 2012, s. 131).

Aarseth skiller også mellom to typer rom i spillverdenen (2012, s. 131). Det ludiske rommet er selve spillareanaen hvor spillet foregår (Aarseth, 2012, s. 131). Det ekstra-ludiske rommet er det omkringliggende, ikke-spillbare rommet, og er ikke tilgjengelig for spilleren (Aarseth, 2012, s. 131). I dataspill har de to typene spillrom ulike roller, og spillrommene kan kombineres på forskjellige måter. Det finnes dermed ulike måter å kombinere og bygge opp en spillverden på, både ved å tilrettelegge for et spillbart rom spilleren kan ta del i, men også ved å skape et ikke spillbart rom, som

likevel tjener som en viktig kulisse i dataspillet. Ved hjelp av dette begrepsparet hentet fra Aarseths modell, undersøker jeg hvorvidt spillrommet i *Outer Wilds* kan karakteriseres som ludisk, eller ekstra-ludisk. Dette er relevant for å kartlegge hvilke deler av spillet som er tilgjengelige for spilleren. Under arbeidet med analysen av *Outer Wilds* i lys av Aarseths modell identifiserte jeg også en tredje type rom; betingede ludiske rom. Fordi spillverdenen i *Outer Wilds* er dynamisk, og endrer seg over tid, er ulike rom tilgjengelige til forskjellige tidspunkt. Begrepet betinget ludisk rom vil eksemplifiseres i analysen. I analysen vil jeg også argumentere for at dette kan være en nyttig utvidelse av Aarseths modell, som åpner for muligheter til å beskrive spillrommet i ulike typer spill på en mer nyansert måte.

Måten spillverdenen utformes på, og hvilke romlige strukturer som benyttes, har stor effekt på spilllets oppfattede fortellerstruktur (Aarseth, 2012, s. 130). I den narrative spillmodellen skilles det mellom fem ulike typer romlige strukturer i dataspill (Aarseth, 2012, s. 131). De fem strukturene er et enkeltrom, en lineær korridor, en hub-struktur, multikursal-struktur og åpen verden. Jeg vil her presentere de romlige strukturene i rekkefølge fra den narrative til ludiske polen. Dataspill som utformes som et enkeltrom, kjennetegnes av at hele rommet eller spillverdenen kontinuerlig vises på skjermen (Aarseth, 2012, s. 131). I dataspill som er utformet som en lineær korridor, ledes spilleren gjennom spillet langs en fastlagt rute, uten muligheter for avstikkere (Aarseth, 2012, s. 131). En hub-struktur innebærer at dataspillet har ett sentralt rom, eller en base (Aarseth, 2012, s. 131). Fra denne basen kan spilleren ta avstikkere for å utforske andre deler av spillet, men spilleren må alltid vende tilbake til basen for å fortsette spillet, eller for å utforske andre deler av det (Aarseth, 2012, s. 131).

Et dataspill med en multikursal, eller flervalgsstruktur, har flere ruter eller baner spilleren kan velge mellom (Aarseth, 2012, s. 131). Flervalgsstrukturer kan derfor minne om dataspill med en hub-struktur (Aarseth, 2012, s. 131). Forskjellen mellom disse to romlige strukturene ligger likevel i at en flervalgsstruktur ikke har en base man må vende tilbake til etter hver bane eller rute man tar i spillet. Den siste typen romlig struktur Aarseth trekker frem er en åpen verden (2012, s. 131). Her står spilleren fritt til å utforske og oppdage verdenen, uten å tvinges inn i én bestemt retning. De fem strukturene er ikke lukkede kategorier, og dataspill kan derfor bestå av kombinasjoner av disse, for å forme mer komplekse mønstre. I analysen vil jeg drøfte de romlige strukturene i *Outer Wilds* og hvilke implikasjoner spillrommets utforming har for spillfortellingen. Ettersom de romlige strukturene ikke er lukkede kategorier, vil jeg også undersøke om det er flere strukturer som kan beskrive *Outer Wilds*.

2.3.3 Objekter

Slik jeg tolker Aarseths modell, rommer dimensjonen objekter gjenstander uten menneskelige egenskaper, som spilleren kan sanse og interagere med på ulike måter. Objekter kan komme til uttrykk på ulike måter i spillverdenen, og objekttypene i Aarseths modell differensieres ut fra deres formbarhet (Aarseth, 2012, s. 132). Objektets formbarhet handler om hvor stor frihet spilleren har i samhandling med spilllets objekter. Jeg vil introdusere objekttypene i modellen fra den narrative til den ludiske polen. Lengst mot den narrative polen finner man statiske objekter (Aarseth, 2012, s. 132). Dette er objekter som ikke kan samhandles med, men som bare fungerer som kulisser og miljøskapende elementer. Statiske, samhandlingsbare objekter er objekter spilleren kan samhandle med, og som har funksjoner utover å bare være sceniske elementer (Aarseth, 2012, s. 132). Modifiserbare objekter er gjenstander i dataspill som kan endres og modifiseres etter spillerens behov og ønsker (Aarseth, 2012, s. 132).

Midt mellom den narrative og ludiske polen finner man destruerbare objekter (Aarseth, 2012, s. 132). Dette er objekter som kan ødelegges, og kan eksempelvis være bygninger eller redskaper som kan slites ut eller ødelegges gjennom spilllets forløp. Spillerskapte objekter er objekter som kan skapes eller lages av spilleren selv (Aarseth, 2012, s. 132). I en spillsituasjon kan dette komme til uttrykk ved at spilleren eksempelvis kan lage våpen eller en rustning med ressurser som kan samles i dataspillet. Den siste typen objekter, som ligger nærmest den ludiske polen, er spilleroppfunnede objekter (Aarseth, 2012, s. 132). Spilleroppfunnede objekter skiller seg fra spillerskapte objekter ved at spilleren ikke bare må skape objektet, men også finne det opp på egen hånd. På den måten legger denne typen objekter opp til stor grad av spillerautonomi.

Spillobjekter er viktige komponenter i et gitt spill, ettersom de avgjør graden av spillerens autonomi i spillet (Aarseth, 2012, s. 132). Aarseth understreker også at et spill som tillater spillerfrihet i å skape og modifisere objekter, vil gå på bekostning av narrative elementer i spillet (Aarseth, 2012, s. 132). I likhet med dimensjonen verden, kan et spill inneholde alle disse kategoriene, og de fleste spill inneholder mer enn én type objekter (Aarseth, 2012, s. 132). I analysen vil jeg systematisk ta for meg de ulike typene objekter, og drøfte hvilke av disse som finnes i *Outer Wilds*. Jeg vil først si noe generelt om objektene i *Outer Wilds*, og særlig de verktøyene spilleren besitter, og tar i bruk for å utforske spillverdenen og fortellingen. I analysen vil jeg også drøfte utfordringer knyttet til å kategorisere objektene i henhold til Aarseths modell, da flere objekttyper kan plasseres i, og har elementer fra ulike kategorier.

2.3.4 Karakterer

Karakterer i dataspill er aktørene som hører til i spillverdenen. Karakterene i dataspill kan klassifiseres ut fra om de er dype eller grunne, og ut fra formbarhet og potensiale for spillerkontroll (Aarseth, 2012, s. 132). Karakterutvikling er et sentralt fortellerverktøy også i dataspill, hvor formbarhet og spillerkontroll begrenser narrative muligheter (Aarseth, 2012, s. 132). Spillkarakterer kan kategoriseres inn i tre forskjellige hovedtyper, fra den ludiske til den narrative polen (Aarseth, 2012, s. 132). Bots er karakterer uten individuell identitet, både når det gjelder utseende og navn, men også personlighet (Aarseth, 2012, s. 132). Grunne karakterer er aktører som har et navn og individuelt utseende, men liten grad av individuelle personlighetstrekk (Aarseth, 2012, s. 132). Dype karakterer har egne navn, et individuelt utseende og en individuell personlighet (Aarseth, 2012, s. 132). Det innebærer at dype karakterer er interessante karakterer spilleren kan samhandle med, og bli kjent med gjennom spillets forløp. Aarseth trekker også frem at karakterene i dataspill kan være flate eller runde (Aarseth, 2012, s. 132). Flate karakterer kjennetegnes av de oppfører seg likt uansett hva som skjer med dem, og hvordan fortellingen utvikler seg (Aarseth, 2012, s. 132). Runde karakterer derimot, kan endre og utvikle seg ettersom fortellingen går videre og utfolder seg for spilleren (Aarseth, 2012, s. 132). I likhet med dimensjonene verden og objekter, kan det samme spillet inneholde en kombinasjon av ulike karaktertyper.

For å undersøke karakterene i *Outer Wilds* vil jeg, i henhold til Aarseths modell, se om karakterene kan klassifiseres som bots, grunne eller dype karakterer (2012, s. 132). I tillegg vil jeg undersøke hvorvidt karakterene i *Outer Wilds* er flate eller runde, noe som innebærer om karakterene oppfører seg likt gjennom fortellingen, eller om de viser tegn til endring og utvikling (Aarseth, 2012, s. 132). Jeg vil i analysen gi en generell beskrivelse av de to artene Hearthians og Nomai. Jeg vil også trekke frem et eksempel på en Hearthian som endrer seg i fortellingen. På grunn av det store karaktergalleriet i *Outer Wilds*, vil jeg avgrense den mer inngående analysen til én karakter av hver art, en Hearthian og en Nomai. Jeg vil først studere Hearthianen Hatchling, som er hovedpersonen i *Outer Wilds*. Deretter vil jeg studere Nomaien Solanum. Hovedpersonen er en interessant karakter å undersøke, ettersom han har en avgjørende rolle i fortellingen, og fordi han styres av spilleren. Mange av hans personlighetstrekk og ferdigheter vil være påvirket av de valgene spilleren tar. Nomaien Solanum har en viktig rolle i fortellingen, og man blir kjent med henne fra hun er et lite barn på Ember Twin, til hun er voksen og tar sin første pilgrimsferd til Quantum Moon. Begge disse karakterene kan karakteriseres som «travelers». «Travelers» er kallenavnet til dem som reiser i, og utforsker verdensrommet. Disse karakterene er dem man lærer mest om i *Outer Wilds*, ettersom de har mest dialog knyttet til seg, og nevnes gjentatte ganger i fortellingen, i ulike kontekster.

2.3.5 Hendelser

Kjerner og satellitter er to sentrale begreper i modellen som brukes for å beskrive hendelsesforløpet i et dataspill. Begrepene er lånt fra Seymour Chatman, som hevder at narrative hendelser ikke bare har en logisk forbindelse, men også en hierarkisk logikk (1978, s. 53). Det innebærer at noen hendelser i en fortelling er viktigere enn andre. En kjerne er det som får oss til å gjenkjenne en fortelling (Aarseth, 2012, s. 131). Tar man bort denne, vil den narrative logikken ødelegges, og fortellingen vil ikke være den samme (Chatman, 1978, s. 53). Satellitter er ikke avgjørende i fortellingen i samme forstand som kjerner. En satellitt kan erstattes eller fjernes, uten å gjøre fortellingen ugjenkjennelig. (Aarseth, 2012, s. 131). På en annen side vil det å fjerne satellitter medføre at fortellingen reduseres estetisk sett (Chatman, 1978, s. 54). Funksjonen til satellittene er å fylle inn, utdype og fullføre kjernene (Chatman, 1978, s. 54). Satellitter definerer dermed diskursen i fortellingen, altså måten fortellingen formidles på, mer enn selve fortellingen (Aarseth, 2012, s. 131).

I den narrative spillmodellen er det fire måter et hendelsesforløp kan utspille seg på, og disse kan karakteriseres av statusen og tilstedeværelsen til kjerner og satellitter (Aarseth, 2012, s. 132). En fullt plottet fortelling er en ren fortelling, uten muligheter for å påvirke verken kjerner eller satellitter (Aarseth, 2012, s. 132). Ettersom fullt plottede fortellinger ikke har en ludisk dimensjon, er de ifølge Aarseth ikke spill (2012, s. 132). Dataspill med dynamiske satellitter kaller Aarseth for spillbare fortellinger (2012, s. 132). Det innebærer at mindre viktige fortellerelementer er valgfrie, men at fortellingen eller kjernen likevel er den samme for enhver gjennomspilling. «Quest games», eller flerbanespill, er dataspill med dynamiske kjerner (Aarseth, 2012, s. 132). Ettersom kjernene er dynamiske, kjennetegnes disse dataspillene av at spilleren kan påvirke fortellingens utfall og viktige momenter i fortellingen. Et verk hvor valget av kjerner kan påvirkes, men ikke satellittene, vil typisk være en ikke-lineær fortelling, altså en hypertekstfiksjon, og ikke et dataspill (Aarseth, 2012, s. 132). Den siste typen hendelser er dataspill uten kjerner (Aarseth, 2012, s. 132). Dette er dataspill som er rene spill, uten en narrativ dimensjon og dermed også uten en fortelling (Aarseth, 2012, s. 132). Basert på identifikasjonen av kjerner og satellitter i *Outer Wilds*, vil jeg argumentere for hvilken av disse fire typene fortelling *Outer Wilds* er, og se dette i sammenheng med den romlige strukturen.

De fire dimensjonene i modellen beskriver sentrale ludonarratologiske elementer i dataspill. Aarseth trekker likevel frem en sentral forskjell mellom dimensjonene i modellen, og skiller verden og objekter fra karakterer og hendelser. Verden og objekter beskriver spillerens handlingsrom og selvstendighet i større grad enn de beskriver narrative elementer (Aarseth, 2012, s. 132). Karakterer

og hendelser beskriver «author agency», altså spillskaperens kontroll over spillet som fortelling (Aarseth, 2012, s. 132). De to siste dimensjonene er dermed narrative dimensjoner, mens de to første er beskrivende, ontologiske aspekter av spillverdenen, heller enn iboende narrative kvaliteter (Aarseth, 2012, s. 132). Det er ifølge Aarseth ingenting narrativt i topologisk variasjon i verdensstrukturen, ei heller i fleksibiliteten i spillobjekter (2012, s. 132). Aarseth argumenterer derfor for at den mest effektive måten å skape ludonarrativt innhold på, er å investere i å skape komplekse karakterer og et hendelsesforløp som er dypt, rikt og interessant (2012, s. 132). Dette er en påstand som vil utfordres i analysen. I del to av analysen vil jeg særlig se på hvordan objekter også kan fungere som narrative elementer, og formidle informasjon om fortellingen.

En fordel med Aarseths modell, er at den gir et vokabular for analyse og sammenlikning av et bredt spekter spilltekster (Guanio-Uluru, 2020, s. 85). I modellen tydeliggjøres ulikhetene mellom ludiske og narrative komponenter i spilltekster, og den egner seg til å studere formelle og strukturelle trekk ved dataspill. Slik sett passer modellen inn i prosjektets strukturelle tilnærming, som undersøker *Outer Wilds'* narrative og ludiske struktur. Aarseths modell egner seg derimot ikke til å undersøke emosjonelle og estetiske aspekter ved spill. Både Aarseths modell, og artikkelen modellen er hentet fra, er kort og konsis. Det innebærer at Aarseth forklarer begreper og elementer ganske kort. Dette medfører at modellen er svært generell, og anvendbar til en rekke ulike spill. Som vi skal se i analysen av *Outer Wilds*, er derimot modellens generalitet en utfordring i møtet med det enkelte dataspill. Modellen er dermed nyttig for å identifisere, og si noe om ulike narrative og ludiske fenomener i dataspill. Den sier derimot ikke noe om hvordan fenomenene konkret kommer til uttrykk i et spill og hvorfor. I analysen vil jeg derfor også supplere med både narratologiske, og spillteoretiske begreper for å undersøke fortellerstrukturen i *Outer Wilds*.

2.4 Narratologi og narrativ strukturering

Ifølge Luc Herman og Bart Vervaeck er det ingen tidsperiode eller samfunn som klarer seg uten narrativer (2005, s. 1). Dette kan ses i sammenheng med menneskers behov for fortellingen som en måte å strukturere og organisere hendelser på. I likhet med dataspill, er det utfordrende å definere konkret hva et narrativ er. Begrepet brukes i flere ulike sammenhenger, eksempelvis litterære, ideologiske, politiske og mytologiske. At narrativ brukes i svært ulike sammenhenger, og av ulike fagfelt, medfører også at begrepet kan forstås på ulike måter. I dette prosjektet vil den litterære forståelsen av et narrativ ligge til grunn.

Det finnes viktige aspekter ved dataspill og fortellinger som Aarseths modell ikke tar for seg. Jeg vil derfor supplere min analyse av *Outer Wilds* med noen sentrale begreper fra narratologien. Narratologi defineres av Monika Fludernik som «(...) the study of narrative as a genre» (2009, s. 8). Narrativ er på den andre siden et mer omstridt begrep, som brukes i flere ulike sammenhenger. Først i dette kapitlet vil jeg definere hva et narrativ er, og ulike nivåer som kan identifiseres i et narrativ. Videre vil jeg trekke frem sentrale begreper fra detektivfiksjonen som jeg vil bruke i analysen til å forstå den narrative strukturen i *Outer Wilds*. Jeg vil også undersøke begrepet romlige fortellinger, og hvordan spillrommet kan bidra til å formidle en fortelling. Deretter vil jeg presentere Gérard Genettes analytiske tilnærming for å analysere forholdet mellom ulike narrative nivåer av tid. For å konkretisere tidsaspektet ytterligere, vil jeg supplere med Kelsey Beachums modell for spilltekstene i *Outer Wilds*.

2.4.1 Tradisjonell definisjon av et narrativ

Tradisjonelt sett defineres et narrativ som «a sequence of events» (Herman & Vervaeck, 2005, s. 11). Denne definisjonen er ifølge Herman og Vervaeck problematisk av to årsaker (2005, s. 11). For det første så skyver definisjonen problemet med å definere et narrativ over på begrepet «event». På samme måte som narrativ, kan hendelsesbegrepet brukes på ulike måter. Å gå til skolen kan karakteriseres som en hendelse, men er likevel ikke en fortelling av den grunn. Det andre problemet med denne definisjonen er begrepet «sequence», som betegner rekkefølgen i et narrativ. Begrepet rekkefølge fører til spørsmål om hvilken rekkefølge av hendelser som oppstår i et narrativ. Må for eksempel hendelsene følge hverandre i tid, eller må tilknytningen mellom hendelsene være sterkere, gjennom et årsaks-virknings forhold? Ettersom narrativ kan være utfordrende å definere konkret, vil det være relevant å trekke frem hvilke nivåer et narrativ består av.

2.4.2 Fabula og sjuzhet

To narratologiske begreper som vil brukes for å diskutere fortellingen i *Outer Wilds* er fabula og sjuzhet. Begrepsparet stammer fra den russiske formalismen, en litteraturteoretisk retning som har vært opptatt av å forsøke å bestemme det språklige og litterære verkets særtrekk (Børtnes, 2021). De russiske litteraturteoretikerne lagde et skille mellom den abstrakte kronologien av hendelser, og deres konkrete rekkefølge i en narrativ tekst, hvor hendelsene ofte ikke følger hverandre kronologisk (Herman & Vervaeck, 2005, s. 41).

For å skille mellom den abstrakte kronologien og den konkrete rekkefølgen, bruker formalistene begrepene fabula og sjuzhet: «Syuzhet is an employment of narrative and fabula is the chronological order of the events contained in the story» (Cobley, 2014, s. 13). Skillet kan konkretiseres ytterligere ved at «The fabula is «the raw material of a story», and syuzhet is «the way a story is organized»» (Cobley, 2014, s. 13). Fabula beskriver dermed den kronologiske rekkefølgen i et narrativ, mens sjuzhet beskriver den spesifikke måten hendelsene presenteres på i teksten. I tradisjonell litteratur er det forfatteren som organiserer og presenterer sjuzhet for leseren. Ettersom dataspill er et interaktivt medium, kan derimot spilleren være med å påvirke spillets sjuzhet gjennom sine handlinger. Ved å påvirke rekkefølgen hendelsesforløpet utfolder seg i og ta ulike veivalg, bidrar spilleren til å organisere spillet på en unik måte. Jeg vil derfor hevde at sjuzhet kan relateres til kybertekstbegrepet og ergodisk litteratur, ettersom disse også handler om organiseringen av en tekst, og spillerens «ikke-trivielle» innsats (Aarseth, 1997, s. 1). Disse narratologiske og ludologiske begrepene vil derfor ses i sammenheng, og kan utfylle hverandre for å beskrive hvordan spilleren organiserer og strukturerer hendelsesforløpet i *Outer Wilds*.

2.4.3 Detektivfiksjon

En sjanger hvor skillet mellom fabula og sjuzhet er tydelig, er i detektivfiksjonen. Ifølge Henry Jenkins forteller detektivfortellinger to historier, en som er mer eller mindre kronologisk, og en som ikke er det (2004, s. 126). Tzvetan Todorov skiller mellom historien om forbrytelsen, og historien om etterforskningen i detektivfortellinger (1977, s. 44). Den første historien, historien om forbrytelsen, forteller hva som egentlig har skjedd (Todorov, 1977, s. 45). I detektivfortellinger er dette typisk et mord, eller en annen kriminell handling som har blitt utført. Den andre historien, historien om etterforskningen, forklarer hvordan detektiven, eller leseren, tolker det som har skjedd (Todorov, 1977, s. 45). Mellom oppdagelsen av forbrytelsen og avsløringen av den skyldige er det en læretid, hvor man må undersøke spor og ledetråder (Todorov, 1977, s. 45). Denne narrative dualiteten er ifølge Todorov kjernen i enhver detektivfortelling.

Avhengig av hvilken rolle de to historiene spiller i fiksjonen, og hvilken av dem som får forrang, skiller Todorov mellom tre ulike typer detektivfortellinger (Todorov, 1977). Whodunit er detektivfortellinger hvor avsløringen av forbrytelsen er drivkraften i mysteriet (Todorov, 1977, s. 46). Slike fortellinger kan minne om et puslespill hvor detektiven må sette sammen informasjon (Todorov, 1977, s. 46). I thrillere skiftes fokuset til detektiven og hans historie under oppklaringen av forbrytelsen (Todorov, 1977, s. 47). I thrillere kan ytterligere forbrytelser begås i løpet av den andre historien, og de to

historiene kan derfor påvirke hverandre (Todorov, 1977, s. 47). Et annet kjennetegn ved thrillere er at detektiven ikke er garantert sikkerhet, slik tilfellet er i whodunit (Todorov, 1977, s. 47).

I motsetning til whodunit, er det i thrillere ingen historie å gjette seg frem til, eller noe mysterium (Todorov, 1977, s. 47). Til tross for dette blir ikke leserens interesse redusert. Leseren blir derimot interessert på en annen måte. Todorov skiller derfor mellom to ulike typer interesser som kan gjøre seg gjeldende i detektivfortellinger; nysgjerrighet og spenning (1977, s. 47). Nysgjerrighet beveger seg fra virkning til årsak (Todorov, 1977, s. 47). Med utgangspunkt i en bestemt virkning, som et lik eller ledetråder, må man finne årsaken, som kan være den skyldige og hans motiv (Todorov, 1977, s. 47). Leseren blir dermed nysgjerrig på hvem som har utført den kriminelle handlingen. Den andre interesseformen Todorov trekker frem er spenning, og her går bevegelsen fra årsak til virkning (1977, s. 47). Leseren blir først vist grunnen til at noe skjer, og interessen opprettholdes av forventningen om hva som vil skje (Todorov, 1977, s. 47). Spenningsformen er utenkelig i whodunit, ettersom ingenting kan skje hovedkarakteren (Todorov, 1977, s. 47). I thrilleren derimot, er alt mulig og detektiven risikerer ofte liv og helse (Todorov, 1977, s. 47).

Fordi whodunit- og thrillerformen er så ulike, har det blitt utviklet en tredje form for detektivfortellinger som kombinerer beggegenskaper (Todorov, 1977, s. 50). Spenningsromanen beholder mysteriet i whodunit og de to historiene om fortid og nåtid, men den reduserer ikke den andre historien til å bare omhandle en enkel oppdagelse av sannheten, eller det å peke ut en skyldig (Todorov, 1977, s. 50). Også de to interesseformene forenes i spenningsromanen. Den skaper en nysgjerrighet til å lære hvordan man kan forklare tidligere hendelser, samtidig som det er spenning knyttet til hva som vil skje med hovedkarakterene (Todorov, 1977, s. 51). I spenningsromanen har mysteriet en annen funksjon enn det den hadde i whodunit (Todorov, 1977, s. 51). Mysteriet er et utgangspunkt, mens hovedinteressen stammer fra den andre historien, altså den som finner sted i nåtiden (Todorov, 1977, s. 51).

Detektivfortellinger har lenge vært en hyppig brukt inspirasjonskilde for dataspill (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 1). Denne sjangeren passer som dataspill, ettersom den har et klart definert sett av forventninger, tydelige regler og en type fortellermåte som går ut på å avdekke fortiden (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 1). I likhet med tradisjonell detektivfiksjon, kan også detektivspill ta forskjellige former. Bjarke Alexander Larsen og Henrik Schoenau-Fog foreslår to begreper som kan

bidra til å skille mellom ulike typer detektivspill (2020, s. 2). De to begrepene er puslekasse-detektivspill og eventyr-detektivspill (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 3). Puslekasse-detektivspill defineres av Larsen og Schoenau-Fog som «(...) games that follow a rigid structure, of a whodunit-style detective story, but proceduralize this by letting the player be the primary performer as the detective, and let them lead the story of the investigation, and thus enact it» (2020, s. 3). I denne typen detektivspill har dermed spilleren både ansvar som detektiv, og leder den andre historien om etterforskningen. Puslekasse-detektivspill karakteriseres dermed av det spilleren i hovedsak gjør, altså at hen gjør detektivarbeid og setter sammen et narrativ.

Eventyr-detektivspill, er spill som «(...) involve detective stories and mysteries, but the focus is rather shifted to the investigation and the player following a defined investigation path, even a partially defined one» (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 3). Måten man kan skille de to spilltypene på, er ved å undersøke om spillet fokuserer på historien om forbrytelsen eller historien om etterforskningen, og hvordan spilleren avdekker den (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 4). Hvis spilleren er ansvarlig for å avdekke historien om forbrytelsen, uten at spillet styrer hvilken retning man må gå, er det en puslekasse (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 4). Hvis spilleren derimot ledes av en etterforskningshistorie om noen som avdekker historien om forbrytelsen, er det et detektivspill innenfor eventyrsjangeren (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 4).

Outer Wilds er ikke et detektivspill ved første øyekast. Det har ikke skjedd et mord, eller en annen kriminell handling i spillet. Spillkarakteren som spilleren styrer er heller ikke en etterforsker. Jenkins understreker derimot at detektivarbeid også kan oppstå i fortellinger uten en detektiv, og som ikke direkte er detektivspill (2004, s. 126). I slike spill kan spilleren likevel utføre etterforskningsarbeid, og konstruere en fortelling ved å sette sammen hva som har skjedd tidligere (2004, s. 126). I stedet for en forbrytelse som må tolkes og etterforskes, handler *Outer Wilds* om å forstå Nomaienes historie og hva som har skjedd i spillets solsystem. Spilleren må tolke og forstå hendelser som allerede har funnet sted. Det er dermed elementer i spillet som kan relateres til detektivfiksjonen. Slik kan detektivfiksjonen brukes som en linse for å forstå hvordan *Outer Wilds* strukturerer hendelsesforløpet, og hvordan spilleren får informasjon om og tolker fortellingen. I det analytiske arbeidet vil jeg undersøke hvordan Todorovs to historietyper, historien om forbrytelsen og historien om etterforskningen, kan relateres til *Outer Wilds* (1977, s. 44). De to historietypene vil også knyttes til begrepsparet fabula og sjuzhet, og Aarseths kybertekstbegrep. Kybertekstbegrepet handler om hvordan spilleren organiserer spillteksten, mens sjuzhet handler om måten fortellingen presenteres i

teksten. I spillanalyser mener jeg at disse begrepene kan være nyttige for å diskutere hvordan ulike spillere kan organisere spillet på ulike måter.

Fabula i *Outer Wilds* er fastsatt, og spilleren kan ikke direkte påvirke spillets narrativ. Spilleren har derimot høy grad av autonomi når det gjelder måten fortellingen organiseres på, altså *Outer Wilds*' sjuzhet. Jeg vil derfor i analysen argumentere for at *Outer Wilds*' struktur og organisering, medfører at ulike spillere vil organisere spillet forskjellig, og realisere ulike sjuzhet, ettersom spilleren har høy grad av autonomi når det gjelder hvilken rekkefølge spillet avdekkes i. Basert på hvordan de to historietypene gjør seg gjeldende, vil jeg drøfte hvordan *Outer Wilds* kan kategoriseres i henhold til Todorovs tre typer detektivfiksjon (1977). I tillegg vil det være relevant å se hvilken av interessetypene Todorov skisserer som kan bidra til å forklare appellen til *Outer Wilds*, og hvordan spillet skaper spenning og nysgjerrighet om fortellingen (1977, s. 47). Jeg vil også undersøke om *Outer Wilds* kan karakteriseres som et detektivspill, basert på de to begrepene Larsen og Schoenau-Fog foreslår for å skille mellom ulike typer detektivspill (2020, s. 2). For å gjøre dette trenger jeg også et begrepsapparat for å undersøke hvordan narrativ informasjon kan struktureres i en fortelling, og særlig hvordan spillrommet og spilltekster kan brukes for å formidle informasjon om fortellingen.

2.5 Organisering av narrativ informasjon

Som nevnt i 1.2.2 er det utfordrende å lage et spill som er interessant, samtidig som spilleren ledes gjennom en forhåndsbestemt struktur (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 213). Også Ryan drøfter utfordringer som oppstår i forholdet mellom linearitet og spillerens valg:

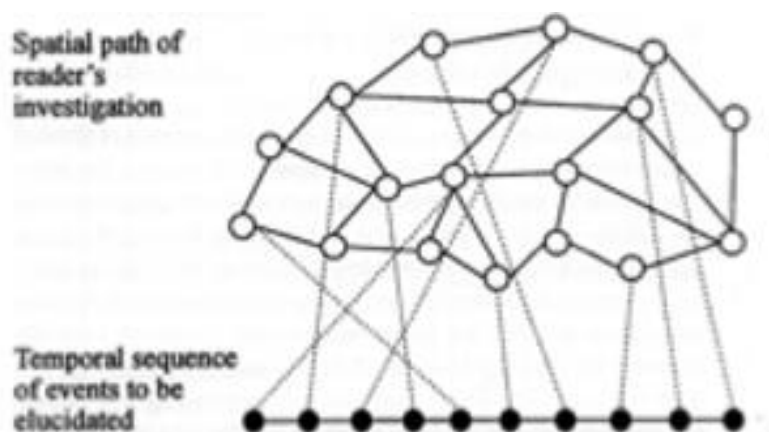
Every choice given to the user constitutes a potential threat to the global design, and consequently to the quality of his own experience. The system designer must be able to foresee the possible actions of the user and to streamline them toward the desired effect. (Ryan, 2001, s. 246).

Å implementere et narrativ i et interaktivt spillmiljø krever derfor at brukerens handlingsmuligheter må samstemmes med målet for spillsystemet (Ryan, 2001, s. 246). Spillskaperene må være i stand til å forutse mulige handlinger hos spillere, og føre dem mot en ønsket effekt. Dette er åpenbart utfordrende, ettersom ulike spillere vil ha ulike prioriteringer og vil forstå og spille dataspill på forskjellige måter. I tillegg bør spilleren få et inntrykk av at hens handlinger bestemmer fortellingens forløp, mens valgene egentlig er satt opp av spillsystemet for å nå et gitt mål (Ryan, 2001, s. 246). En grunnleggende metode spilldesignere bruker for å organisere narrativ handling i dataspill er

forgreining (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 213). Forgreining kan defineres som «(...) the existence of multiple paths in a narration» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 213). Ifølge Ryan finnes det narrative potensialet til en interaktiv tekst i sammenkoblingen mellom narrative forgreininger (2001, s. 246). Ryan beskriver hvordan narrativer kan komme til uttrykk i interaktive tekster gjennom ulike grunnleggende narrative strukturer (2001). Av disse er det strukturen «hidden story» eller «skjult fortelling» som er mest relevant for min analyse av *Outer Wilds*.

2.5.1 «Skjulte fortellinger»

«Skjulte fortellinger» er en struktur som brukes i interaktive mysteriefortellinger og i dataspill som lar spilleren oppdage forhistorien til en spillverden (Ryan, 2001, s. 253). Som figur 3 viser, består «skjulte fortellinger» av to narrative nivåer. Det ene nivået handler om det som faktisk har skjedd i fortellingen, mens det andre nivået handler om spillerens etterforskning av hendelsene. Nederst i modellen finner man den faste, romlige historien om hendelsene som skal rekonstrueres. Dette nivået kan sammenlignes med fortellingens fabula og historien om forbrytelsen. På toppen av modellen finner man nettverket av valg som bestemmer spillerens etterforskning. Dette nivået illustrerer spillets sjuzhet og historien om etterforskningen, og er noe som vil være unikt for hver spiller, avhengig av hvordan man leser den første historien, og hva man prioriterer i etterforskningen. Mellom de to nivåene i Ryans modell er det prikkede linjer som knytter sammen oppdagelsene på det øverste nivået sammen med de oppdagede faktaene i det nederste nivået. Det innebærer at spilleren må koble sammen egen etterforskning med informasjonen som finnes i spillet.



Figur 3. «The hidden story». Fra *Narrative as Virtual Reality* (s. 254), av M. L. Ryan, 2001.

«Skjulte fortellinger» står i kontrast til spill med lineære eller forgreingsstrukturer, hvor veien fremover i spillet er synlig for spilleren ved ulike valg. I «skjulte fortellinger» er det ikke åpenbart hva man skal undersøke videre, og det finnes ikke én enkelt sti som er den korrekte. Det er heller mange stier som kan lede til det samme resultatet. Deler av oppdagelsen og løsningen av slike spill handler derfor om å oppdage, og navigere i en struktur man ikke kan se hele bildet av. Outer Wilds er et ikke-lineært dataspill, noe som innebærer at spilleren selv kan avdekke fortellingen i den rekkefølgen hen ønsker, og ikke tvinges til å bevege seg gjennom spillet på én bestemt måte. Dette medfører også at kronologien i fortellingen kan oppleves ulikt av forskjellige spillere. Det vil derfor være interessant å se hvordan spillerautonomi kan kombineres med et kronologisk narrativ, og hvordan dette kommer til uttrykk i Outer Wilds' narrative struktur.

I «skjulte fortellinger» blir spillerrommet og objekter viktige for å fortelle spilleren om tidligere hendelser. Ifølge Clara Fernández-Vara er rommet hvor handlingen foregår en tydelig bro mellom narrativ og dataspill (2011, s. 1). Dette er en oppfatning som deles av flere. Chatman snakker ikke om dataspill, men hevder eksempelvis at fortellinger finner sted i en romlig dimensjon, som inneholder eksisterer (karakter og setting), som skaper den organiserte rekken av hendelser som utgjør fortellingen (1978, s. 19). Romlighet er også en av de definerende kvalitetene ved digitale miljøer, og i forlengelsen av dette, dataspill (Murray, 2001). Det vil derfor være relevant å undersøke hvordan et spillrom kan formidle informasjon om fortellingen. I det følgende vil jeg gi en beskrivelse av ulike måter spillrommet kan brukes som et narrativt element i dataspill.

2.5.2 Romlig og indeksisk fortellermåte

Jenkins peker på at spilldesignere ikke bare skaper fortellinger, men også designer verdener og rom (2004, s. 121). Han mener derfor at spillkonsoller bør betraktes som maskiner som genererer interaktive rom, og at mange spill dreier seg om å utforske, kartlegge og mestre ulike romlige strukturer (2004, s. 122). Dataspill kan i større grad enn andre medier realisere romligheten til en fortelling, og gi en overbevisende representasjon av den narrative verdenen. Dette kan relateres til Aarseths modell, hvor han hevder at spillverdener er konkrete strukturer som kan erfares og utforskes direkte av en spiller (2012, s. 131). Fortellinger som bruker rom for å formidle en fortelling kaller Jenkins romlige fortellinger, altså «(...) stories that respond to alternative aesthetic development principles, privileging spatial exploration over plot development» (Jenkins, 2004, s. 124). Den romlige dimensjonen er dermed sentral i dataspill, og måten man strukturerer spillverdenen på, legger til rette for ulike former for narrative opplevelser (Jenkins, 2004, s. 122).

Romlig fortellermåte er en måte å formidle fortellinger på, hvor rommet har en sentral betydning. Begrepet stammer fra Don Carson, og handler om hvordan miljøet og rommet gjør mye av arbeidet med å formidle en historie i spill (2000). Romlig fortellermåte viser altså til hvordan rom kan skape narrative opplevelser, mens man navigerer i rommet (Fernández-Vara, 2011, s. 2). Altså er det rommet som viser fortellingen til spilleren, uten at det nødvendigvis er en fortelling som blir fortalt av en forteller. Denne fortellermåten innebærer ifølge Carson at «Every texture you use, every sound you play, every turn in the road should reinforce the concept(...)», mens ethvert motstridende element kan ødelegge følelsen av innlevelse i det narrative universet (2000). Fernández-Vara fremhever to trekk som er sentrale ved romlig fortellermåte (2011, s. 3). For det første former narrativet spillrommet, og navigering i rommet konstruerer den narrative sekvensen (Fernández-Vara, 2011, s. 3). For det andre må spilleren sette historien sammen, og tolke gjenstandene og hendelsene i rommet (Fernández-Vara, 2011, s. 3).

Indeksisk fortellermåte er en utvidelse av romlig fortellermåte, og handler om hvordan det å lese rommet i spillet for å lære om hendelsene, er en forutsetning for å komme gjennom dataspillet (Fernández-Vara, 2011, s. 1). Konseptet indeksisk fortellermåte er et semiotisk begrep som stammer fra Charles Sanders Peirces filosofi om språk (Fernández-Vara, 2011, s. 4). Ifølge Peirce er et tegn en representasjon som formidler en idé om en ting til et sinn (Atkin, 2013). I denne semiotiske forståelsen involverer et tegn en idé, objektet som representerer tegnet, og en tolker som etablerer forholdet mellom ideen og objektet (Atkin, 2013). Indekser er ideer som er knyttet til et fysisk tegn (Fernández-Vara, 2011, s. 4). Eksempelvis kan røyk brukes som en indikasjon på flammer (Fernández-Vara, 2011, s. 4). Indeksene har en relasjon til hendelsene, og som røykeeksempelet viser, er indeksene ofte en konsekvens av en hendelse (Fernández-Vara, 2011, s. 5). Videre peker indekser i dataspill på noe som enten har skjedd eller som foregår, og inviterer dermed spilleren til å rekonstruere det som har skjedd (Fernández-Vara, 2011, s. 5). I likhet med detektivfiksjonen, krever indeksisk fortellermåte at spilleren må sette sammen og konstruere fortellingen på grunnlag av spor og ledetråder (Fernández-Vara, 2011, s. 4).

Indekser og romlige fortellingselementer innebærer en tolkningsprosess, der spilleren må koble sammen forholdet mellom tegnet og hendelsen det peker på. Fortellingen blir dermed ikke fortalt i en vanlig forstand, men blir satt sammen av ulike deler. Dette er beskrivende for hvordan spilleren må tolke og sette sammen hendelsesforløpet i *Outer Wilds*. Indekser kan både fungere som indikasjoner på hva som kan eller skal gjøres i et spill, eller som indikasjoner på hva som har skjedd i

verdenen før spillet startet (Fernández-Vara, 2011, s. 5). Det er særlig den sistnevnte funksjonen som vil være relevant i dette analytiske arbeidet. I analysen vil jeg være oppmerksom på hvordan spilleren må innhente informasjon fra rommet, både fra indekser, slik som Fernández-Vara beskriver, men også gjennom eldgamle tekster, skrevet av Nomai. Jeg er derfor interessert i hvordan *Outer Wilds* tar i bruk spillrommet og indekser for å gi informasjon til spilleren om handlingen, og vil særlig undersøke hvilken rolle levninger har når det gjelder å gi spilleren informasjon om fortellingen.

2.6 Tid

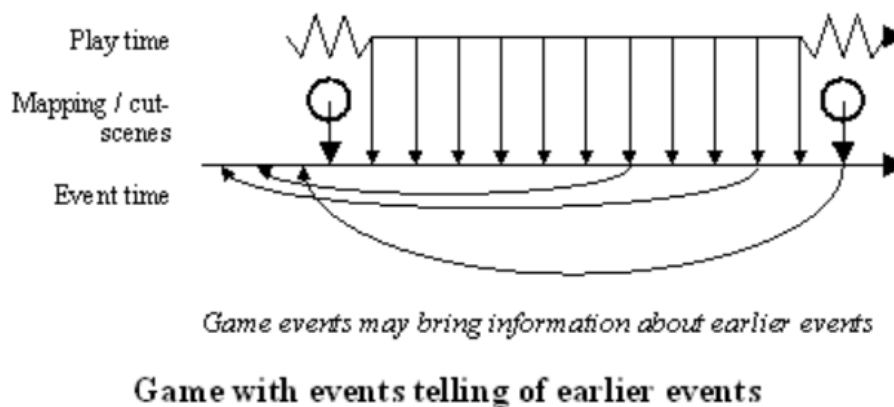
Et annet viktig aspekt ved narrativ strukturering, er hvordan fortellingen ordnes i tid. Tid har vært viktig i litterære studier, og særlig i en strukturalistisk tilnærming til fortellinger (Herman & Vervaeck, 2005, s. 60). Tidsaspektet i dataspill er derimot et utforsket felt, og det finnes lite teori knyttet til dette (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 140). Det er derfor verdt å undersøke tidsaspektet i *Outer Wilds* for å få en større forståelse for hvordan tid kan brukes som et strukturerende narrativt element i dataspill.

Tid spiller en vesentlig rolle i *Outer Wilds* på flere ulike måter. Fortellingen i *Outer Wilds* strekker seg over et langt tidsrom, og man blir i dataspillet kjent med Nomaienes historie. Deres historie fant sted lenge før hendelsene i dataspillet, og det er spillerens oppgave å avdekke og fullføre Nomaienes prosjekt. I tillegg står spilleren fritt til å avdekke fortellingen i den rekkefølgen hen selv ønsker. Dette kan få implikasjoner for hvordan spilleren kan oppfatte fortellingen, noe jeg vil drøfte konsekvensene av i analysen. Den 22 minutters lange tidsloopen som solsystemet i *Outer Wilds* befinner seg i, er også et tidselement som begrenser bevegelse, og medfører at spilleren må planlegge sin utforsking, og ta avgjørelser om hva man skal utforske innenfor de tidsrammene som er gitt. I det følgende vil jeg først se på Juuls diskusjon av kronologi i dataspill før jeg undersøker Genettes kriterier for strukturering av tid i et narrativ, og Beachums beskrivelse av rekkefølgen i Nomai-tekster.

2.6.1 Kronologi

Tiden i dataspill er nesten alltid kronologisk, og det er flere grunner til dette ifølge Juul (2004, s. 136). Frempek er problematiske, ettersom det å beskrive hendelser som kommer til å skje, også innebærer at spillerens handlinger egentlig ikke er av betydning. Det er også mulig å beskrive hendelser som har ledet til den nåværende situasjonen. Å gjøre et interaktivt tilbakeblikk fører derimot til utfordringer, ettersom spillerens handlinger i fortid plutselig kan gjøre nåtiden umulig (Juul, 2004, s. 136). Juul

betegner dette som «(...) the classical time machine problem» (2004, s. 136). Nyere dataspill tenderer derfor mot å bruke artefakter i spillverdenen som forteller spilleren hva som har skjedd på et tidligere tidspunkt i hendelsestid (Juul, 2004, s. 136). Figur 4 illustrerer hvordan dette kan komme til uttrykk i dataspill (2004, s. 136). Juul kaller metoden hvor dataspill bruker artefakter i spillverdenen for å fortelle hva som har skjedd på et tidligere tidspunkt for «the basic detective model» (2004, s. 136). Denne modellen knytter seg både til Todorovs beskrivelse av detektivfiksjonen, og til romlig fortellermåte. *Outer Wilds* kan karakteriseres som et dataspill som benytter seg av denne metoden, ettersom spillerens oppgave er å avdekke en fortelling som har skjedd, gjennom å lære om den eldgamle rasen Nomai. Det vil derfor være relevant å knytte *Outer Wilds* til detektivfiksjonen, som nevnt tidligere.



Figur 4: «Game events may bring information about earlier events». Fra *Introduction to Game Time* (s. 136), av J. Juul, 2004, The MIT Press.

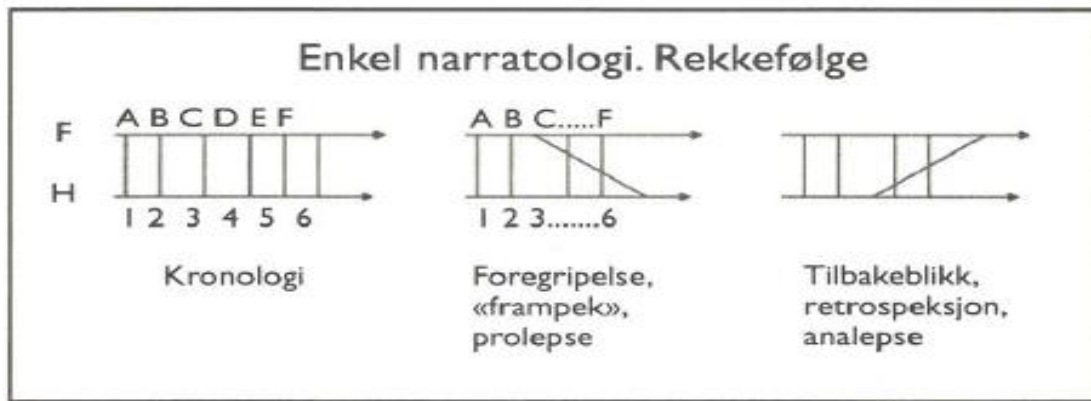
2.6.2 Genettes kriterier for strukturering av tid i et narrativ

Genette har en strukturalistisk tilnærming til litteraturstudier. Det innebærer at han er mer opptatt av å undersøke litteraturens struktur og organisering enn å tolke den (Genette, 1980, s. 8). For å undersøke tidsaspektet i *Outer Wilds* vil jeg bruke Genettes begreper om tid for å analysere ulike narrative nivåer av tid. Ettersom dette er en narrativ analysemodell tiltenkt for bokmediet, vil jeg gjøre et utvalg av elementer jeg mener er relevante for å diskutere *Outer Wilds*, og gjøre tilpasninger og konkretiseringer for de enkelte utvalgte begrepene. Genette bruker tre kriterier for å systematisere de ulike aspektene av tid i narrativer (1980, s. 11). Ifølge Genette kan tid struktureres i henhold til rekkefølge, varighet og frekvens. I dette prosjektet vil jeg sette søkelys på rekkefølgen av hendelser i *Outer Wilds*. For å bestemme tidsaspektet i et narrativ, kreves et primærnarrativ, eller «récit premier» (Genette, 1980, s. 48). Primærnarrativet fungerer som en norm, eller som et mål for plassering av hendelser i tid (Genette, 1980, s. 48). Det primære narrativet er ikke det samme som

fabula, fordi primærnarrativet er synlig i teksten, og inneholder nødvendigvis ikke alle hendelsene til fabula (Genette, 1980, s. 48).

Å studere den temporale rekkefølgen i et narrativ, vil si å sammenligne rekkefølgen hendelsene er arrangert på i den narrative diskursen, med den rekkefølgen hendelsene har i fabula (Genette, 1980, s. 35). Dette er bare mulig i den grad rekkefølgen er eksplisitt angitt i narrativet, eller utledes i form av en eller annen indirekte ledetråd (Genette, 1980, s. 35). Det innebærer at det ikke alltid er mulig å presist angi rekkefølgen. Genette spesifiserer narrativets rekkefølge ytterligere, og deler dette inn i tre kategorier. De tre kategoriene er retning, avstand og rekkevidde (Genette, 1980).

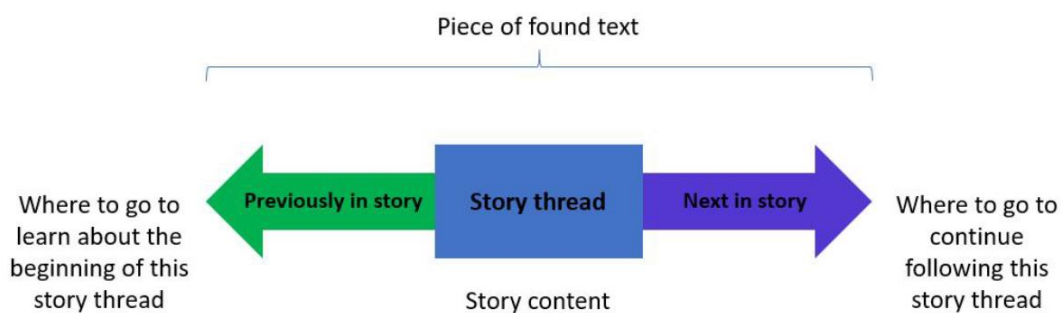
Det finnes to mulige retninger i henhold til primærnarrativet, fremover og bakover (Genette, 1980). Analepser forteller om hendelser som har funnet sted, mens prolepser forteller om hendelser som ligger frem i tid, og skal skje (Genette, 1980, s. 48 & s. 67). Figur 5 viser hvordan dette kan komme til uttrykk i en fortelling. Genette kaller analepser og prolepser for anakronier, fordi de er avstikkere fra kronologien i primærnarrativet (1980, s. 35). Analepser og prolepser kan lokaliseres i tid, i motsetning til akronier, som er sekvenser som ikke lar seg dateres (Genette, 1980, s. 36). Avstand omhandler det temporale gapet mellom primærnarrativet på den ene siden, og analepser og prolepser på den andre siden (Genette, 1980, s. 47). I tillegg til retning og avstand kan også rekkefølge karakteriseres av rekkevidde (Genette, 1980, s. 47). Begrepet rekkevidde refererer til det tidsrommet som dekkes av en analepse eller prolepse (Genette, 1980, s. 47). Etersom spilleren verken får informasjon om gapet mellom primærnarrativet og analepser og prolepser, eller tidsrommet som dekkes, vil jeg begrense analysen til å bare omhandle den tidsmessige retningen. Begrepene analepser og prolepser vil være relevante for å diskutere hendelsesforløpet i *Outer Wilds* ettersom spilleren avdekker en fortelling som allerede har skjedd og har høy grad av autonomi når det gjelder rekkefølgen fortellingen avdekkes i. Ved å studere Nomai-tekster i *Outer Wilds*, vil jeg derfor undersøke hvordan det brukes analepser og prolepser for å fortelle om viktige hendelser som har skjedd, og for å gi spilleren ledetråder og informasjon for hva som skjer videre i fortellingen.



Figur 5: «Enkel Narratologi: Rekkefølge». Fra «Fortellerkunstens elementer», i *Litterær analyse: en innføring* (s. 33), av P. T. Andersen, 2012, Pax Forlag A/S.

2.6.3 Rekkefølgen i Nomai-tekster

For å konkretisere ytterligere hvordan rekkefølgen av hendelser kommer til uttrykk i *Outer Wilds*, vil jeg bruke Beachums modell for Nomai-tekster, illustrert i figur 6. Beachum har skrevet fortellingen i *Outer Wilds*, Nomai-tekstene og har arbeidet med historieutviklingen i dataspillet. Tekstene i *Outer Wilds* har ifølge Beachum tre viktige funksjoner (2019). For det første gir tekstene spilleren viktig kunnskap om verdenen og fortellingen (Beachum, 2019). For det andre bygger tekstene videre på temaer i *Outer Wilds*, og fremstiller karakteristiske trekk ved spillets karakterer (Beachum, 2019). Det tredje, og viktigste punktet er at tekstene kommuniserer en ledetråd, som gir spilleren hint om hvor hen kan utforske videre (Beachum, 2019).



Figur 6: «Breakdown of Nomai text». Fra «Nomai found text sample», av K. Beachum, 2019 (http://kelseybeachum.com/s/beachum_foundtext_breakdown.pdf).

Som nevnt er linearitet et sentralt problem når spilldesignere lager dataspill (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 213). Tekstene i *Outer Wilds* er skrevet med hensyn til spillets spesifikke designbehov, og at den narrative progresjonen ikke er lineær (Beachum, 2019). Fortellingen i *Outer Wilds* kan utforskes i den rekkefølgen spilleren selv ønsker. Dette stiller derimot store krav til tekstene man møter i dataspillet. Fordi narrativet i *Outer Wilds* ikke er lineært, må tekstene spilleren kan finne og lese, ikke

bare være viktig for informasjon om fortellingen og hvor spilleren kan gå videre (Beachum, 2019). Tekstene må også si noe om hva som skjedde før teksten spilleren leser ble skrevet (Beachum, 2019). Alle tekstene i *Outer Wilds* er derfor skrevet med disse elementene i betraktning.

Som figur 6 viser, inneholder alle tekstene i spillet forgreininger som er del av den helhetlige fortellingen *Outer Wilds* formidler (Beachum 2019). Modellen har også to piler. Den ene pilen peker bakover, mens den andre peker fremover (Beachum, 2019). Pilen som peker bakover illustrerer hvor man kan gå for å lære mer om begynnelsen av en gitt forgreining i fortellingen (Beachum, 2019). I *Outer Wilds* kommer dette typisk til uttrykk ved at karakterene diskuterer ulike funn de har gjort i solsystemet. Pilen som peker fremover, viser på den andre siden hvor spilleren kan gå for å lære mer om greinen i fortellingen (Beachum, 2019). Dette innebærer ofte at karakterene diskuterer planer for fremtiden, og andre sentrale lokasjoner i solsystemet. Fordi tekstene er strukturert på en slik måte at de både viser til hendelser som har skjedd, og gir hint om fremtidige hendelser, er de også analepser og prolepser i henhold til Genettes forståelse (1980). At *Outer Wilds* bruker tekster, og artefakter for å fortelle spilleren hva som har skjedd tidligere i fortellingen, er også en karakteristikk ved dataspill som bruker metoden «the basic detective model» (Juul, 2004, s. 136). I analysen vil jeg gjøre et utvalg av overflate-, mellomtekster og skjulte tekster i *Outer Wilds*, for å undersøke hvordan de kan relateres Beachums modell, og hvordan tekstene tar i bruk analepser og prolepser for å beskrive hva som har skjedd, og hvor spilleren kan undersøke fortellingen videre. I tillegg vil jeg undersøke hvilken type informasjon de ulike teksttypene kommuniserer.

2.7 Strukturalisme

Alle de teoretiske tilnærmingene jeg har tatt for meg i teorikapittelet baserer seg på å undersøke hvordan narrativer struktureres og organiseres, og i mindre grad tolkning, og leser-respons. Dette prosjektet vil derfor, ettersom det i stor grad bygger på Aarseths spillmodell, og andre strukturalistiske narratologiske tilnærminger, ha et strukturalistisk preg. Et strukturalistisk perspektiv på litteratur innebærer at man er mer opptatt av å undersøke litteraturens struktur og enheter enn å tolke den (Genette, 1980, s. 8). Det innebærer et fokus på strukturen i fortellingen, fortellingens grammatikk, ulike måter litteraturen organiseres på for å skape spenning, karakterer og tematiske og symbolske mønstre (Genette, 1980, s. 8).

Det generelle kan nevnes som et av strukturalismens viktigste bidrag i narratologiske analyser. Som vi skal se i analysen, er det derimot problematisk med generelle teorier i møtet med det enkelte dataspill. Strukturalismens preferanse for tydelig inndelte og adskillbare nivåer, lar seg vanskelig skille i praksis (Herman & Vervaeck, 2005, s. 103). Herman og Vervaeck hevder derfor at det å skape entydige og generelt aksepterte kategorier er utopisk, ettersom konkrete fortellinger alltid vil overskride teoretiske avgrensninger (2005, s. 100). Strukturalistiske, teoretiske forestillinger er likevel viktige for å gi et begrepsapparat for å beskrive hvordan et narrativ fungerer og organiseres, og i mange tilfeller kan strukturalistisk narratologi bidra med en detaljert analyse av formen og innholdet til en tekst (Herman & Vervaeck, 2005, s. 100).

2.8 Oppsummering av det teoretiske rammeverket for analysen

I dette prosjektet er jeg særlig interessert i hvordan interaktivitet og spillerautonomi kan kombineres med det å fortelle en historie. For å undersøke dette har jeg delt analysen i to deler. I den første delen av analysen undersøker jeg hvordan de fire dimensjonene i Aarseths narrative spillmodell kommer til uttrykk i *Outer Wilds*, og hvorvidt de heller mot den narrative eller den ludiske polen. De fire dimensjonene blir på denne måten en felles plattform, som kan brukes for å beskrive forholdet mellom ludologi og narratologi. Ifølge Aarseth er det å introdusere nye spilleksempler og se om de passer inn i modellen den beste måten å teste en modell på (2012, s. 133). Jeg vil derfor også undersøke om det er elementer i *Outer Wilds* som ikke passer inn i Aarseths spillmodell. I analysen av spillverdenen vil jeg bruke Aarseths begreper ludisk rom og ekstra-ludisk rom for å drøfte de romlige strukturene i *Outer Wilds* og hvilke implikasjoner spillrommets utformings har for spillfortellingen. I kapitlet objekter vil jeg systematisk ta for meg de ulike objekttypene i modellen og drøfte hvilke av disse som finnes i *Outer Wilds*. Jeg vil også drøfte utfordringer knyttet til å kategorisere objektene i henhold til Aarseths modell, da flere objekttyper kan plasseres i, og har elementer fra ulike kategorier. For å undersøke karakterene i *Outer Wilds* vil jeg, i henhold til Aarseths modell, se om karakterene kan klassifiseres som bots, grunne eller dype karakterer. I tillegg vil jeg undersøke hvorvidt karakterene i *Outer Wilds* er flate eller runde. Jeg vil i analysen gi en generell beskrivelse av de to artene Hearthian og Nomai før jeg gjør en mer inngående analysen av Hearthianen Hatchling Nomaien og Solanum. For å analysere hendelsesforløpet i *Outer Wilds* vil jeg identifisere kjernene og satellittene i fortellingen, og argumentere for hvilken av Aarseths fire typer fortelling som er gjeldende for *Outer Wilds*.

I del to av analysen tar jeg for meg strukturelle trekk ved *Outer Wilds* som jeg ikke fikk svar på ved å bruke Aarseths narrative spillmodell. Her supplerer jeg Aarseths modell med begreper fra spillteori og strukturalistisk narratologi for å få en dypere forståelse av strukturen i spillet, og hvordan *Outer Wilds* kombinerer en åpen verden og stor grad av spillerautonomi i forhold til rekkefølgen fortellingen avdekkes i, med et kronologisk fastlagt narrativ som ikke kan påvirkes av spillerens handlinger. Først i analysen vil jeg bruke detektivfiksjonen som en linse for å forstå hvordan *Outer Wilds* strukturerer hendelsesforløpet, og hvordan spilleren får informasjon om og tolker fortellingen. Her vil jeg se *Outer Wilds* opp mot Todorovs to historietyper, og ulike typer detektivfiksjon og -spill som kan beskrive strukturen i dataspillet. Todorovs historietyper vil også knyttes til begrepsparet fabula og sjuzhet, og Aarseths kybertekstbegrep. Videre i analysen vil jeg undersøke hvordan den narrative informasjonen i *Outer Wilds* organiseres. Jeg vil undersøke om *Outer Wilds* kan karakteriseres som en «skjult fortelling», og argumentere for at dette begrepet kan knyttes til detektivfiksjonen. Deretter vil jeg undersøke hvordan spillerrommet og objekter i *Outer Wilds* bidrar til å fortelle spilleren om tidligere hendelser, og gir muligheter for tolkning. Her vil begrepene romlig og indeksisk fortellermåte være sentralt for å se hvordan indekser gir spilleren informasjon om handlingen, og hvilken rolle levninger har når det gjelder å gi spilleren informasjon om fortellingen i *Outer Wilds*. Til slutt i analysen vil jeg se hvordan Genettes begreper primærnarrativ, prolepser og analepser er gjeldende for hvordan fortellingen i *Outer Wilds* ordnes i tid. I analysen av tidsaspektet vil jeg også supplere med Beachums modell for Nomai-tekster for å konkretisere ytterligere hvordan rekkefølgen av hendelser kommer til uttrykk i *Outer Wilds*.

3. Kort om metode

I arbeidet med *Outer Wilds* har jeg totalt spilt spillet i 65 timer. All spillingen har foregått på PC, gjennom den digitale distribusjonstjenesten Steam. Ettersom dataspill i stor grad er et medium som benytter seg av visuelle virkemidler, har jeg tatt skjermbilder underveis i gjennomspillingen av spillet. Disse skjermbildene brukes som utgangspunkt for diskusjon og visualisering av påstander i analysen. Spillingen min av *Outer Wilds* kan deles i to deler. Første gang jeg spilte gjennom *Outer Wilds* var hovedfokuset å forstå fortellingen og komme videre i spillet. Underveis i den første delen av spillingen tok jeg sporadisk notater av elementer i *Outer Wilds* som skilte seg ut, og som kunne være interessant å bygge videre på i en analyse. Etter at jeg hadde spilt ferdig spillet, og satt meg ordentlig inn i det teoretiske rammeverket for prosjektet, vendte jeg tilbake til *Outer Wilds*. Denne delen av spillingen var mer konkret og detaljert, og jeg var på utkikk etter fenomener som kunne knyttes til

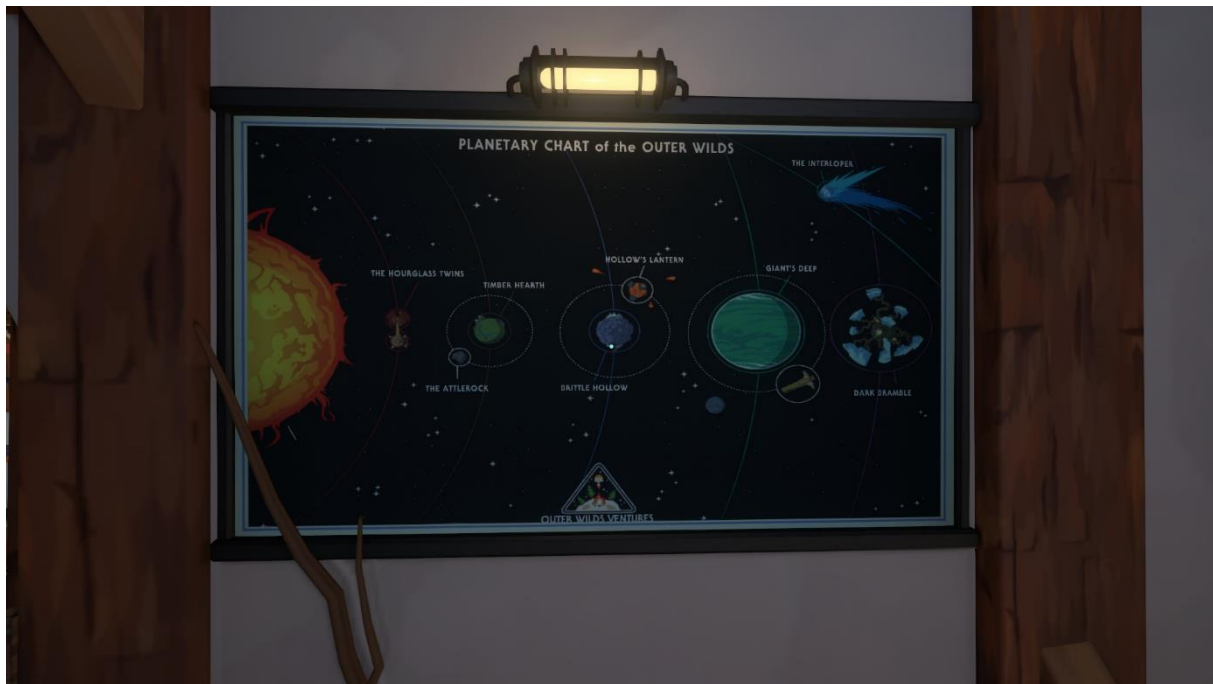
den narratologiske og ludiske teorien i rammeverket. Her undersøkte jeg, og tok skjermbilder av elementer som kunne knyttes til teorien i prosjektet. Datainnsamlingen har derfor i hovedsak basert seg på spilling, notater og skjermbilder fra spilløkter. Analysen av *Outer Wilds* er dermed en spillanalyse som bygger på mine egne erfaringer gjennom spillingen, og begreper og modeller fra teoridelen. Ettersom analysen baserer seg på min egen spilling, kan andre spillere betrakte og forstå *Outer Wilds* på andre måter. Jeg vil derfor begrunne min tolkning og presisere hvilke metodiske og teoretiske tilnærminger som ligger til grunn for analysen.

4. Analyse Del 1: Beskrivelse av *Outer Wilds* ut fra Aarseths narrative spillmodell

4.1 Verden

4.1.1 Ludisk og ekstra-ludisk rom

I den narrative spillmodellen skiller Aarseth mellom det ludiske og det ekstra-ludiske rommet i dataspill (2012, s. 131). Som nevnt tidligere, er det ludiske rommet selve spillareaen hvor spillet foregår, mens det ekstra-ludiske rommet er det omkringliggende, ikke-spillbare rommet som ikke er tilgjengelig for spilleren (Aarseth, 2012, s. 131). De to typene rom kan kombineres på ulike måter i dataspill. Figur 7 illustrerer solsystemet hvor handlingen i *Outer Wilds* foregår. Solsystemet, også kalt «The Outer Wilds», danner rammen for verdenen i spillet *Outer Wilds*. Midt i solsystemet finner man solen, og i bane rundt solen er det seks ulike planeter man kan besøke. Verdensromstrukturen i spillet skaper et stort ludisk rom. Ved at dataspilletts verden består av et helt solsystem med ulike planeter, får også spilleren stor grad av bevegelsesmuligheter. Spilleren navigerer selv et romskip, og kan fritt besøke alle planetene i solsystemet for å undersøke mysterier knyttet til dem. Man får også stor bevegelsesfrihet i selve verdensrommet, og man kan reise så langt bort fra solsystemet man rekker innenfor den 22 minutters lange tidsloopen. Om man reiser langt nok bort, vil man se at lyset fra solen og stjernene stadig blir svakere. *Outer Wilds* inneholder derfor i liten grad rom som ikke er spillbart, eller tilgjengelig for spilleren. Hvilke områder som er tilgjengelige i spillet, vil derimot endres over tid innenfor tidsloopen, noe som fører til at spillet kan ha et flytende forhold mellom ludisk og ekstra-ludisk rom. For å illustrere dette vil jeg bruke et eksempel fra tvillingsplanetene The Hourglass Twins, bestående av Ash Twin og Ember Twin.



Figur 7: Skjerm bilde 2. «Planetary Chart». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 08. januar 2022.

4.1.2 The Hourglass Twins

«The Hourglass Twins» er en dobbelplanet bestående av to planeter som går i bane rundt hverandre. Planeten Ember Twin består for det meste av ørken og stein, og landskapet preges av klipper, kaktuser og ulike steinformasjoner på overflaten. Planeten deles i to halvdel, av et bredt juv som strekker seg rundt ekvator, og er så dyp at den når helt inn til kjernen av planeten. Under jordoverflaten kan man finne et intrikat hulesystem med ulike innganger og seksjoner, som leder til ulike former for Nomai-teknologi, byer og oppfinnelser. Ash Twin er en sandplanet, hvor mesteparten av planeten er dekket av sand, lagt over en svart, steinete kjerne. Som man kan se på Figur 7, er Ash Twin og Ember Twin de planetene som går i bane tettest på solen. Dette gjenspeiles av det tørre landskapet på begge planetene. Tvillingplanetenes gravitasjonskraft på hverandre, endres over tid. Dette resulterer i et naturfenomen hvor sand føres fra Ash Twin til Ember Twin, og skaper en timeglass-effekt. Figur 8 illustrerer hvordan timeglass-effekten ser ut, sett fra planeten Ash Twin. Ash Twin er i utgangspunktet dekket av sand, men etter hvert som tidsloopen fortsetter, vil sanden renne bort, og avsløre planetens steinete kjerne, «The Ash Twin Towers» og to store solcelleenergitårn ved planetens poler. Samtidig som Ash Twin tappes for sand, fylles den dype og langstrakte kløften på Ember Twin med sand. Etter hvert som planeten fylles med sand, vil hulene og tunnelene inne i planeten bli utilgjengelige. Dette vil hindre spilleren fra å kunne gå inn i hulene, og kan fange spilleren inne i dem. Hvis man blir fanget inne i en hule som fylles med sand, vil dette føre til at man havner i klem, og karakteren man spiller vil dø som resultat av det.



Figur 8: Skjermbilde 3. «The Hourglass twins». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 08. januar 2022.

Denne spillmekanismen kan relateres til Aarseths konsept om ludisk og ekstra-ludisk rom. Hvorvidt rommet i *Outer Wilds* er ludisk eller ekstra-ludisk, endres over tid i den pågående tidsloopen. I dette eksempelet vil ulike områder være tilgjengelige for spilleren til ulike tidspunkt. På Ash Twin vil man eksempelvis måtte vente på at planeten tappes for sand for å kunne utforske den nærmere. I utgangspunktet kan Ash Twin virke som en innholdsfattig planet, men etter hvert som overflaten forsvinner, avsløres ulike utforskningsmuligheter. I motsetning til Ash Twin, må man på planeten Ember Twin være rask når man utforsker, for å unngå at hulene fylles med sand og gjør planetens indre utilgjengelig, eller for at man ikke skal sette seg fast i en hule, og dø av sanden som fyller planeten. Det dynamiske og simulerte versus det statiske er sentralt i den narrative spillmodellen (Aarseth, 2012, s. 130). Denne spillmekanismen viser et av spillets problemløsende elementer, og innebærer at spilleren må planlegge sin utforsking i et dynamisk spillrom. Eksempelet illustrerer også at temporalitet spiller en vesentlig rolle i *Outer Wilds* romlige struktur. Jeg vil utdype det flytende forholdet mellom ludisk og ekstra-ludisk rom nærmere i kapittel 4.1.5.

4.1.3 Romlig struktur

I Aarseths narrative spillmodell skiller det mellom fem ulike romlige strukturer i dataspill (2012, s. 131). Måten spillverdenen utformes på, og hvilke romlige strukturer som benyttes, har stor effekt på spillets oppfattede fortellerstruktur (Aarseth, 2012, s. 130). Ifølge Aarseth innebærer en åpen verden

at spilleren står fritt til å utforske og oppdage verdenen, uten å tvinges inn i en bestemt retning (2012, s. 131). Jeg vil hovedsakelig karakterisere *Outer Wilds* som et dataspill som benytter seg av den romlige strukturen åpen verden. Som nevnt tidligere, foregår handlingen i *Outer Wilds* i solsystemet som kalles for «The Outer Wilds». Innenfor dette solsystemet kan spilleren bevege seg fritt. Det er ingen restriksjoner for hvor man kan reise, og alle planetene er tilgjengelige fra start. I tillegg gis spilleren ingen instruksjoner for hvor hen skal utforske, og hva hen er på utkikk etter. Dette medfører at verdenen kan oppdages i den rekkefølgen spilleren selv ønsker.

I *Outer Wilds* gis dermed spilleren stor grad av autonomi i sin utforsking av de ulike planetene og avdekkingen av spillets fortelling. Friheten kommer tidlig til uttrykk i spillet da romprogrammets ingeniør Slate, den første karakteren man møter i spillet sier: «Doesn't matter if you go to the moon or Brittle Hollow or just the other side of Timber Hearth. It's all the same to me. Get out there and have fun! Just don't hurt the ship, that's all I ask». Det faktum at verdenen ikke må utforskes i en gitt rekkefølge har implikasjoner for hvordan fortellingen oppleves og skapes av spilleren, noe jeg vil komme tilbake til senere i analysen. Til tross for at *Outer Wilds* har en åpen verden i den forstand at hele verdenen er tilgjengelig fra start, uten å stille krav til progresjon eller oppnåelse av et gitt antall objektiver, vil det kreve en del kunnskap og utforsking for å få tilgang til, og besøke enkelte lokasjoner. For en spiller som har spilt *Outer Wilds* tidligere, kan spillet fullføres svært kjapt, ettersom det er få obligatoriske hendelser i spillet. Hvis man derimot ikke har kjennskap til spillet og mysteriene, vil det kreve stor grad av utforskning og forståelse for å komme videre fordi avslutningen av spillet krever et svært spesifikt sett av informasjon og handlinger for å utføres.

4.1.4 Hub-struktur

Outer Wilds har også elementer som kan ligne på en hub-struktur. Spillet starter på hjemplaneten Timber Hearth, og denne planeten blir gjennom spillets forløp en base for spilleren. Det er her Hearthians bor, og der er også her spilleren introduseres for romprogrammet «Outer Wilds Ventures». Som nevnt tidligere befinner hovedpersonen seg i en tidsloop som varer i 22 minutter, hvor han gjenopplever slutten på solsystemet gang på gang. Dette innebærer at det startes en ny tidsloop hver gang man dør i spillet. I spillet finnes det ulike måter å dø på, og starte en ny tidsloop. Man kan dø av oksygentap, enten ved at romdrakten går tom for oksygen, eller ved at man ikke tar på seg romdrakt når man går ut av romskipet for å utforske verdensrommet. Fallskader er en annen måte spilleren kan dø på som vil starte en ny tidsloop. Den mest dramatiske måten er når solen går i supernova og eksploderer, og utsletter hele solsystemet. Spilleren kan også selv åpne spillmenyen og velge å restarte loopen. Dette gjøres typisk om man står fast, eller ikke har anledning til å spille mer.

Når en tidsloop ender, passerer minnene fra den gitte loopen i «revy», og man våkner til live foran leirbålet på Timber Hearth. Uavhengig av hvor og hvordan man dør, hvor langt man har reist, eller hvor stor progresjon man har i spillet, vil man alltid våkne opp foran leirbålet på Timber Hearth.

I Aarseths modell kjennetegnes en hub-struktur av at dataspillet har ett sentralt rom hvor man kan ta avstikkere for å utforske andre deler av spillet (2012, s. 131). Dette er forenlig med slik *Outer Wilds* fungerer, og hvordan man alltid vender tilbake til hjemplaneten etter hvert dødsfall, eller slutten på en tidsloop. Aarseth uttrykker imidlertid at spilleren alltid må vende tilbake til huben eller basen for å fortsette spillet, eller for å utforske andre deler av verdenen (2012, s. 131). Dette er derimot ikke helt forenlig med *Outer Wilds*, ettersom spilleren kan reise til en gitt planet, oppdage et spor som sender hen videre til en annen planet, og reise dit, uten å måtte vende tilbake til hjemplaneten. Det er dermed elementer i spillet som samsvarer med en hub-struktur, men spillet i sin helhet er ikke i tråd med slik Aarseth beskriver hub-strukturer i dataspill.

4.1.5 Betinget ludisk rom

Måten rom skapes og fjernes i *Outer Wilds* illustrerer at spillrommet er dynamisk og endres over tid. Det innebærer at enkelte steder kan være tilgjengelige, men bare på et gitt tidspunkt innenfor tidsloopen. Denne formen for spillrom, mener jeg inneholder elementer av både ludisk og ekstra-ludisk rom i Aarseths modell (Aarseth, 2012, s. 131). Aarseth er svært knapp i sin beskrivelse av de to begrepene ludisk og ekstra-ludisk rom. Han definerer ludisk rom som «(...) the arena of gameplay», og ekstra-ludisk rom som «(...) the surrounding non-playable space» (Aarseth, 2012, s. 131). En kort definisjon som dette, uten presiseringer, gir rom for tolkning. Jeg mener dermed at det dynamiske spillrommet faller mellom Aarseths to kategorier, og jeg har derfor foreslått en tredje kategori, betinget ludisk rom. At rommet er ludisk betinget, innebærer at det er tilgjengelig for spilleren, og dermed en del av spillarenaen, men at det er visse betingelser som må være til stede for at rommet skal bli tilgjengelig og spillbart. I *Outer Wilds* brukes blant annet tid som betingelse, og det finnes ulike eksempler på dette i dataspillet. Som nevnt, opererer tvillingplanetene Ash Twin og Ember Twin med en timeglassfunksjon som innebærer at planetene tømmes og fylles med sand. Dette medfører at ulike rom vil være tilgjengelige på ulike tidspunkt i tidsloopen.

I *Outer Wilds* er den mest sentrale betingelsen for de betingede ludiske rommene tid. Jeg mener likevel at begrepet også vil kunne være overførbart til andre typer spill, som kan operere med andre typer betingelser. Et annet spill hvor begrepet kan være relevant for å diskutere spillets verden og

romlige struktur, er *Super Mario 64* (Nintendo, 1996). I *Super Mario 64* befinner man seg i prinsesse Peach sitt slott. Slottet fungerer som en hub, og består av tre etasjer, en kjeller, en vollgrav og en gårdsplass. Inne i slottet er det mange dører, som leder til ulike nivåer og rom. Enkelte av dørene og etasjene er tilgjengelige fra start, mens andre er låst. For å åpne opp de låste dørene må man fullføre oppdrag og samle stjerner i dørene som allerede er åpne. *Super Mario 64* kan derfor også kategoriseres som et spill hvor det brukes betingete ludiske rom. Alle dørene og rommene i spillet vil kunne bli tilgjengelige for spilleren, dersom hen oppfyller visse betingelser. I *Super Mario 64*, er betingelsen progresjon i spillet, og evnen til oppdrags- og oppgaveløsning.

Jeg vil også trekke frem *Ori and the Blind Forest* som et annet spilleksempele, hvor jeg mener betinget ludisk rom er beskrivende for spillets romlige struktur (Moon Studios, 2015). *Ori and the Blind Forest* er et plattformspill fra 2015 (Moon Studios). Handlingen i dette spillet foregår i den døende Nibel-skogen. En kraftig storm setter i gang en rekke ødeleggende hendelser for skogen. Ori, den unge, foreldreløse og usannsynlige heltens, blir redningen for skogen når han blir nødt til å konfrontere uglen Kuro for å redde hjemmet sitt. For å krysse de forskjellige hindringene i spillverdenen, og komme videre i spillet, er man avhengig av å låse opp ulike ferdigheter. Disse ferdighetene kan læres ved å absorbere lyset til «Ancestral Trees». «Ancestral Trees» er mystiske, glødende planter som inneholder lyset fra døde sjeler. Eksempler på ulike ferdigheter man kan låse opp er «Wall Jump», «Double Jump», «Climb» og «Dash». Ved å låse opp nye ferdigheter, blir også større deler av rommet i dataspillet tilgjengelig. Eksempelvis vil man ved å låse opp «Climb», kunne klare opp steder man tidligere ikke har hatt tilgang til. Rommet i *Ori and the Blind Forest* er dermed betinget av ferdigheter som må låses opp med «Ancestral Trees». I tillegg er det avgjørende at spilleren må mestre de ulike ferdighetene og spillmekanikkene, for å åpne opp rommet og komme videre.

Som jeg har forsøkt å illustrere med de ulike eksemplene, dekker begrepet betinget ludisk rom et bredt spekter av betingelser og rom i ulike typer dataspill. I *Outer Wilds* brukes særlig betingelsen tid, i *Super Mario 64* brukes progresjon og evnen til oppgaveløsning mens det i *Ori and the Blind Forest* brukes ferdigheter som betingelse. Betinget ludisk rom kan dermed komme til uttrykk på svært ulike måter, og det finnes også dataspill som tar i bruk andre former for betingelser, som jeg ikke har nevnt her. Aarseth presiserer ikke i sin modell hvordan ludisk rom kan komme til uttrykk på ulike måter i spill. Dette er en utfordring ved bruken av Aarseths modell. Den er svært generell, og derfor anvendbar på et mangfold av ulike spilltyper. Generaliteten i modellen blir likevel problematisk om man analyserer det enkelte spill. Ved at modellen er generell kan man komme i fare for å overse

enkelte elementer, noe som medfører at modellen er lite nyansert. Da vil det være relevant med flere begreper, som tar for seg aspekter som Aarseths modell ikke dekker. Jeg mener derfor at begrepet betinget ludisk rom tilfører en ny dimensjon til analysen av rom i dataspill, og at begrepet kan være nyttig for å differensiere ytterligere mellom ulike typer rom.

4.2 Objekter

4.2.1 Statiske objekter

Statiske objekter er objekter spilleren ikke kan samhandle med. I *Outer Wilds* har slike objekter to funksjoner. For det første fungerer de som kulisser, og bidrar til å gjøre spillverdenen levende. Trær, steiner, hus, eldgamle Nomai-bygninger og ødelagte romskip er eksempler på objekter som bidrar til å fylle spillverdenen. Uten disse ville spillverdenen fremstått som tom, og lite stemningsfylt. De statiske objektene i *Outer Wilds* er likevel ikke tilfeldig plassert i spillverdenen. I spillet er det ofte svært tomt for statiske objekter på steder hvor det ikke er noe å oppdage eller undersøke. På steder i spillet som er viktige for fortellingen, vil en finne langt flere statiske objekter. Dette innebærer at der det er innhold, er det også detaljer. Et tydelig eksempel på dette er på planeten Timber Hearth, Hearthians hjemplanet. Store deler av planetens overflate består utelukkende av gress. I kratrene på planeten derimot, er det langt flere detaljer og statiske objekter, noe som er en indikasjon på at det finnes noe å utforske der. Figur 9 illustrerer hvordan statiske objekter brukes for å indikere hvor man bør utforske. Bruk av sterkt lys for å signalisere at det er noe å utforske, og musikk som spilles på steder hvor det er innhold, har også denne funksjonen i *Outer Wilds*. De statiske objektene har dermed også en veiledende funksjon i spillet. Dette kan ses i sammenheng med at hovedpersonen befinner seg i en 22 minutters lang tidsloop, og at man har begrenset med tid for å utforske spillverdenen. Statiske objekter har en viktig rolle i *Outer Wilds*, til tross for at de ikke tillater spillerselvstendighet og -frihet.



Figur 9: Skjermbilde 4. «Timber Hearth». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022.

4.2.2 Statiske, samhandlingsbare objekter

I fremstillingen av statiske, samhandlingsbare objekter vil jeg særlig trekke frem tre objekter som er sentrale for utforskingen av verdensrommet og avdekkingen av fortellingen i *Outer Wilds*. «Scout Launcher» er et utskytbart kamera som er laget av ingeniøren Slate. Hovedfunksjonen til dette verktøyet er å sørge for at det er trygt å utforske farlige miljøer i spillverdenen. Verktøyet har også flere andre funksjoner, som er viktige for å utforske solsystemet. «Scout Launcher» har forover- og bakovervendte kameraer. Kameraene kan både ta svart-hvitt-bilder og lokalisere den farlige materien «ghost matter». Fotograferingsfunksjonen kan brukes til å fotografere Quantum Moon, og låse den i sin nåværende posisjon, noe som gjør det mulig å besøke den. I tillegg har verktøyet en avstandsindikator som er nyttig for å måle avstander, både i verdensrommet, men også på de ulike planetene. Den seismiske stabilitetsindikatoren måler hvor stabil grunnen «Scout Launcher» står på er. Denne funksjonen er bare viktig på Brittle Hollow, planeten som bombarderes av meteoritter. «Scout Launcher» har også en lyskaster som kan brukes for å utforske mørke steder. Fareindikatoren på objektet varsler spilleren når hen nærmer seg fare, og er også et nyttig hjelpemiddel. Til slutt har «Scout Launcher» en tilkallingsmekanisme, noe som gjør det mulig å kalle den tilbake til spilleren. Dette er nyttig hvis den sitter seg fast, eller ikke kan nås av spilleren. «Scout Launcher» kan skytes ut fra både romdrakten og romskipet.

«Signalscope» er et annet nyttig instrument som hovedpersonen er i besittelse av. Dette er en blanding av et teleskop og en signalmottaker som indikerer avstanden til ulike objekter. Med dette verktøyet kan man både zoome inn på gjenstander som befinner seg langt borte, og lytte til signaler fra ulike steder i solsystemet. I *Outer Wilds* kan man skille mellom fire typer signaler som instrumentet kan plukke opp. Spillere kan skille mellom de ulike signaltypene ved å endre innstilling på «Signalscope». «Hide and Seek»-signalet kan bare brukes på Timber Hearth for å leke gjemsel med søskenparet Galena og Tephra. Denne signaltypen kan derfor ses på som en introduksjonsfunksjon, hvor spilleren lærer å håndtere instrumentet i trygge omgivelser. «Outer Wilds Ventures» er både navnet på romprogrammet til Hearthians og signalet som brukes for å lokalisere de andre astronautene i solsystemet, illustrert i figur 10. Ved å peke «Signalscope» mot en annen astronaut i solsystemet, vil man høre melodien han spiller på instrumentet sitt. Alle astronautene spiller en melodi på hvert sitt instrument, og skaper til sammen instrumentalsangen «Travelers». «Quantum fluctuation» plukker opp kvantesignaler, og kan brukes for å lokalisere ulike kvanteobjekter, som «Quantum Shards» og «Quantum Moon». «Distress signal» plukker opp signalet fra de tre utskytningkapselene fra Nomaienes fartøy.



Figur 10: Skjermbilde 5. «Signalscope. Feldspar». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022.

«Nomai Translator» er kanskje det viktigste redskapet i hele spillet. Det er dette verktøyet som gjør det mulig for hovedpersonen å lese og tolke de ulike tekstene og symbolene Nomai-folket har plassert rundt i verdenen. Hatchling er den eneste Hearthian som har dette redskapet, noe som forklarer hvorfor ingen andre tidligere enn han har tolket tekstene og symbolene. Alle disse tre

statiske og samhandlingsbare objektene er viktige hjelpemidler når spilleren skal avdekke spilllets fortelling, og gir spilleren anledning til å utføre en rekke ulike handlinger. Eksempelvis må spilleren bruke «Scout Launcher» for å ta bilde av «Quantum Moon», månen som er i en tilstand av konstant kvantesuperposisjon, og eksisterer flere steder samtidig frem til den blir observert av en aktør. Dette er en handling spilleren kan utføre tidlig i spillet, men det krever et så spesifikt sett av informasjon at spilleren må opparbeide en forståelse for spillverdenen, kvantemekanikken i spillet og verktøyene for å utøve denne handlingen. Verktøyene er derfor viktige for å utforske spillverdenen og forstå handlingen. Det faktum at enkelte av verktøyene har ulike bruksområder og innstillinger, medfører at de på enkelte områder også kan karakteriseres som modifiserbare objekter. Jeg vil derfor undersøke dette nærmere i neste delkapittel.

4.2.3 Modifiserbare objekter

Jeg har nevnt Hatchlings verktøy i underkapittelet statiske, samhandlingsbare objekter. Man kan likevel også hevde at de tre verktøyene Hatchling besitter er modifiserbare. Spilleren kan ikke modifisere verktøyene i den forstand at hen kan endre deres utseende og funksjon til noe annet enn det de egentlig brukes til. Til tross for dette kan spilleren endre hvilken funksjon som skal brukes til en gitt tid, ut ifra hvilket behov hen har. Spilleren kan dermed endre funksjon, men ikke endre selve verktøyet. Eksempelvis kan spilleren endre frekvensen på «Signalscope», noe som vil føre til at hen kan plukke opp ulike typer signaler, basert på hva som er interessant å lete etter. I likhet med «Signalscope», har «Scout Launcher» flere bruksområder, og spilleren kan endre hvordan dette redskapet skal brukes, etter sine behov. Verktøyene har dermed elementer av både statiske, samhandlingsbare objekter, og modifiserbare objekter (Aarseth, 2012, s. 132). Verktøyene i *Outer Wilds* er dermed enda et eksempel på fenomener i *Outer Wilds* som faller mellom to kategorier i Aarseths modell. På den ene siden er de statiske og samhandlingsbare, ettersom spilleren kan bruke dem og interagere med dem for å utforske spillverdenen. På en annen side kan man endre hvilken funksjon objektene har, noe som kan tyde på at de er modifiserbare. Dette er nok et eksempel på at Aarseths modell er svært generell, og at det i møtet med det enkelte spill kan finnes nyanser som modellen ikke tar opp. Modellen kunne derfor hatt nytte av flere, men mer konkrete kategorier for å beskrive de ulike dimensjonene i et dataspill. Ettersom hovedfunksjonen til verktøyene er å interagere med spillverdenen, og at spilleren ikke kan modifisere selve verktøyet, vil jeg likevel karakterisere verktøyene som statiske, samhandlingsbare objekter.

Et tydelig eksempel på et objekt i *Outer Wilds* som kan modifieres, er romskipets skipslogg. Skipsloggen har to ulike moduser. «Map Mode» viser solsystemets seks planeter, i rekkefølgen fra nærmest til lengst borte fra solen. Hver planet i denne modusen er klikkbar, og om man klikker seg inn på en gitt planet, vil man få korte oppsummeringer av viktige hendelser og lokasjoner som man har funnet på den planeten. Dersom det er mer å utforske på de ulike stedene på planeten, vil dette også stå i skipsloggen. I «Rumour Mode» i skipsloggen er ikke hendelsene og objektene i spillet knyttet til en spesifikk planet. Denne modusen kan minne om en detektivtavle, hvor ulike hendelser knyttes til hverandre ved hjelp av streker. I denne modusen kan spilleren klikke på ulike bokser som representerer viktige hendelser, for å lese hva man har funnet ut om hendelsene så langt, og få informasjon om det er mer å utforske. I utgangspunktet er skipsloggen helt tom, og det er ingen informasjon knyttet til de ulike planetene eller hendelsene i spillet. Etter hvert som spilleren utforsker solsystemet, og avdekker hendelser, vil skipsloggen fylles opp med den informasjonen spilleren finner. På den måten kan man si at spilleren modifierer, og endrer skipsloggen gjennom å komme seg videre i spillet og utvikle en forståelse for fortellingen. Skipsloggen er sentral for å diskutere *Outer Wilds*' hendelser, og jeg vil komme tilbake til den i kapittel 4.4.1.

4.2.4 Destruerbare objekter



Figur 11: Skjermbilde 6. «Spaceship». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022.

Romskipet som spilleren manøvrerer gjennom solsystemet er et eksempel på et destruerbart objekt, slik begrepet kommer til uttrykk hos Aarseth (2012, s. 132). Skipet vil kunne ta skade av å krasje i ulike gjenstander, landinger i rask fart og ved å fly for nær solen. Om spilleren flyr for nær solen, vil

skipet ta så mye skade at det smelter, spillkarakteren vil dø og det startes en ny tidsloop. Dette viser at skipet er destruerbart. Figur 11 viser hvordan romskipet ser ut, sett fra førerisetet. Nede, til venstre i figur 11 er det en skjerm som beskriver skipets tilstand. På denne skjermen ses romskipet ovenfra, og de ulike fargekodene indikerer i hvilken grad skipet er skadet. Grått betyr ingen skader, mørkerødt betyr mindre skader, og rødt betyr at delen er ødelagt. Som skjermen i midten av figur 11 viser, kan spilleren forlate romskipet, og reparere de ulike delene. Dette gjøres ved å lokalisere skaden, og trykke tasten «E» for å reparere den. Romskipet har dermed også elementer som kan minne om modifiserbare objekter, ettersom spilleren kan gjøre endringer på skipet, og påvirke dets tilstand. Hvor hardt skadet skipet er, avgjør også hvorvidt spilleren har mulighet til å fikse det. Er skipet skadet i en slik grad at de ulike elementene faller fra hverandre, har ikke spilleren mulighet til å fikse det. Da vil skipet eksplodere innen kort tid, og spilleren må komme seg i sikkerhet.

På bakgrunn av funnene i analysen, heller dimensjonen objekter i størst grad mot den narrative polen. Statiske, og statiske og samhandlingsbare objekter utgjør mesteparten av spillrommet. Spilleren har dermed liten grad av autonomi når det gjelder objektenes formbarhet. Til tross for dette finnes det også eksempler på modifiserbare og destruerbare objekter, som for eksempel skipsloggen i romskipet og selve romskipet (Aarseth, 2012, s. 132). Enkelte av objektene i *Outer Wilds* kan sies å finnes å skjæringspunktet mellom samhandlingsbare og modifiserbare objekter, og det vil derfor være opp til spillerens tolkning hvor disse plasseres. I denne analysen har jeg plassert disse objektene under kategorien statiske og samhandlingsbare, ettersom det bare er innstillingen til objektene som endres, ikke selve objektet. I analysen har jeg ikke funnet eksempler på spillerskapte og spilleroppfunnete objekter. Dette peker også i retning av at det i hovedsak er narrative objekter i *Outer Wilds*.

4.3 Karakterer

4.3.1 Hearthians

Alle Hearthians har særegne personlighetstrekk, individuelle navn og utseende. Rutile, ordføreren i landsbyen, er for eksempel livredd for at romprogrammet skal føre til at landsbyen brenner ned. På spørsmål om Rutile bekymrer seg for at romprogrammet skal sette fyr på Timber Hearth, svarer han: «Only constantly. You learn to live with it. You also learn to sleep with a bucket of water next to your bed, just in case». Tuff er livredd for romfart, og blir kvalm ved tanken på null gravitasjon, til tross for at Hearthians samfunn er bygget rundt deres interesse for romfart. Marl er en irritert og gretten

nabo, som har en evig kamp mot det store treet i landsbyen. Treet skygger for huset hans, og Marl benytter hver anledning til å foreslå å hogge det ned:

Speaking of launch day ... I was thinking about it, and the platform those ships launch from is getting old. Isn't it about time you built a new, less flammable one? That big tree in the village would be the perfect choice. I wouldn't mind helping out the space program. Just say the word!

Disse eksemplene peker i retning av at karakterene på Timber Hearth kan karakteriseres som dype, ettersom alle karakterene har særegne personlighetstrekk (Aarseth, 2012, s. 132). På en annen side har også mange Hearthians en funksjon som veivisere. Det innebærer at de gir råd til spilleren om hvor hen kan gå, og hvem hen kan prate med. Et eksempel på dette oppstår om man spør Slate om han er sikker på at han har fikset rakettene på romskipet:

That was only a problem one time. And then maybe a few times after that, but hey, no reason to dwell on the past, right? Anyway, you'll need to get the launch codes from Hornfels at the observatory before you can lift off. Just bring those here once you've said your goodbyes or whatever.

Et annet eksempel på veivisning kommer til uttrykk om man sier til Slate at man dør av materien «ghost matter»: «Not if you use your scout to detect it, you won't, you dumb idiot! Did you think I made that just so you could take pretty little pictures of trees? It has multiple uses!» At karakterene har funksjon som veivisere, kan være et uttrykk for at de ikke er dype, men flate karakterer. I *Outer Wilds*, derimot, gjøres veivisningen på en subtil måte, og kombineres ofte med humor og personlige dialoger. Jeg vil derfor karakterisere Hearthians som dype karakterer i henhold til Aarseths narrative spillmodell, også fordi enkelte av karakterene utvikler seg i fortellingen.

4.3.2 Tidsloopen og karakterutvikling hos Hearthians. Eksempelet Chert.

Tiden står stille i *Outer Wilds*, på grunn av den gjentakende tidsloopen solsystemet befinner seg innenfor. Det kan derfor tenkes at det vil være vanskelig for Hearthians som ikke har aktivert en minnestatue å vise endring og utvikling, ettersom de ikke er klar over at de befinner seg i en loop, og opplever de samme 22 minuttene av sitt liv om igjen og om igjen. Mange av karakterene på Timber Hearth vil heller ikke påvirkes av den stadig voksende solen på himmelen, som blir rødere og rødere, før den til slutt går i supernova. Det finnes derimot eksempler i *Outer Wilds* på at dialogene man har med Hearthians endrer seg etter man har vært i rommet, og mellom ulike looper. Et eksempel jeg vil trekke frem er astronauten Chert. Chert befinner seg på planeten Ember Twin, og har i oppgave å

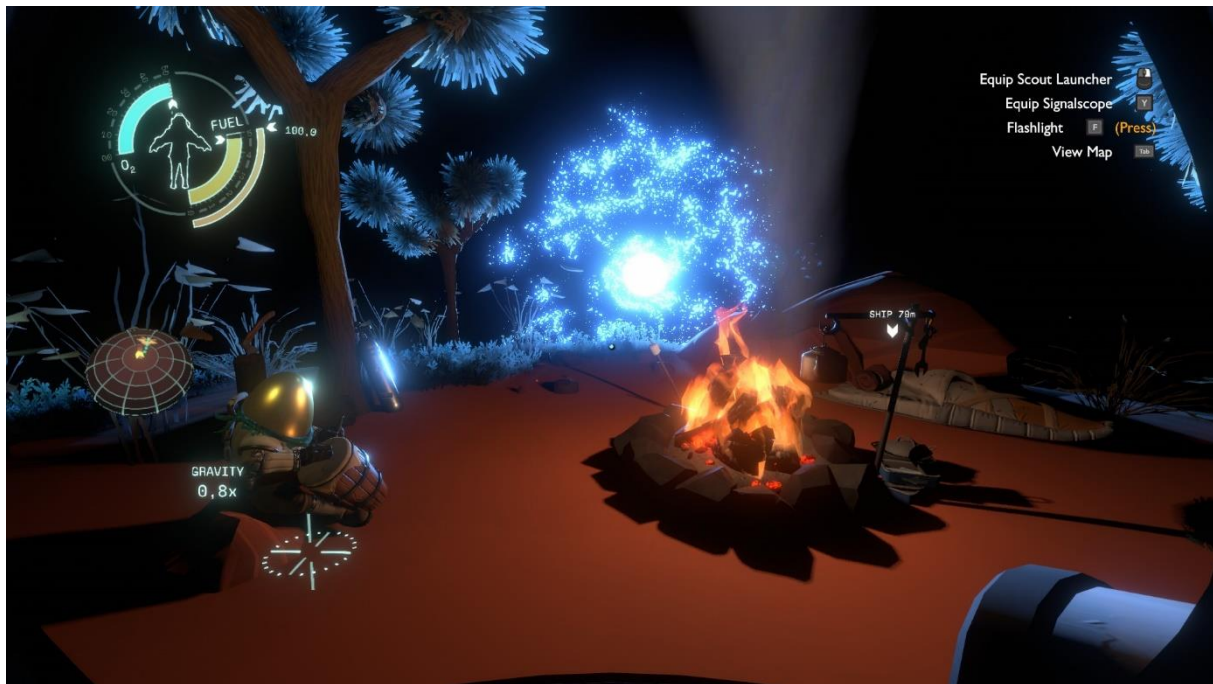
observere galaksen og oppdatere stjernekartene. Leiren til Chert er fylt med utstyr som brukes til astronomi. I dialog med Chert kan man samtale om ulike ting. Man kan for eksempel fortelle Chert om sine funn, spørre han hva han gjør på Ember Twin, hva man bør utforske og graden av fare knyttet til sanden på planeten. I dette eksempelet vil jeg trekke frem introduksjonsdialogen, altså det første Chert sier til spillerkarakteren om man går bort til Chert og prater med ham.

Introduksjonsdialogen med Chert vil variere, basert på hvilket tidspunkt i tidsloopen man prater med han. Ettersom Cherts hovedoppgave er å observere galaksen og oppdatere stjernekartene, medfører hans ekspertise at han etter hvert i loopen blir klar over det fryktelige som er i ferd med å skje. Tidlig i loopen, mellom null og 11 minutter, vil Chert ha en lystig tone og være svært imøtekommende: «Goodness, it's you! Hello! I take it your first launch went well, then? Welcome to the Hourglass Twins. Mind the sand, now». I midten av loopen, når det har gått mellom 11 og 17 minutter, vil tonen være annerledes: «Hm? Oh, it's you! I take it your first launch went well, then? Welcome to the Hourglass Twins. Mind the sand, now». Dette sitatet ligner på det første sitatet, men det er noen få, avgjørende elementer som skiller seg ut. Det positive, imøtekommende utsagnet «Goodness, it's you! Hello!» er nå byttet ut med «Hm? Oh, it's you!» Chert er glad for å se Hatchling, men fremstår som distrauert og distansert, som om han har noe i tankene. Jeg tolker dette i retning av at Chert, grunnet sin ekspertise, begynner å oppfatte hva som skjer i solsystemet. Solens utseende endrer seg dramatisk gjennom en tidsloop, og går fra å være gul til å bli større og større og rødere og rødere før den til slutt eksploderer. Rundt 12 minutter inn i tidsloopen vil solen være helt rød, og dobbelt så stor som i starten av en tidsloop. Det er dette jeg tror Chert observerer, og han begynner å se alvoret i situasjonen.

Sent i loopen, mellom 17 og 20,5 minutter, skiller introduksjonsdialogen med Chert seg tydelig fra de som oppstår tidligere i loopen: «The stars! They're all dying! There've been too many supernovae for it to be anything else! We're next, do you understand?! Our sun! By Hearth's name, we're next!» I dette sitatet kommer det tydelig frem at Chert har forstått alvoret i situasjonen, og panikken er merkbar da han forstår at solsystemet vil utslettes. I slutten av en tidsloop, vil lydsporet «End Times» spilles av. Dette markerer at det bare er ett minutt igjen før solen går i supernova, og en ny tidsloop startes. Innenfor denne tidsrammen vil også Chert ha en unik introduksjonsdialog:

Oh, hello... Come sit with me, my fellow traveler. Let's sit together and watch the stars die.
We only get so much time, don't we? Ah, there was still more I wanted to do... How unlucky to have been born at the end of the universe.

I dette sitatet fremstår Chert som rolig og balansert. Han har akseptert sin skjebne, og slått seg til ro med det som er i ferd med å skje. Figur 12 viser Chert mens han trommer ved leirbålet i leiren sin, akkurat i det solen eksploderer. I løpet av den 22 minutters lange tidsloopen går Chert fra å være positiv og imøtekommende, til å være skeptisk og distansert, til full panikk, før han til slutt er rolig, og aksepterer sin skjebne.



Figur 12: Skjermbilde 7. «Chert». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022.

Chert er dermed en Hearthian som viser tegn til endring og utvikling innenfor tidsloopen, og skiller seg med det fra andre Hearthians. Dette kan ha sammenheng med hans rolle som observatør på Ember Twin. Chert vil derimot opptre likt i begynnelsen av en ny tidsloop, til tross for at han viste tegn til endring og utvikling i forrige tidsloop. Dette har sammenheng med at Chert ikke er knyttet til en minnestatue, og at minnene hans derfor ikke overføres til neste tidsloop. Aarseth sier derimot ikke noe om tid, eller vedvarende endring i sin beskrivelse av dype karakterer. Basert på dette vil jeg karakterisere Chert som et eksempel på en dyp og rund karakter i henhold til Aarseths modell.

4.3.3 Nomai

Nomaiene var en teknisk avansert, nomadisk art, som levde lenge før Hearthians utviklet seg til de skapningene de er når handlingen i spillet foregår. Figur 13 viser et gammelt veggmaleri som illustrerer hvordan Nomai så ut. Skapningene var høye, slanke vesener. Nomaiene hadde tre øyne, og på hendene sine hadde de tre fingre. De var dekket av pels, hadde korte haler, og hodene deres

var utsmykket med tre gevir, to på hver side av hodet, og et som kom ut på toppen. Nomaiene kan dermed minne om geitelignende skapninger som går på to bein. Nomai bestod av flere klaner, og hver klan bodde i et Nomai-fartøy. Nomai-fartøyene er store romskip, utstyrt med en «Advanced Warp Core» som gjør det mulig å reise i og utforske universet i høy hastighet. I likhet med Hearthians hadde også Nomai en dyptgående interesse for utforskning og oppdagelser. Dette kommer til uttrykk hos Nomaien Solanum: «[Identify and Explain.] These are the two tenets of Nomai philosophy; to seek out and to understand is our way of living».



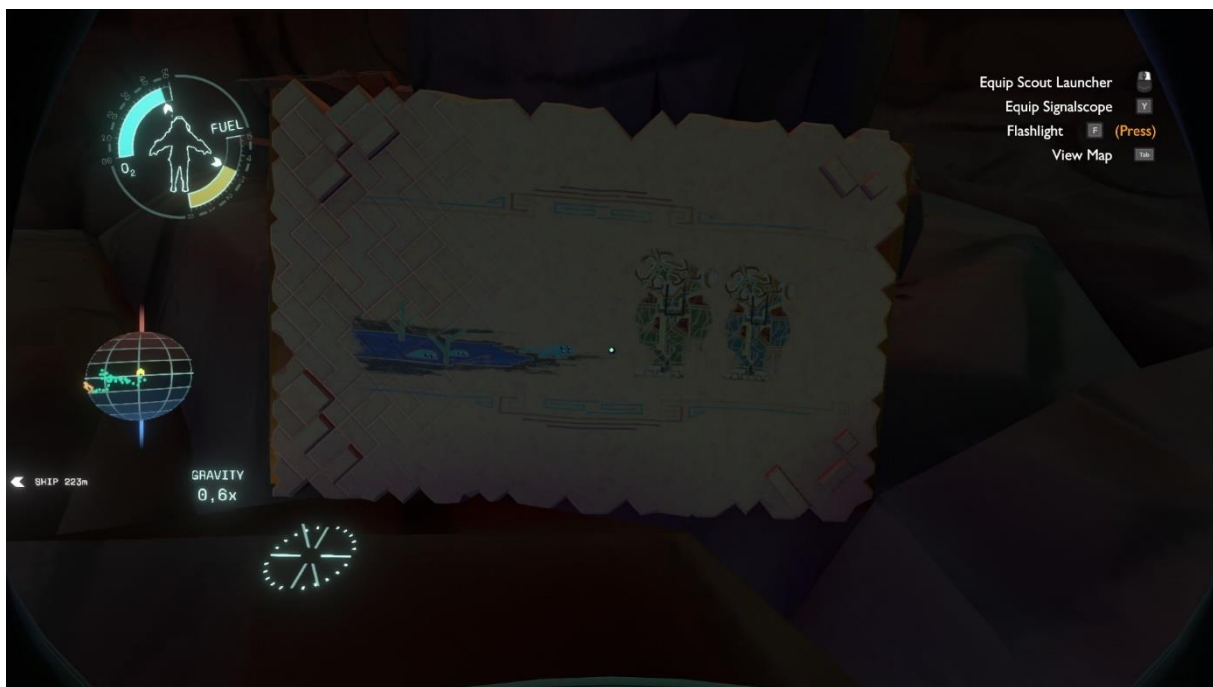
Figur 13: Skjerm bilde 8. «Nomai Mural». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 12. april 2022.

Fordi Nomai levde lenge før Hearthians, møter man dem aldri direkte i *Outer Wilds*. Informasjonen man får om Nomai får man gjennom å lese deres tekster og dialoger, og ved å utforske verdensrommet. Det faktum at man ikke kan møte Nomai, innebærer også at man ikke vet om alle har et individuelt utseende, noe som kjennetegner en dyp karakter hos Aarseth (2012, s. 132). Nomai deler likevel tankene og bekymringene sine, noe som medfører at man kan få et personlig forhold til dem. Nomaiene har en preferanse for å ikke blande seg inn i andres liv, og et sterkt ønske om å beskytte mindre utviklede livsformer. Nomaien Ideaa viser særlig en slik holdning, når hun argumenterer mot å bruke solstasjonen for å få solen til å gå i supernova, ettersom dette vil resultere i ødeleggelse av alt liv i solsystemet: «The purpose of the Sun Station goes against every standard we hold ourselves to and everything we believe in as a species!»

Nomai viste også ekstrem forsiktighet da de gravde etter ressurser på Timber Hearth for å konstruere Ash Twin Project. Figur 14 viser et veggmaleri av Nomaienes første møte med Hearthians på Timber Hearth. Her tok de forholdsregler som å flytte hele gruvedriften for å bevare livet til skapningene. Dette kommer til uttrykk hos Coleus, som uttaler:

I'm relieved by our clan's decision to use Timber Hearth's ore only for constructing the shell. If, eventually, life on this planet were to evolve to the point of advanced metallurgy, I'm confident we won't have destroyed their ability to create!

Dette viser at Nomai er individuelle skapninger med ulike meninger, og syn på tilværelsen i solsystemet. De diskuterer ulike problemer og løsninger, og er ikke alltid enige om fremgangsmåten. Til tross for at man ikke får se deres individuelle utseende, mener jeg derfor at Nomai som art, kan karakteriseres som dyp. Årsaken til dette er at alle Nomaiene har individualiserte navn, og tydelige personlighetstrekk som kommer frem i tekstene i solsystemet. Dette medfører at Nomaiene kan karakteriseres som individuelle skapninger.



Figur 14: Skjerm bilde 9. «Mural. First Encounter». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022.

4.3.4 Hatchling

Hatchling har i likhet med andre Hearthians fire store oransje øyne, blå hud og to brede, hakkede ører. Klærne er primitive, rufsete og grovt sydd sammen. Ermene er brettet opp, og han har store ullsokker utenpå skoene. Hatchlings romdrakt består av en hvit hjelm med et stort, gullfilmet visir, et posete og utslitt beige ytterstoff og tykke gummihansker, illustrert ved hjelp av kameraet «Scout

Launcher» i figur 15. Hjelmen er et viktig hjelpemiddel i spillet, og brukes til å fastslå helsen til hovedpersonen og statusen til universet rundt ham. Hatchlings hjelm viser eksempelvis målere for oksygen og drivstoff, den nåværende tyngdekraften som virker på ham, fysisk velvære og skader, hans posisjon, sondens siste bilde, data fra «Signalscope» og ulike miljømessige meldinger og advarsler. På romdrakten har han et belte, og brune støvler med oransje snorer. Trykktetninger i drakten opprettholdes av stropper og belter, og han har en grønn poncho rundt nakken og skuldrene. På baksiden av drakten er det en jetpack, en ryggsekk og en sengerull, med stativer for redskapene «Signalscope» og «Scout Launcher», beskrevet i kapittel 4.2.2.



Figur 15: Skjerm bilde 10. «Hatchling». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022.

Ettersom Hatchling styres av spilleren som spiller *Outer Wilds*, vil mange av hans personlighetstrekk være avhengig av de valgene spilleren tar. Det er spilleren som styrer hvor Hatchling går, hvorvidt han prater med andre karakterer, og hvilke dialogvalg han velger i samtaler med andre karakterer. I *Outer Wilds* er det bare én obligatorisk samtale spilleren må gjennomføre for å fullføre spillet. Denne samtalen er mellom museumskuratoren Hornfels og Hatchling, og er nødvendig for å få utskytningskoden til romskipet. Resten av dialogene er valgfrie, noe som medfører at spilleren vil ha stor påvirkningskraft på hvordan Hatchling opptrer og oppfattes. Eksempelvis vil spilleren kunne velge mellom ulike dialogvalg i samtale med Arkose. Arkose er en Hearthian som befinner seg i landsbyen på Timber Hearth, og kaster steiner på den dødelige materien «ghost matter». I dialog med denne karakteren får spilleren to dialogvalg, som kan være styrende for hvilke av Hatchlings personlighetstrekk som kommer frem. Det ene dialogvalget er: «Ghost matter is super cool. It'll burn

the heck out of you!» Dette dialogvalget vitner om at hovedpersonen er humoristisk, bruker ordspill og ikke tar sikkerhet på alvor. Det andre dialogvalget derimot, viser en helt annen holdning til den farlige materien: «You shouldn't be throwing rocks in there – ghost matter is dangerous». Om spilleren velger dette alternativet, fremstår Hatchling mer som forsiktig, ansvarsfull og opptatt av andres sikkerhet.

Et annet eksempel på dialogmuligheter som vil gi to helt forskjellige utfall og personlighetstrekk hos Hatchling er i observatoriet på Timber Hearth. Spilleren får to svaralternativer til Hornfels' utsagn: «Well then, looks like all that's left is to send you off! All in all, it's a fine day for a launch!» Til dette kan man svare «I'm ready to get off this rock!», noe som vitner om utforskertrang, nysgjerrighet og optimisme. På den andre siden, kan man velge dialogalternativet «I'm ready to die in space». I det andre alternativet fremstår Hatchling som nervøs, pessimistisk og redd for verdensrommet. Eksempelene illustrerer at spilleren har høy grad av autonomi når det gjelder hvordan Hatchling oppfattes, hvordan han tenker og ikke minst hvordan han fremstår i dialog med andre. Det er likevel enkelte personlighetstrekk og egenskaper man får vite om hovedpersonen, og som kommer til uttrykk i spillets forløp.

Hovedpersonen er i utgangspunktet svært nervøs for å reise ut i rommet, og er fortvilet over den gjentatte katastrofen som inntreffer og ødelegger solsystemet. Han uttrykker ved flere anledninger bekymringer for sin første romfart, og for ting som kan gå galt på ferden. Hatchling spør eksempelvis Slate hvor trygt romskipet egentlig er: «How safe would you say this things is?» Et annet eksempel er da Hatchling finner ut at utskytningssrampen er laget i treverk: «The launch pad is FLAMMABLE?» Nervøsiteten kommer også til uttrykk om spilleren prater med Gossan, en av Hatchlings beste venner, før avreise: «I'm a little nervous, yeah». Etter å ha utforsket verdensrommet og lært om dets hemmeligheter og farer, går Hatchlings nervøsiteten over til mer eksistensielle spørsmål: «Did you know it's just an endless void outside our solar system?» Dette illustrerer at Hatchling er det Aarseth kaller en rund karakter, som endrer og utvikler seg gjennom fortellingens forløp (2012, s. 132). Disse dialogene er derimot avhengig av at spilleren faktisk prater med andre karakterer i spilluniverset.

Til tross for sin nervøsiteten knyttet til romfart, er Hatchling ikke særlig opptatt av sikkerhet. Dette kommer til uttrykk hos Slate: «What, you suddenly care about safety now?» At Hatchling ikke er så opptatt av sikkerhet, kan så sammenheng med at han på sett og vis er udødelig grunnet tidsloopen han befinner seg i. Dette eksempelet peker også i retning av at Hatchling er det Aarseth betegner

som en rund karakter, altså at karakteren endrer og utvikler seg gjennom fortellingens forløp (2012, s. 132). Hovedpersonen kan også karakteriseres som egenrådig og sta. Da Hornfels spør Hatchling hva planen er når han kommer til verdensrommet, svarer han «I'm gonna wing it!» Til tross for at Hatchling bare er en kadett og aldri har vært i verdensrommet, legger han ikke skjul på hvor talentfull han selv mener at han er: «Are you kidding? I'm a natural at this!»

Som vist i beskrivelsen av Hatchling kan han være hånlig og frekk med enkelte karakterer, samtidig som han kan være empatisk og opptatt av andres velvære. Hatchling er også svært nervøs for verdensrommet og sin første romferd, men viser tendenser til å ikke være så opptatt av sikkerhet. Et gjengående element er dermed at personlighetstrekkene til Hatchling ved flere anledninger er tvetydige, og at Hatchling til tider viser personlighetstrekk som står i motsetningsforhold. Dette har sammenheng med at spilleren i stor grad styrer hvordan Hatchling fremstår i møtet med andre karakterer, og om Hatchling i det hele tatt prater med andre. Hatchling viser derimot følelser, og deler sine tanker i dialog med andre.

På bakgrunn av dette vil jeg karakterisere Hatchling som en dyp karakter. Han viser i dialog med andre, ulike personlighetstrekk og egenskaper. I tillegg tilpasser han sine utsagn, basert på hvem han er i dialog med. Hatchling er frekk mot gruvearbeideren Tuff, men kjærlig og snill med barna i landsbyen, noe som kommer til uttrykk da han sier til Tephra: «If it isn't my favorite troublemaker». At Hatchling endrer holdning basert på hvem han prater med, er en indikasjon på en han er en rund karakter. Hvorvidt Hatchling fremstår og oppfattes som en dyp karakter av spilleren, er derimot avhengig av at spilleren aktiverer ulike dialogvalg, og prater med andre karakterer i spillverdenen for å lære mer om Hatchlings personlighetstrekk. Spilleren har dermed høy grad av autonomi når det gjelder hvordan Hatchling fremstår, til tross for at karakteren heller mot den narrative polen i Aarseths modell.

4.3.5 Solanum

Solanum er en Nomai som spiller en sentral rolle i Outer Wilds, og man støter på henne og hennes historie ved flere anledninger når man utforsker solsystemet. Solanum vokste opp i «The Sunless City» på Ember Twin. Allerede som ung var Solanum skeptisk til og redd for «The Eye of the Universe», signalet som sendte klanen hennes til solsystemet handlingen foregår i. Dette kan man lese i tekster i «The Eye Shrine District» i Sunless City: «I don't know why everyone says the Eye is important. They say it brought us to this solar system, but is that good? Dad told me lots of Nomai

died when our clan came here». Og «What if the Eye Wanted that to happen? What if the Eye isn't something good?» Også ved andre anledninger kommer det tydelig frem at Solanum er redd og skeptisk. Solanum gikk på skole i The Hanging City på Brittle Hollow, hvor hun skrev en tekst om dannelsen av universet: «This universe will keep getting colder and larger, until one day, the stars and the life they support will all die. That's scary to think about (...)».

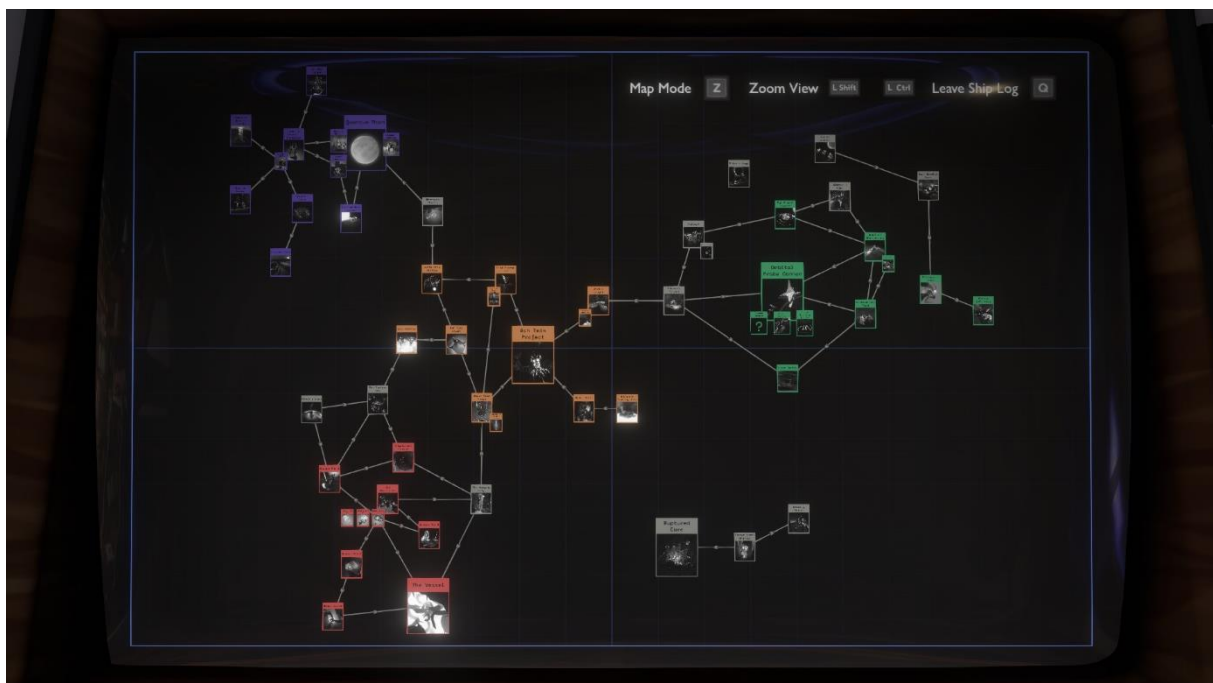
Solanums frykt, skepsis og tanker knyttet til øyet og universets dannelse vitner om hennes personlighet, som skiller seg klart fra majoriteten av Nomai. I *Outer Wilds* fremstår søken etter «The Eye of the Universe» nærmest som en religion, et altoppslukende prosjekt som tar alt av Nomaienes tid og ressurser. Alt de utvikler, utvikles med det formålet å finne øyet. Alt fra «The Ash Twin Project», til «The Sun Station» og «The Orbital Probe Cannon» er utviklet med dette formålet. Solanum er ikke alene om skepsisen knyttet til øyet, men hun viser med sitt tankesett at hun har en individualitet, og evner å gjøre opp sine egne meninger. Det innebærer at Solanum som karakter er interessant å bli kjent med i fortellingen, ved at hun deler sine følelser og sin personlighet. Disse poengene peker i retning av at Solanum er en dyp karakter, ettersom hun har et eget navn, individuelt utseende og en individuell personlighet (Aarseth, 2012, s. 132).

Etter hvert som Solanum blir eldre, endrer hun mening om at «The Eye of the Universe» kan være ondsinnet. Hun uttrykker eksempelvis: «I no longer believe, as I did as a child on Ember Twin, that the eye of the Universe (the source of the signal) wishes to harm us. But it may not want to be found either». I Solanums romskip kan man også finne opptak som illustrerer at hun har endret mening om universet og øyet: «As a child, I considered such unknowns sinister. Now, though, I understand they bear no ill will. The universe is, and we are». Dette illustrerer en tydelig endring i Solanums liv, hvor hun har gått fra å frykte øyet til å ikke lenger tro at det er ute etter å skade Nomaiene. Denne endringen og progresjonen kan ses på som et uttrykk for at Solanum er en rund karakter.

4.4 Hendelser

I dette kapitlet vil jeg undersøke hvordan kjerner og satellitter kan brukes for å beskrive hendelsene i *Outer Wilds*. Jeg vil også trekke frem spillerens autonomi, og hvilken innvirkning dette har på spillets hendelser, både hvordan de oppdages, og i hvilken rekkefølge de oppdages.

Autonomien knyttet til utforsking og hvilke planeter man vil reise til, innebærer at man også kan erfare hendelsene som utgjør fortellingen i den rekkefølgen man selv ønsker. Ved å utforske planetene, finner man informasjon man må sette sammen for å forstå fortellingen. En slik tilnærming til et narrativ, forutsetter at de ulike hendelsene i spillet er knyttet til hverandre på ulike måter. Figur 16 viser skipsloggen i romskipet, og illustrerer hvordan ulike hendelser og lokasjoner henger sammen (se også 4.2.3). Ved å klikke på de ulike boksene i skipsloggen vil man få korte beskrivelser av fenomenet boksen representerer. I tillegg kan man klikke på linjene mellom boksene for å se hvordan ulike hendelser henger sammen. Skipsloggen er et verktøy som organiserer og strukturerer hendelsene i spillfortellingen, og som visuelt har likhetstrekk til Ryans modell for «skjulte fortellinger» (2001, s. 254). Den er til hjelp for spilleren ved at man i skipsloggen kan finne korte oppsummeringer av stedene man har besøkt, og hvorvidt det er mer å utforske på et gitt sted.



Figur 16: Skjerm bilde 11. «Ship log: Rumour mode». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 10. januar 2022.

4.4.1 Spillets kjerner

Både Chatman og Aarseth har en narratologisk forståelse av begrepene kjerner og satellitter. Det innebærer at måten de bruker begrepene på, kan relateres til selve narrative. I dataspill vil det derimot være forskjell på spillerens handlinger, og fortellingen i spillet. Dette er dermed et tolkningsmoment som kan være problematisk ved bruk av den narrative spillmodellen i praksis. Ifølge Chatman er kjerner viktige hendelser som får plottet til å bevege seg fremover (1978, s. 53). I henhold til spillmediet, kan man dermed diskutere hvorvidt obligatoriske hendelser i et spill kan

karakteriseres som kjerner, dersom de ikke spiller en viktig narrativ funksjon. Obligatoriske hendelser i dataspill kan eksempelvis innebære å samle et visst antall poeng for å kunne bevege seg videre i spillet. Innsamlingen av poeng kan kalles en viktig hendelse, som i dette eksempelet får plottet til å bevege seg fremover. Dette er en diskusjon Aarseth ikke trekker frem, og jeg velger derfor å undersøke kjerner og satellitter i henhold til Chatmans og Aarseths narratologiske forståelse. Hadde jeg sett kjerner som obligatoriske hendelser i *Outer Wilds*, forstått som handlinger man må utføre for å kunne fullføre spillet, ville hendelsene vært annerledes. Jeg vil identifisere kjernehendelser i fortellingen i *Outer Wilds*, og diskutere hvordan satellittene bidrar til å utfylle kjernene, men ikke er nødvendige narrative elementer for å forstå fortellingen. I tillegg vil jeg undersøke i hvilken grad spilleren kan påvirke kjernene og satellittene.

Ifølge Chatman opererer kjerner og satellitter på et strukturelt nivå, og man kan ikke lete etter dem i de faktiske ordene som står skrevet i en tekst (1978, s. 54). Disse begreene kan dermed bare diskuteres med et metaspråk, og som en parafrase av narrativet (1978, s. 54). Jeg vil likevel forsøke å identifisere kjernene i *Outer Wilds*, for å trekke frem de viktigste hendelsene og spørsmålene som driver fortellingen. Fordi spilleren selv må sette sammen fortellingen i spillet, gir romskipets skipslogg viktig informasjon om hvilke hendelser som er de mest sentrale for fortellingen. Som man kan lese av skipsloggen i figur 16, er hendelsene delt inn i fem forskjellige farger. Hver av fargene tar for seg ett av de sentrale mysteriene i spillet. I tillegg har hver farge en boks som er større enn de andre. Denne boksen representerer det mest sentrale innenfor de ulike elementene i fortellingen, og jeg vil derfor karakterisere de største boksene i skipsloggen som *Outer Wilds'* kjerner. Man kan derfor hevde at det er fem kjerner i *Outer Wilds*, basert på hendelsene som beskrives i skipsloggen.

Den grønne boksen i skipsloggen kan knyttes til «Orbital Probe Cannon» og søken etter øyet. Lilla representerer «Quantum Moon» og fenomener relatert til denne. Den røde boksen beskriver Nomaienes ankomst i solsystemet, og fartøyet «The Vessel». Oransje beskriver Nomaienes store prosjekt, «The Ash Twin Project». «The Ash Twin Project» er i sentrum av skipsloggen og fortellingen, og knytter med det de andre kjernene sammen. De hvite boksene er ikke tilknyttet ett sentralt mysterium i spillet, men gir heller mer generell informasjon om «Interloper» og den ultimate skjebnen Nomaiene møtte. Ved å forstå hva de største boksene i skipsloggen inneholder av informasjon, og hvordan de henger sammen, kan spilleren forstå fortellingen *Outer Wilds* formidler, og hva som skjedde i solsystemet. Man kan dermed ikke fullføre spillet uten å kjenne til kjernene, med mindre man har spilt spillet før og vet hva man må gjøre. De minste boksene i skipsloggen kan

karakteriseres som satellitter. Det innebærer at deres funksjon er å fylle inn, utdype og fullføre kjernene (Chatman, 1978, s. 54). Eksempelvis forteller boksen ved siden av «Orbital Probe Cannon» om «Construction Yard», stedet hvor Nomaiene bygget romsonden. Dette er ikke vesentlig informasjon for å forstå fortellingen, men den er med på å fylle inn, utdype og fullføre kjernen.

Hver av disse kjernene er del av en hermeneutisk kode, og får plottet til å bevege seg fremover ved å gjøre spilleren nysgjerrig og gjennom å tilfredsstille spørsmål i fortellingen (Chatman, 1978, s. 53). Jeg vil derfor karakterisere skipsloggens største bokser som fortellingens kjerner, fordi søken etter svar på disse er det som driver fortellingen fremover, og fordi fortellingen ikke ville ha vært den samme uten. Videre kan man konkretisere boksene i skipsloggen ytterligere ved å legge til grunn at kjernene tar opp, og besvarer tre sentrale spørsmål i *Outer Wilds*. Disse spørsmålene er vesentlige for å forstå hendelsene i *Outer Wilds*.

4.4.2 Narrative kjerner oppsummert i tre hovedspørsmål

Det er i hovedsak ett av tre hovedspørsmål som diskuteres hvor enn man går i spillet. Det første spørsmålet handler om hvem Nomaiene var og hva som skjedde med dem. Spor knyttet til dette spørsmålet fører til kunnskap om Nomaienes originale fartøy. Det andre spørsmålet handler om hvorfor tiden går i en loop, og hvordan man kan fikse dette. Spor knyttet til dette spørsmålet fører til kunnskap om «The Ash Twin Project», prosjektet som driver tidsloopen, og «The Warp Core», kjernen som kan starte opp igjen Nomaienes fartøy. Det tredje, og siste spørsmålet, handler om «Quantum Moon», hvordan man kommer seg dit, hva månen gjør, og dens sammenheng med «The Eye of the Universe». Dette fører spilleren til Solanum og spørsmålet «But what would happen if a conscious observer entered the eye?»

Man kan finne ut av disse spørsmålene i hvilken som helst rekkefølge. Rekkefølgen avhenger av hva spilleren bestemmer seg for, hvilke spor man snubler over, og hvilken retning de sender spilleren i. Sporene og veivalgene er mange, og spenner fra hint som er subtile til åpenbare. Ved å starte med å se nærmere på Nomai og hvordan de kom til dette solsystemet (spørsmål 1), ledes man også til å finne ut av eksistensen til «The Eye of the Universe» (spørsmål 2). Det vil igjen lede spilleren til «The Ash Twin Project», Nomaienes livsprosjekt (spørsmål 3). Denne rekkefølgen å oppdage de ulike hendelsene på, vil gi spilleren en fullverdig forståelse av fortellingen. På en annen side kan man også starte ved å se nærmere på «Quantum Shards», «Quantum Moon» eller Solanum (spørsmål 3). Dette

vil lede spilleren til å finne ut hva som egentlig skjedde med Nomaiene (spørsmål 1), men også til «The Ash Twin Project» og tidsloopen (spørsmål 2). Denne tilnærmingen vil også gi spilleren nødvendig informasjon for spillets fullverdige fortelling, men med en annen rekkefølge av hendelser.

En tredje måte å tilnærme seg fortellingen på, kan være å starte med å utforske tidsloopen og «The Ash Twin Project» (spørsmål 2). Denne utforskningen leder spilleren til «The Quantum Moon» (spørsmål 3), og Nomaienes skjebne (spørsmål 1). Hvor enn man starter, vil dermed alle de nødvendige delene for å sette sammen fortellingen peke på hverandre, noe som tydeliggjøres i romskipets skipslogg, vist i figur 16. Men, man trenger likevel å finne ut av alle de tre spørsmålene for å opparbeide en forståelse som er nødvendig for å fullføre spillet. Derfor kan spørsmålene og svarene de gir, karakteriseres som kjerner. Spillet og den narrative strukturen oppmuntrer dermed spilleren til å fortsette å utforske til man finner tilstrekkelig informasjon om alle de tre spørsmålene. Alle de tre spørsmålene er dermed knyttet tett til hverandre, og skaper sammen spillets narrativ.

På bakgrunn av hvordan kjernene og satellittene gjør seg gjeldende i *Outer Wilds*, vil jeg karakterisere spillet som et dataspill med dynamiske kjerner. Slike dataspill kaller Aarseth for spillbare fortellinger, noe som innebærer at mindre viktige fortellerelementer er valgfrie, og kan velges eller velges bort, men at fortellingen eller kjernen likevel er den samme for enhver gjennomspilling (Aarseth, 2012, s. 132). Dette beskriver *Outer Wilds*, da fortellingen i spillet er lik for enhver spiller. Dette kan sies å være naturlig som følge av spillets struktur, da størsteparten av spillet handler om å avdekke hendelser som allerede har skjedd. På en annen side kan fortellingen tolkes ulikt av spillerne, ettersom det gis lite informasjon om fortellingen om gangen, og man må følge ledetråder og spor for å få en fullverdig forståelse. At *Outer Wilds* har dynamiske satellitter, innebærer at spilleren kan velge bort enkelte elementer. Elementer som kan velges bort i *Outer Wilds*, vil typisk være ledetråder og tekster som gir en grundigere forståelse av Nomaiene, hvor man blir bedre kjent med deres individuelle personlighet. Disse gir ikke informasjon som er essensiell for fullføring av spillet, men medfører at man får en dypere forståelse for fortellingen, ved at de fyller inn, utdyper og fullfører kjernene. Et siste moment som vil være viktig å trekke frem er at til tross for at selve fortellingen vil være lik for enhver gjennomspilling, kan rekkefølgen den avdekkes i være ulik fra spiller til spiller. Dette momentet vil jeg ta for meg videre i analysen av den narrative strukturen, og jeg vil argumentere for at dette får implikasjoner for hvordan fortellingen oppfattes av ulike spillere.

5. Analyse del 2: Narrativ struktur i *Outer Wilds*

Narrativ strukturalisme handler om hvordan en fortelling struktureres. Til tross for at Aarseths modell også har et strukturalistisk preg, fokuserer den på komponenter i dataspill, men ikke på sammenhengen mellom dem. I denne delen av analysen vil jeg derfor undersøke hvilke elementer i *Outer Wilds* som skaper den strukturen jeg har kommet frem til ved å studere dataspillet i lys av Aarseths modell. Først vil jeg se *Outer Wilds* opp mot begreper i detektivfiksjonen for å se om denne sjangeren kan beskrive strukturen. Videre vil jeg undersøke hvordan spillrommet, og særlig levninger av tidligere hendelser er med på å formidle fortellingen. Til slutt vil jeg kombinere Genettes beskrivelser av rekkefølgen et i narrativ med hvordan tekstene i *Outer Wilds* peker fremover og bakover for å stedfeste hva som har skjedd i den gitte teksten, og hva som skal skje videre, og som man dermed kan undersøke etterpå.

5.1 Detektivfiksjon

5.1.1 Historien om forbrytelsen og historien om etterforskningen

I detektivfiksjonen skilles det mellom to ulike typer historier i én og samme fortelling (Todorov, 1977). For å kunne karakterisere *Outer Wilds* som en detektivfortelling vil det derfor være relevant å undersøke hvorvidt disse historiene er til stede i dataspillet. Ved å studere *Outer Wilds* med detektivlinsen, vil jeg også undersøke hvilken type detektivfiksjon spillet kan karakteriseres som. I tillegg vil jeg også se hvilken type detektivspill som beskriver *Outer Wilds* på den mest dekkende måten. Jeg vil gjennom analysen argumentere for at *Outer Wilds* kan karakteriseres som et detektivspill, til tross for at det ikke er et detektivspill ved første øyekast. Bakgrunnen for dette er at Jenkins hevder at detektivarbeid også kan oppstå i fortellinger uten en detektiv, hvor spilleren må utføre etterforskningsarbeid, og konstruere en fortelling ved å sette sammen hva som har skjedd tidligere (2004, s. 126).

Historien om forbrytelsen er historien om hendelser som har skjedd i fortiden, og som detektiven eller leseren skal avdekke gjennom fortellingen (Todorov, 1977, s. 45). I *Outer Wilds'* tilfelle dreier denne historien seg om Nomaienes historie. Særlig viktig er de tre kjernespørsmålene om hvem Nomaiene var og hva som skjedde med dem, hvordan og hvorfor tiden går i en loop og hvordan man kan fikse det, samt hva «Quantum Moon» gjør, hvordan man kommer seg dit og dens sammenheng med «Eye of The Universe». Som nevnt i analysen av hendelsene i *Outer Wilds*, kan de narrative

kjernene i spillet oppsummeres med disse tre spørsmålene. Svaret på disse spørsmålene gir spilleren den nødvendige informasjonen for å fullføre spillet.

Historien om Nomaie og deres prosjekt er fastsatt og spilleren kan ikke påvirke den. Spilleren må derfor navigere Hatchling og romskipet rundt i solsystemet for å finne informasjon om Nomaie og deres prosjekt. Måten man får informasjon om denne historien på, er i hovedsak gjennom å lese utdrag av samtaler, møterefater, lære hvordan de ulike fysikkssystemene i spillet fungerer, og hvordan man kan manipulere og bruke dem til sin fordel for å få tilgang til områder som tilsynelatende er utilgjengelige uten utforskning og teknikker man lærer i spillets forløp.

I likhet med Todorovs begrep historien om forbrytelsen, slutter Nomaies historie før den andre historien begynner (1977, s. 44). I *Outer Wilds* er det et langt tidsspenn mellom Nomaies historie, og tidsrommet handlingen i spillet foregår i. Det kommer eksempelvis frem at Nomaie skjermte Hearthians da de gjorde utgravinger på Timber Hearth. Den gang var Hearthians bare semiakvatiske skapninger, som gikk på fire ben. I det spilleren møter Hearthians, er de avanserte skapninger, som har utviklet seg til å gå på to ben, og har egne landsbyer og et romprogram. Et annet likhetstrekk er at historien om forbrytelsen forteller hva som egentlig har skjedd (Todorov, 1977, s. 45). Dette er dermed en objektiv historie, mens den andre historien er avhengig av tolkning. Historien om forbrytelsen har dermed likhetstrekk til begrepet fabula. Rekkefølgen her er kronologisk, og handlinger følger sin naturlige rekkefølge. Slik sett er den første historien til stede i *Outer Wilds*. I denne historien lærer man derimot ikke om en forbrytelse, men heller om Nomaies prosjekt. Denne historien kan dermed karakteriseres som historien om prosjektet, heller enn forbrytelsen.

Den andre historien i detektivfiksjonen som fortellerstruktur, er historien om etterforskningen (Todorov, 1977, s. 44). Historien om etterforskningen handler om å avdekke det som skjedde i den første historien (Todorov, 1977, s. 45). Denne historien har klare likhetstrekk til begrepet sjuzhet, og handler om måten hendelsene presenteres på. Ettersom *Outer Wilds* handler om å avdekke og forstå Nomaies historie og prosjekt, er også historien om etterforskningen til stede i dataspillet. Den andre historien handler derimot om mer enn å bare avklare mysteriet i fortellingen. Spilleren må også fullføre prosjektet Nomaie ikke klarte å gjennomføre. På denne måten knyttes spilleren og de to historiene sammen. I etterforskningen har spilleren stor grad av autonomi knyttet til avdekkingen av den første fortellingen, og spilleren bestemmer selv hvilken rekkefølge hen vil utforske i. En del av

mysteriet knyttet til spillet, er at man ikke får noen form for instruksjoner eller mål som gir indikasjoner på hva man leter etter, og hvorfor. I tilknytning til detektivfiksjonen, handler det derimot ikke om å bare finne en skyldig forbryter, men snarere å finne ut hva det er man leter etter, og oppdage selve strukturen. Det er dermed ikke et klart definert mål som gir føringer for hvordan spilleren skal utøve etterforskningsarbeidet, og det blir derfor sentralt å finne ut hva man skal se etter. En del av utfordringen med etterforskningen i *Outer Wilds* er å navigere i en narrativ struktur man ikke kan se hele bildet av.

Når det gjelder å samle informasjon og avdekke mysteriene i *Outer Wilds*, vil man, uansett hvor man begynner å utforske, komme over ulike typer tekster, veggmalerier og objekter som konkretiserer historien om forbrytelsen. Ved å etterforske og utforske, utvikler man en forståelse for hvordan de ulike bitene informasjon henger sammen. Man kan knytte forbindelser mellom et navn man har funnet på en planet og en hendelse som blir beskrevet på en annen planet. Å følge ledetrådene vil også hjelpe spilleren å nå nye, tilsynelatende utilgjengelige steder på planetene, eller lære hvordan reglene i spillverdenen fungerer. Jeg vil derfor karakterisere etterforskningen i *Outer Wilds* som en reell etterforskning, og trekke et skille mellom dataspill hvor man spiller en detektivkarakter, og spill hvor man må tenke som en detektiv. Larsen og Schoenau-Fog hevder at detektivspill tidligere har fulgt en mer tradisjonell eventyrspillstruktur, med liten vekt på faktisk etterforskning i spillerens handlinger, men hvor spilleren i større grad fungerer som en stedfortreder for at plottet skal følge sin kurs (2020, s. 1). Videre skriver de at denne balansen har blitt utfordret i nyere tid, og at enkelte nyere spill tenderer mot at spilleren selv må gjøre detektivarbeidet, og dermed avdekke og tyde historien om forbrytelsen (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 1). *Outer Wilds* befinner seg i den sistnevnte kategorien, og spillerens jobb blir å besvare de tre kjernespørsmålene ved å sette sammen sporene og ledetrådene hen avdekker til et kronologisk sammenhengende narrativ.

På grunn av spillerens autonomi og frihet når det gjelder rekkefølgen historien om forbrytelsen avdekkes i, vil ulike spillere etterforske på svært forskjellige måter. Ettersom det ikke er et klart definert startpunkt i *Outer Wilds*, kan man selv begynne å utforske der man vil. Som nevnt vil det, uavhengig av hvor man utforsker, finnes spor og ledetråder som kan gi informasjon om fortellingen, og gi hint om hvor man kan utforske videre. *Outer Wilds'* sjuzhet, altså måten fortellingen fremstilles på i spillet, vil dermed variere. Dette er mulig, fordi sjuzhet kan påvirkes av spilleren, og er dermed avhengig av spillerens valg. At spilleren eller brukeren kan påvirke fortellingen på denne måten, er et

eksempel på kybertekstlig organisering, og viser at spillerens innsats i dataspill ikke er triviell (Aarseth, 1997, s. 1).

Den kybertekstlige organiseringen spilleren utfører vil til slutt føre til at alle spillere avdekker den samme fortellingen, og oppnår det samme resultatet. Jeg vil derimot hevde at det faktum at spilleren kan avdekke fabula i ulik rekkefølge, vil føre til at spillere kan få forskjellige spillopplevelser og oppfattelser av fortellingen underveis i spillingen. I detektivfiksjonen vil fortellingen utarte seg svært ulikt om etterforskeren først oppdager et lik, og må etterforske for å finne moderen, eller om hen oppdager en morder, og må spore moderens reise for å se hva som skjer videre. En bok vil også oppleves svært ulikt om man starter å lese den forfra, eller bakfra. I *Outer Wilds* kan for eksempel fortellingen oppleves på forskjellige måter om man først lærer om Nomaienes fartøy, eller om kometen Interloper. Undersøker man først informasjon knyttet til fartøyet, kan man lære om Nomaienes reise fra start til slutt, og følge deres store prosjekt om å finne universets øye, før det ble avbrutt av «ghost matter» fra Interloper.

Hvis spilleren derimot først lærer om Interloper, kometen med materien som tok livet til alt i solsystemet, vil fortellingen utarte seg på en annen måte. Da vil spilleren starte reisen sin med å lære om en hel sivilisasjons bortgang, og må forsøke å finne ut hvordan og hvorfor det skjedde, og hva som ledet til dette. Det blir som om etterforskningsprosessen enten starter med oppdagelsen av et mord, eller med morderens bakgrunn, for å finne ut av årsaken til at han ble kriminell. Det er derimot interessant at hvis man begynner å etterforske handlingen på slutten av fabulaen, så vil man ikke komme over informasjon om fortellingen som kan ødelegge eller redusere gleden av å spille spillet for første gang. Å finne ut at Nomaisivilisasjonen har gått bort, er bare en liten bit av fortellingen i *Outer Wilds*, og gjør spilleren nysgjerrig på å finne ut hva som har skjedd. Sporene som spilleren finner gir dermed bare små biter av informasjon om handlingen på én gang, og det er spillerens nysgjerrighet som er drivende for å lære mer om handlingen. I tillegg til dette er det ikke bare ett enkelt svar som kan beskrive hele fortellingen i spillet. Det er flere elementer som må settes sammen for å besvare og forstå fortellingen. En fri rekkefølge i etterforskningen muliggjøres dermed av at det er flere intrikate mysterier som må avdekkes og ses i sammenheng med hverandre for å løse mysteriet, og at det, metaforisk sett, ikke bare er én enkelt morder som må avsløres.

5.1.2 Tre typer detektivfiksjon

Larsen & Schoenau-Fog hevder at de fleste detektivspill er thrillere eller spenningsfortellinger, ettersom de i hovedsak handler om skildringen av historien om etterforskningen, heller enn historien om forbrytelsen (2020, s. 3). I dette kapittelet vil jeg undersøke hvilke av Todorovs tre typer detektivfiksjon *Outer Wilds* kan karakteriseres som. Whodunit er som nevnt fortellinger hvor historien om forbrytelsen driver fortellingen (Todorov, 1977, s. 44). I tillegg er det et mysterium til stede, som leseren eller spilleren må gjette seg frem til (Todorov, 1977, s. 47). Dette samsvarer med hvordan hendelsene i *Outer Wilds* er strukturert. Store deler av spillet brukes til å avdekke Nomaienes historie, og å finne ut om deres prosjekt og hvorfor det feilet. Det er flere mysterier spilleren må løse for å besvare disse spørsmålene, og avdekke fortellingen. Whodunit kjennetegnes derimot av at hovedkarakteren er immunisert, noe som innebærer at ingenting kan skje dem (Todorov, 1977, s. 47). I *Outer Wilds* er hovedkarakteren ikke immun mot skader, og kan eksempelvis dø som følge av fallskader og oksygentap. Til tross for dette er karakteren fanget i en tidsloop, noe som innebærer at om man dør, vil det startes en ny tidsloop, hvor spillkarakteren husker hva som har skjedd, men ikke har tatt skade av det. Det finnes likevel ett unntak fra tidsloopen i *Outer Wilds*. Hvis man fjerner energikjernen som driver tidsloopen, og deretter dør i spillet, vil meldingen «You are dead» komme opp på skjermen, og man må starte spillet på nytt.

Whodunit er også en type detektivfiksjon hvor nysgjerrighet er den dominerende interesseformen (Todorov, 1977, s. 47). I *Outer Wilds* får man ingen informasjon om hva man skal lete etter, og selve spillet blir derfor også et mysterium, hvor spilleren må undersøke hvilken informasjon som er relevant å se etter. Det er heller ingen klart definert slutt mål i *Outer Wilds*, eller delmål som må nås for å komme videre i spillet. Jeg vil derfor hevde at spillerens nysgjerrighet og interesse knyttet til å finne ut hva fortellingen handler om, er drivkraften for spillet. For at et dataspill skal kunne kalles en whodunit, kan ikke spilleren ledes til hvilke deler av historien som skal leses til hvilke tider, ettersom det primære arbeidet til spilleren bør være å bestemme hvordan man skal lese den første historien om forbrytelsen (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 3). Spilleren må dermed ikke bare følge den andre historien som tilskuer, men forstå den første historien på korrekt måte for å kunne komme frem til de riktige svarene (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 3). Denne påstanden beskriver i stor grad måten detektivarbeidet i *Outer Wilds* foregår på. Spilleren får ingen informasjon om hvor hen skal undersøke og lete etter spor, og store deler av spillet handler derfor om å sortere informasjon, tolke spor og utforske videre basert på sporene man finner. I tillegg er spilleren avhengig av å lese historien om forbrytelsen på en korrekt måte for å kunne fullføre Nomaienes prosjekt. Å fullføre prosjektet krever et svært spesifikt sett av informasjon og handlinger, og kan dermed ikke oppstå ved

en tilfeldighet. Å avdekke kunnskap er dermed den primære målsettingen spilleren må fokusere på i *Outer Wilds*.

Fortellingsstrukturen i *Outer Wilds* har paralleller til detektivfiksjon i whodunit-stilen. Likevel er det også elementer i *Outer Wilds* som kan peke på thrillere. I thrillere er fokuset på detektiven og hans historie under oppklaringen av forbrytelsen (Todorov, 1977, s. 45). I tillegg kan de to historiene påvirke hverandre (Todorov, 1977, s. 45). Hovedfokuset i *Outer Wilds* er på Hatchling, og spilleren opplever og oppdager fortellingen og spillverdenen gjennom hans øyne. I tillegg kan det sies at de to historiene påvirker hverandre i spillet, ved at spilleren må fullføre Nomaienes prosjekt. Et annet kjennetegn ved thrillere er at alt er mulig, og at detektiven risikerer liv og helse (Todorov, 1977, s. 47). Dette er forenlig med hvordan hovedkarakteren i *Outer Wilds* ikke er immun mot død eller skade. Spenningsinteresse er et sentralt aspekt ved thrillere, og interessen opprettholdes av forventningen om hva som vil skje (Todorov, 1977, s. 47). I *Outer Wilds* kan man argumentere for at det foreligger spenning, særlig knyttet til hva som vil skje når man finner universets øye, og fullfører Nomaienes prosjekt. I thrillere er det derimot ingen historie å gjette seg frem til, og det er ingen mysterier som må oppklares (Todorov, 1977, s. 47). Dette stemmer ikke overens med hvordan mysteriet i *Outer Wilds* fungerer, og medfører at *Outer Wilds* ikke kan karakteriseres som en thriller, til tross for at enkelte elementer fra thrillere er til stede i spillet.

Spenningsromaner er en kombinasjon av whodunit og thriller, hvor historien om forbrytelsen holdes intakt, men den andre historien er i fokus ved å legge vekt på karakterenes usikre fremtid (Todorov, 1977, s. 50). At den første historien holdes intakt, gjør at denne typen detektivfiksjon er forenlig med *Outer Wilds*, ettersom avdekkingen av den første historien er sentralt i spillet. Karakterenes usikre fremtid i spenningsromaner beskriver også *Outer Wilds*, da solsystemet befinner seg i en tidsloop, og solen er på vei til å eksplodere og gå i supernova. I tillegg er det flere farlige elementer man må passe seg for i solsystemet, som sanden på tvillingplanetene, stikkende kaktuser og gigantiske kjøttetende breiflabber. At spenningsromaner beholder mysteriet i whodunit, er også et element som er i samsvar med strukturen i *Outer Wilds*.

Et annet trekk ved spenningsromaner er at den andre historien ikke reduseres til en enkel oppdagelse av sannheten (Todorov, 1977, s. 50). Slik jeg tolker Todorov, handler dette om å for eksempel utpeke én enkelt morder, som gir svar på hele mysteriet. I *Outer Wilds* er det heller ikke ett

enkelt svar på mysteriet. Spilleren må utforske flere undermysterier, tolke dem og se dem i sammenheng med hverandre for å få et bilde av fortellingen. Det faktum at den andre historien er i fokus i spenningsromanen, og inntar den sentrale plassen i fortellingen, er et element som ikke kan sies å være tilfelle for *Outer Wilds*. Den andre historien i *Outer Wilds* spiller en viktig rolle, da det er spillerens etterforskning som avdekker den første historien. Likevel er det historien om forbrytelsen som opptar mesteparten av spillet, og det er den første historien som spiller den viktigste rollen for å forstå fortellingen og mysteriene. Alle av Todorovs typer detektivfiksjon har dermed enkelttrekk som kan beskrive strukturen i *Outer Wilds*. Likevel er det enkelte kjennetegn ved detektivfiksjonen som ikke samsvarer med hvordan fortellingen i *Outer Wilds* er strukturert. Det kan ha sammenheng med at Todorovs teorier er tiltenkt detektivfiksjon i bokmediet, og at spillerens rolle i fortellerstrukturen ikke er tematisert. Det vil derfor relevant å undersøke hvordan *Outer Wilds* kan relateres til detektivspill, en sjangertype som er tilpasset spillmediet.

5.1.3 Detektivspill

Puslekaske-detektivspill er spill som følger den rigide strukturen i whodunit-detektivfortellinger (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 3). Slike spill lar spilleren være den primære utøveren som detektiv, og spilleren leder historien om etterforskningen (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 3). Eventyr-detektivspill er spill som involverer detektivfortellinger og mysterier, men fokuset er endret til etterforskningen, og spilleren følger en definert etterforskningssti (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 3). Ifølge Larsen og Schoenau-Fog kan man skille mellom de to typene detektivspill ved å undersøke om spillet fokuserer på historien om forbrytelsen eller historien om etterforskningen, og hvordan spilleren avdekker den (2020, s. 4). I *Outer Wilds*' tilfelle, er puslekaske-detektivspill mest beskrivende. Årsaken til dette er, som nevnt i 5.1.1, at spillerens hovedmål er å avdekke historien om Nomaie og deres prosjekt. I tillegg er rekkefølgen spilleren avdekker spillet i helt fri, noe som innebærer at spillet ikke leder spilleren til å spille spillet i en bestemt rekkefølge. Ettersom spillet ikke styrer spilleren i én bestemt retning, må spilleren selv forstå og tolke historien om forbrytelsen. Denne typen detektivspill har paralleller til Ryans «skjulte fortellinger».

5.1.4 «Skjulte fortellinger»

Puslekaske-detektivspill har klare likhetstrekk til Ryans «skjulte fortellinger», og *Outer Wilds* kan dermed strukturelt defineres som en skjult struktur. I spillet er det ikke åpenbart hva man skal undersøke videre, som for eksempel hvilken planet man skal reise til, og det finnes ikke én enkelt sti som er korrekt. Det er derimot mange stier og veivalg som kan lede til den samme endelsen. Dette er

relevant fordi deler av oppdagelsen og løsningen av spillet handler om å oppdage strukturen, eller oppdage elementene i strukturen som er skjulte. Mye av utfordringen i *Outer Wilds* kommer dermed av å navigere i en struktur man ikke kan se hele bildet av. Etter hvert som man utforsker og oppdager strukturen, vil man møte nye mysterier, karakterer og objekter som må ses i sammenheng med tidligere funn. Dette er hvor detektivarbeidet kommer inn i den narrative strukturen. Man må gjøre konklusjoner og antagelser og følge ledetråder uten å vite, eller å være i stand til å se hele bildet. Strukturen medfører at spilleren ikke bare må finne ut av hva som har skjedd i fortellingen, hen må også opparbeide seg en kunnskap om hvor man skal gå, og hvilken del av fortellingen man skal løse som den neste.

Det kan dermed virke som at en «skjult fortelling» (Ryan, 2001, a. 253) er en forutsetning for at etterforskningen og avdekkingen av fortellingen i *Outer Wilds* er mulig. Dette uttrykker også Larsen og Schoenau-Fog, da de hevder at en «skjult fortelling» er et krav for puslekasse-detektivspill (2020, s. 7). For at spilleren skal gjøre reell etterforskning, kan hen ikke ledes i én bestemt retning, noe en slik struktur forhindrer. I tillegg handler etterforskningen i stor grad om å orientere seg, og å følge ledetråder uten å være i stand til å se hele bildet. Det faktum at både mysteriet, men også selve strukturen i *Outer Wilds* er skjult, medfører at spilleren selv styrer når, hvordan og hvor hen finner ledetrådene, og ikke minst, når hen løser mysteriet. Videre vil det derfor være relevant å undersøke hvordan spilleren får informasjon om fortellingen i spillstrukturen.

5.2 Romlige fortellinger

I *Outer Wilds* må spilleren selv avdekke fortellingen, og tolke de sporene og ledetrådene hen oppdager. Sporene kan både være tekstuelle og visuelle. Spillrommet blir derfor en viktig informasjonskilde når det gjelder å formidle fortellingen til spilleren. I dette kapitlet vil begrepene romlig og indeksisk fortellermåte brukes for å undersøke hvordan spillet gir indikasjoner på hva som har skjedd i spillverdenen før spillet starter.

5.2.1 Levninger: rom for tolkning

Ifølge Fernández-Vara er levninger av tidligere hendelser et tydelig eksempel på hvordan romlig fortellermåte fungerer i dataspill (2011, s. 6). Denne måten å formidle en fortelling på dreier seg om spor, etterlatt av andre aktører i spillrommet. Det første eksempelet på hvordan levninger fra Nomaiene kan bidra til å fortelle deres historie, og gi spilleren rom til å tolke tidligere hendelser, er

hentet fra planeten Ash Twin. Som nevnt i 4.1.2 i analysen av *Outer Wilds*' verden, tappes Ash Twin for sand i løpet av tidsloopen. Dette vil føre til at ulike bygninger og strukturer gradvis vil dukke opp på planetens overflate. «Ash Twin Towers» er et nettverk av fem tårn som Nomaiene bygget for å teleportere til ulike steder i solsystemet. Tårnene var viktige for byggingen av «Ash Twin Project», prosjektet som gjør at tiden går i en loop, og som sender minner 22 minutter tilbake i fortiden.

Hvert tårn representerer den planeten det er knyttet til. Eksempelvis ligner tårnet knyttet til «Sun Station» på en sol. Ved tårnet som fungerer som en teleporter til «Ash Twin Project» kan man finne levningene etter en Nomai, illustrert i figur 17. Dette fungerer som indeksisk fortellermåte av flere årsaker. For det første er det et tydelig eksempel på at andre aktører, i dette tilfellet Nomaiene, har etterlatt spor i spillverdenen. Videre viser levningene dramatikken knyttet til spredningen av «ghost matter», og hvor raskt det tok livet av alt levende i solsystemet. I figur 17 ligger Nomaien på bakken, og det kan se ut som hen strekker seg mot noe som akkurat er ute av rekkevidde. Nomaien har dermed ikke hatt tid til å søke ly fra faren. Levninger gir spilleren rom til å komme opp med sin egen forståelse av hendelsene som har funnet sted (Fernández-Vara, 2011, s. 7). Ulike spillere vil ha ulike tolkninger, noe som åpner opp for en rekke måter å forstå historien til rommene på. I dette tilfellet kan spilleren spekulere i hva Nomaien strekker seg mot, hva som skjedde med Nomaiene og hvordan de siste øyeblikkene i solsystemet opplevdes.



Figur 17. Skjermbilde 12. «Nomai – Ash Twin». *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. (Lastet opp 27. mars 2022).

Levningene er ikke tilfeldig plassert, og er også et subtilt eksempel på skilting i spillverdenen. Bruk av skilting i dataspill er relativt vanlig, og brukes vanligvis som en måte å la spilleren orientere seg på i

spillverdenen (Fernández-Vara- 2011, s. 8). Fernández-Vara trekker frem to utfordringer ved skilting i dataspill (2011, s. 8). For det første er skiltingen beskrivelser heller enn hendelser i seg selv. Det er dermed vanskelig å anse de som del av fortellingen. For det andre refererer ofte skilting til spillkontrolleren, som er i det fysiske rommet hvor spilleren er, til tross for at tegnet oppstår i spillrommet. I *Outer Wilds* gis spilleren aldri eksplisitte retningslinjer når det gjelder hvor hen skal gå, og hva hen skal utforske.

Dette eksempelet på levninger overviner den første utfordringen med skilting ved at det brukes en hendelse, i dette tilfellet «Ghost matter» og «Ash Twin Project», for å vise vei. Det Nomaian strekker seg etter, er portalen til «Ash Twin Project», er sted hen ville ha vært trygg fra den dødelige materien. Ved at Nomaian strekker seg etter noe, og spillet ikke gir indikasjoner på hvilke knapper man må trykke på for å komme til «Ash Twin Project», beholdes også naturligheten i spillet, ettersom skiltingen ikke peker på rommet utenfor selve spillet. Det siste dette eksempelet forteller spilleren, er at broen liket ligger på er trygg fra timeglassfunksjonen som frakter sand fra Ash Twin til Ember Twin. Liket er svært gammelt, men ligger likevel helt i ro, til tross for kreftene timeglassfunksjonen har. Det gir derfor en indikasjon på hvor man skal stå for å unngå å bli sugd opp av sandstormen. Levninger i *Outer Wilds* kan dermed både gi et tolkningsrom hvor spilleren kan tolke tidligere hendelser, men de kan også være subtile hint på hvor man skal undersøke, og hvilken retning man bør gå i.

Et annet eksempel hvor levninger i spillrommet gir spilleren mulighet til å komme opp med sin egen forståelse av hendelsene som har funnet sted, er fluktkapselen på Ember Twin. Fluktkapslene stammer fra det store Nomai-fartøyet, kalt «The Vessel», som krasjet dypt inne på planeten Dark Bramble. Som følge av krasjlandingen ble det sendt ut tre fluktkapsler. To av kapslene kom seg i trygghet, og landet på planetene Ember Twin og Brittle Hollow. Den tredje kapselen kom seg aldri ut av Dark Bramble, noe som førte til at alle Nomaiane om bord døde. Alle fluktkapslene har lignende design og interiør. De inneholder en datamaskin, en bakovervendt inngang hvor kapselen var festet til fartøyet, og en nødluke foran. Det er også store blå sylindere innenfor glassveggene på innsiden, som kan antas å ha fungert som sitteplasser. Hver kapsel sender ut et nødsignal som kan oppdages ved hjelp av verktøyet «Signalscope». Nødsignalet plukkes opp av frekvenskanalen «Distress Beacon», som også angir avstanden til objektet.



Figur 18. Skjerm bilde 13. «Escape Pod 2». *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. (Lastet opp 27. mars 2022).

Dette eksempelet på indeksisk forteller måte er hentet fra «Escape pod 2», som krasjet på Ember Twin. Dette er den andre fluktkapselen som ble skutt ut fra hovedfartøyet. Alle passasjerene om bord denne fluktkapselen overlevde sammenstøtet. Da kapselen krasjet på Ember Twin, ble planeten først erklært ubeboelig på grunn av den høye temperaturen og det tørre klimaet. Krasjet førte til at deler av fluktkapselen brøt seg gjennom jordoverflaten og inn i et hulesystem med mye kjøligere luft. Her bestemte Nomaiene seg for å bosette seg, og finne ly fra varmen på overflaten. De bygde byen «Sunless City» i en stor hule, samt «Quantum Moon Locator» og «Gravity Cannon» på Ember Twins overflate. Etter en stund var Nomaiene i stand til å gjenforenes med mannskapet som krasjlandet på Brittle Hollow.

Møtet med fluktkapslene kan få spilleren til å stille spørsmål om hva som har skjedd i solsystemet. Fluktkapslene er noe som åpenbart ikke hører hjemme i dette solsystemet. Sammenlignet med Hearthians rufsete utstyr og henslengte byggverk, skiller Nomaienes teknologi seg tydelig ut. Nomaienes utstyr har andre, sterkere farger, og ser mer moderne ut i sin utforming. Hvite, store fluktkapsler, gir derfor indikasjoner på utenom-Hearthisk teknologi, da de visuelt sett ikke hører hjemme i dette solsystemet. Fluktkapselen kan lede spilleren til å stille spørsmål som hvorfor Nomaiene måtte rømme og hva de rømte fra. Fluktkapsler skytes som regel ut fra et større fartøy, noe som kan få spilleren til å undre over hvor fartøyet er, og hva som skjedde med det. Det faktum at

fluktkapselen er nummerert, er også en indikasjon på at det finnes flere kapsler. Spilleren kan derfor stille spørsmål til hvor mange fluktkapsler det finnes, hvor de andre kapslene landet, om Nomaiene overlevde og hvor ferden gikk videre.

Alle disse spørsmålene kan man få svar på gjennom å utforske solsystemet videre. Enkelte spørsmål kan man få svar på ved å undersøke fluktkapselen nærmere. Eksempelvis kan man lese av skipsloggen i fluktkapselen at hovedfartøyet har blitt skadet, og at Nomaiene måtte sende ut fluktkapsler: «BEGIN FLIGHTLOG: Escape Pod 2. Vessel has been mortally injured. Emergency sequence activated. Awaiting departure from Vessel». Alle svarene finnes derimot ikke på Ember Twin, og gir derfor spilleren et insentiv til å reise til de andre planetene for å besvare spørsmålene og undringen. I søken etter svar på spørsmålene, vil man sannsynligvis også snuble over andre interessante objekter i spillrommet, som igjen vil føre til nye spørsmål. På den måten brukes interessetypen nysgjerrighet i stor grad i *Outer Wilds* (Todorov, 1977, s. 47). Etersom spillet ikke opererer med poenggivning eller målsettinger av andre slag, er det avgjørende at spilleren gjøres nysgjerrig, slik at hen ønsker å spille videre. Utforskingen gir bare svar på deler av puslespillet som er fortellingen, og fører til en nysgjerrighet knyttet til hva som har skjedd. At spillet er restriktivt med mengden informasjon som gis om gangen, medfører at spilleren kan tolke disse levningene og komme opp med en egen forståelse om hva som har skjedd. Fluktkapslene er derfor ett av flere eksempler på romlige virkemidler i *Outer Wilds* som tar i bruk spillerens nysgjerrighet for å avdekke fortellingen.

Både utskytningskapslene og levningene bidrar til å skape et tolkningsrom for spilleren. Utskytningskapslene skiller seg tydelig ut fra resten av spillverdenen, og indikerer derfor utenom-Hearthisk teknologi som spilleren kan undersøke. Carson hevder i beskrivelsen av romlig fortellermåte, at ethvert motstridende element kan ødelegge følelsen av innlevelse i det narrative universet (2000). I *Outer Wilds*, er dette ved flere anledninger snudd på hodet, og det er ofte de elementene som ikke passer inn i spillverdenen som bidrar til å formidle fortellingen og gjøre spilleren nysgjerrig. Et annet eksempel på dette er brennmaneten man kan finne på Dark Bramble. Den hører åpenbart ikke hjemme på planeten, da planeten ikke inneholder vann. Dette uttrykkes også i teksten ved siden av brennmaneten: «Whoa ho! Never thought I'd see one of these beasties outside of Giant's Deep! They were awfully useful back there (...)». Ved å undersøke brennmaneten, lærer spilleren både om gravitasjonskreftene og syklonene på Giant's Deep, som sender alle øyene og objekter på planeten ut i verdensrommet, men også hvordan innsiden av brennmanetene er

trygge, og kan brukes for å reise til Giant's Deep indre. Slik knyttes planetene sammen, ved at det man lærer på en planet, også kan relateres og overføres til andre planeter. I tillegg illustrerer det at elementer som tydelig ikke passer inn på en gitt planet, bidrar til å skape nysgjerrighet og kan gi informasjon som er viktig for å forstå fortellingen. De motstridende elementene går dermed ikke på bekostning av innlevelsen, men fører til nysgjerrighet og et tolkningsrom hos spilleren, som må undersøke hvordan noe som ikke hører hjemme på en planet har havnet dit.

5.3 Tid

For å illustrere hvordan tidsaspektet gjør seg gjeldende i *Outer Wilds*, vil jeg bruke Genettes teori om narrativ rekkefølge og Beachums modell for Nomaitekstene i *Outer Wilds*. Genette understreker at det finnes to retninger i henhold til primærnarrativet i en tekst, bakover og fremover. Å studere rekkefølgen i et narrativ innebærer derfor å sammenligne rekkefølgen hendelsene er arrangert på i den narrative diskursen, med den rekkefølgen hendelsene har på storynivået (Genette, 1980, s. 35). Kronologien i hendelsene på narrativnivået i *Outer Wilds* er fastsatt, og spilleren kan ikke påvirke rekkefølgen disse hendelsene utspiller seg i, med unntak av avslutningen på dataspillet. Hendelsene på sjuzhet-nivået derimot, avdekker spilleren i den rekkefølgen hen selv ønsker, ved å studere artefakter og tekster. Det faktum at spilleren kan avdekke fortellingen i den rekkefølgen hen selv ønsker, stiller store krav til informasjonen som gis av tekstene i *Outer Wilds*. For det første må tekstene si noe om hvilken forgreining i fortellingen de gir informasjon om. For det andre må tekstene si noe om hva som har skjedd tidligere i fortellingen, for at spilleren skal lære hvor hen kan gå for å lære om begynnelsen på forgreiningen. Til slutt må tekstene si noe om hva som skjer videre, og hvor spilleren kan gå for å følge forgreiningen i fortellingen videre. For å analysere dette vil jeg velge ut ulike utdrag av tekster fra *Outer Wilds*.

Jeg vil særlig trekke frem tre ulike typer tekster i analysen av tidsaspektet, og rekkefølgen av hendelser. De tre typene tekster er overflatetekster, tekster på mellomnivået og skjulte tekster (se 1.3.3). Her vil jeg se nærmere på hvordan tekstutdrag følger systemet til Beachum (se 2.6.3), og hvilken type informasjon som gis av de ulike teksttypene. I analysen vil jeg beskrive hvor tekstene er funnet i spillet, og hvilken rolle de spiller for fortellingen. Jeg vil bruke ulike fargekoder for å visualisere hvordan tekstene tar for seg forgreiningen i fortellingen og hvordan de både peker bakover og fremover. I henhold til Beachums modell for Nomaitekster, vil jeg bruke fargene grønt, blått og lilla. Fargen grønn viser til elementer i teksten som peker tilbake på tidligere hendelser. Blått illustrerer hvor i fortellingen den gitte teksten foregår. Lilla peker på elementer i tekstene som gir

spilleren hint om hva som skjer videre i fortellingen, og hvor man kan utforske etterpå. Ord som er uthevet i spilltekstene, er her skrevet i fet skrift. Det gjelder særlig bygninger og prosjektet som er sentrale for fortellingen. Alle tekstene aktiveres ved at spilleren peker verktøyet «Nomai-translator» mot tekstene og høyreklikker for å oversette dem.

5.3.1 Overflatetekst

Det første eksempelet er hentet fra Ember Twin. Denne teksten befinner seg utenfor hovedinngangen til «High Energy Lab». «High Energy Lab» er et laboratorium som er bygget inn i juvet som strekker seg rundt ekvator på Ember Twin. I laben forsket Nomaiene på høyenergiske kjerner som gjorde det mulig å reise i tid. Over laben er det et stort solcellepaneltårn, som ga energi til forskningsaktivitetene. Inne i selve laboratoriet kan man finne et stort testområde som er koblet til solenergitårnet. I testområdet er det to inngangsspor hvor man kan sette inn sorte og hvite hull for å eksperimentere med tidsreiser, og å sende gjenstander tilbake i tid. Dette arbeidet var bakgrunnen for at Nomaiene var i stand til å sende romsonder tilbake i tid. I laboratoriet kan man også finne kontroller for solenergitårnet, og strøm kan omdirigeres fra enten Sunless City eller testområdet. Inngangen til laben er stengt, og spilleren må derfor finne en alternativ vei inn til laben. Teksten her er fra en samtale mellom Nomaiene Ramie og Pye. Ramie jobbet på «High Energy Lab», og hjalp til med byggingen av energikjernen til «Ash Twin Project». Pye jobbet også på «High Energy Lab» og «Sun Station» som del av «Ash Twin Project».

1. RAMIE: Note: This door will need to remain closed for some time! **Pye and I are running an experiment** based on the **extraordinary findings from the White Hole Station**.
2. PYE: **Ramie and I will be running this experiment until one of us (specifically, me) can prove the other wrong**, so although it's inconvenient, **the lab currently can only be accessed by the path from the Sunless City**.
3. RAMIE: Inviting sand inside would disrupt our setup and could have enormous consequences. (We realize this is an intriguing prospect, but the door must remain closed nonetheless!)
4. RAMIE: An update: **The High Energy Lab is now being used to design the Ash Twin Project!** If you're here to help (or even just to observe), be sure to **use the Sunless City path to the lab**.

Den første greinen i teksten setter samtalen i kontekst, og forteller spilleren at Pye og Ramie holder på med et eksperiment i laboratoriet. Denne setningen etablerer primærnarrativet, noe som gjør det mulig å identifisere hva som peker bakover og fremover. Videre uttrykker Ramie at eksperimentet er basert på de ekstraordinære funnene fra «White Hole Station». «White Hole Station» er en romstasjon som ligger ved siden av det hvite hullet som er parett med Brittle Hollow's sorte hull. Stasjonen er laget for å transportere de som har falt inni det sorte hullet på Brittle Hollow tilbake til Brittle Hollow. Stasjonen fungerte som Nomaienes første forsøk på tidsreiser og teleportering gjennom sorte hull, og la grunnlaget for nettverket av tårn på Ash Twin. Spilleren kan dermed reise til «White Hole Station» og undersøke funnene som ble gjort der, for å få informasjon om hva som skjedde tidligere i fortellingen. Pye er en karakter som er knyttet til «Ash Twin Project», et av spillets hovedmysterier. At Pye opptrer i denne teksten indikerer at teksten er knyttet til emnet «Ash Twin Project». Dette er et eksempel på at karakteren Pye er indeksisk for prosjektet «Ash Twin Project».

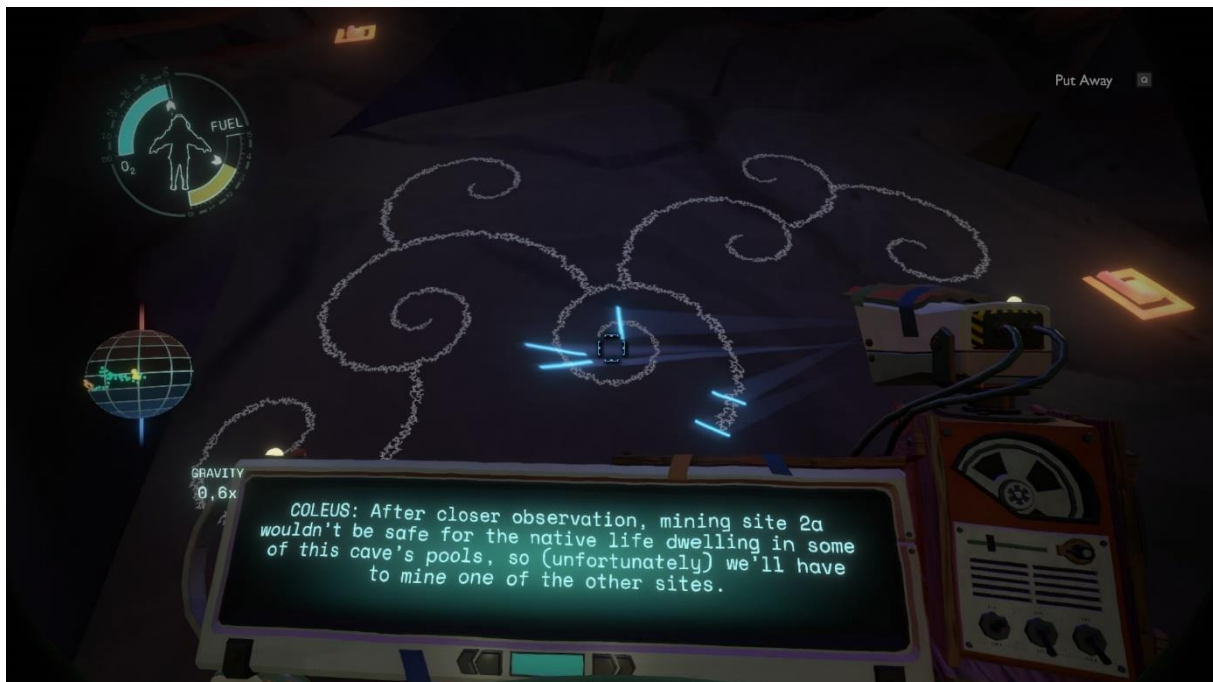
Videre i teksten snakker Pye om eksperimentet hun og Ramie holder på med, og uttrykker at laboratoriet bare er tilgjengelig gjennom «Sunless City». Her peker teksten fremover, og gir spilleren ledetråder som kan utforskes videre. «Sunless City» er en underjordisk by på Ember Twin hvor Nomaiene fra «Escape Pod 2» bosatte seg. Her kan spilleren finne store mengder informasjon om arten og deres prosjekter. Informasjonen om at laboratoriet bare er tilgjengelig gjennom byen gir spilleren en retning hen kan utforske videre. Det vil da være viktig å først finne byen, for deretter å finne inngangen til «High Energy Lab». Mot slutten av teksten får spilleren informasjon om at «High Energy Lab» brukes for å designe «Ash Twin Project».

Teksten følger systemet for tekstene i *Outer Wilds*, ved at den peker tilbake på tidligere hendelser, gir informasjon om en grein i fortellingen og gir ledetråder som spilleren kan utforske videre for å lære mer. Med narratologiske begreper, bruker teksten analepser og prolepser for å fortelle spilleren hva som har skjedd i forkant og etterkant av teksten. I tillegg etablerer den et primærnarrativ, ved å sette teksten i kontekst og fortelle spilleren hvor i handlingsforløpet teksten befinner seg. Mengden informasjon som gis i teksten er svært begrenset. I teksten nevnes flere viktige begreper og steder som «White Hole Station», «Sunless City» og «Ash Twin Project». Alle disse er sentrale for å forstå handlingen i *Outer Wilds*. Hva de innebærer, og hvilken rolle de spiller i handlingen nevnes ikke. Ramie nevner eksempelvis ekstraordinære funn på «White Hole Station». Hva de har funnet, og ikke minst hva funnene innebærer, får spilleren ikke vite i denne teksten. Det betyr at spilleren må finne romstasjonen, og hvordan man skal komme seg dit, for å få svar på hva funnene innebærer. Ved å gi

ledetråder med begrenset informasjon spiller *Outer Wilds* på spillerens nysgjerrighet, og spilleren må utforske videre for å få svar på temaene og spørsmålene som teksten trekker frem. Dette kan ses i sammenheng med at teksten er en overflatetekst som befinner seg på Ember Twins overflate, og er enkel å finne. Teksten kan dermed ses på som et inngangspunkt til en del av fortellingen, med et mål om å gjøre spilleren nysgjerrig, slik at hen vil følge fortellingen videre.

5.3.2 Tekst på mellomnivået

Det andre eksempelet er hentet fra Mining site 2a på Timber Hearth. Denne teksten kan karakteriseres som en tekst på mellomnivået. Det innebærer at den er delvis skjult, men at det er mulig å snuble over teksten dersom man utforsker planetene grundig. Mining site 2a er et reservoar man kan finne under broen til Nomai-gruvene på Timber Hearth. I dette teksteksempelet diskuteres det hvor man skal grave etter malm, ettersom Nomaiene har støtt på en levende art i Mining site 2a. Nomaiene beskriver skapningene som fireøyete og semiakvatiske, noe som antyder at arten de møtte var forfedrene til Hearthians. Teksten viser en samtale mellom Coleus, Cycad og Oeno. Coleus var en Nomai-geolog som jobbet med å skaffe malmen til skallet som skulle forsegle «Ash Twin Project». Cycad var lærlingen til Coleus, og jobbet med det samme prosjektet. Oeno deltok også i utvinning og frakt av malm fra Timber Hearth til Ash Twin for å bygge forseglingen rundt «Ash Twin Project».



Figur 19: Skjerm bilde 14. «Mining site 2a». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 08. mars 2022.

1. Coleus: After closer observation, mining site 2a wouldn't be safe for the native life dwelling in some of this cave's pools, so (unfortunately) we'll have to mine one of the other sites.
2. Coleus: On the opposite hand, new life! This species is semi-aquatic, and very hardy. The ecosystem here is quite robust, so I believe they'll thrive in the long run. Be cautious near the pools if you visit 2a to meet them.
3. Cycad: I was watching them once during a rest, and the hours escaped from me. They're fascinating (I wonder what their fourth eye does)!
4. Coleus: They remind me of a subterranean species that my mentor, Melorae, once told me about (from when our clan used to travel across this universe). I imagine she would have enjoyed these lifeforms greatly.
5. Cycad: There are a few other cave sites that look promising. What about site 2b (it shares similar formations and strata)?
6. Oeno: This sounds promising! Will you and your mentor investigate? If mining site 2b proves safe for this native species, we'll move our work there.
7. Cycad: Site 2b is safe! Coleus says we'll continue to monitor our activity and its effect on life here.

Den første greinen i teksten setter teksten i kontekst, og gir informasjon om fortellingen. Dette er dermed et eksempel på hvordan teksten etablerer et primærnarrativ. Her får spilleren vite at Nomai driver med gruvedrift, og er på utkikk etter gruver som er trygge. Det kommer frem at mining site 2a ikke vil være trygg for arten som lever i hulene i fjellet. Det medfører at spilleren også får et inntrykk av Nomai som en art som tar hensyn til andre arter. I den siste delen av setningen sier Coleus at de må grave på et av de andre gruvestedene. Dette er et eksempel på en prolepse, og gir spilleren informasjon om at Nomai laget andre gruvesteder det er mulig å finne. I den andre greinen finner man også en prolepse, da Coleus sier «(...) I believe they'll thrive in the long run». Denne prolepsen refererer til den semiakvatiske skapningen som senere utvikler seg til å bli Hearthians, og understreker for spilleren at dette er den samme arten som i dataspillet. I den fjerde greinen knytter Coleus skapningen på Timber Hearth til en annen skapning som mentoren Melorae har fortalt han om. Denne setningen har ingen signifikans for selve fortellingen, men er likevel en analepse som peker tilbake i tid for å vise tidligere hendelser. I greinen får man også informasjon om at Nomai-klanene pleide å reise rundt om i universet, noe som beskriver Nomaienes nomadiske tilværelse før de havnet i solsystemet handlingen foregår i. Videre i teksten diskuterer Nomaiene ulike huler som kan være passende for gruvedrift, og trekker særlig frem mining site 2b. Dette er en prolepse, og

Nomaiene finner etter hvert ut av at 2b er trygg med tanke på andre arter, og begynner arbeidet sitt der.

I tråd med Beachums modell, etablerer også denne dialogen et primærnarrativ og bruker prolepser og analepser for å gi spilleren informasjon om hva som skjedde før og etter dette tekstutdraget. At teksten starter med en setning som gir spilleren informasjon om fortellingen og konteksten, medfører at man raskt får et innblikk om hva den handler om.

5.3.3 Skjulte tekster

Det tredje eksempelet er hentet fra «Black Hole Forge» i «Hanging City» på planeten Brittle Hollow. Nomaiene brukte «Black Hole Forge» til å lage teleportørkjerner som ble brukt i hele solsystemet, i alt fra sorte hull, til «Advanced Warp Core» for å drive «Ash Twin Project». «Hanging City» er den største Nomai-bosetningen i solsystemet. Dette var stedet Nomaiene som krasjlandet på Brittle Hollow flyttet til da de innså at den gamle bosettingen på planeten var utrygg. Byen henger, som navnet tilsier, under jordoverflaten, på et sted hvor den er trygg fra meteorittregnet fra månen «Hollow's Lantern». Byen er delt inn i de fire distriktene «Black Hole Forge District», «Eye Shrine District», «Meltwater District» og «School District». De fire distriktene ligger oppå hverandre, noe som innebærer at de er tilgjengelige via en vertikal passasje med gravitasjonspaneler som gjør at man ikke faller ned. Den vertikale passasjen er derimot ødelagt ved toppen, noe som medfører at spilleren tilsynelatende ikke har tilgang til «Black Hole Forge District». Dette er årsaken til at jeg vil klassifisere smien som en skjult lokasjon. Den er synlig for spilleren i «Hanging City», men det krever forståelse av enkelte elementer og mysterier i spillet for å få tilgang til den.

For å komme seg til smien må spilleren først finne frem til «Meltwater District» i «Hanging City». I dette distriktet kan man finne to sett med trapper som leder ned til et rom med en bryter på en stor, sylinderformet glassvegg. Å utløse denne bryteren ved å bruke musepekeren, vil føre til at spilleren kan styre «Black Hole Forge» tilbake til toppen av «Hanging City». For å faktisk komme til «Black Hole Forge District», må spilleren deretter bruke romskipet for å reise til Ash Twin. Når sanden på Ash Twin gradvis fjernes i løpet av en tidsloop, vil ulike tårn oppstå langs ekvator på planeten. Hvert tårn representerer én planet. Tårnet som representerer Brittle Hollow er formet som noe som kan minne om en del av planetens jordskorpe, og er koblet til en teleportørmottaker i «Black Hole Forge District». Når sandnivået har sunket nok, kan man finne en gravitasjonsvegg som kan brukes for å få

tilgang til et rom med en sorthullsteleportør. Her må spilleren stå midt på gulvet, og se oppover mot himmelen. Når Brittle Hollow står i senit, det vil si loddrett over spilleren, vil spilleren teleporteres til «Black Hole Forge District». Teksten her er en samtale mellom Root, Poke og Clary. De tre Nomaiene diskuterer kjernene som skal brukes som teleportører. Alle disse tre Nomaiene arbeidet i «Black Hole Forge» for å lage kjerner som drev de ulike teleportørene i solsystemet.

1. ROOT: **Where am I taking this first black hole core?** (And where am I taking the remaining cores once they're ready?)
2. POKE: **The white hole cores are for the warp receivers. Each of the six receivers are being constructed at different locations,** so those deliveries will be a greater pain in your cervical spine.
3. POKE: **The tower designs in the High Energy Lab on Ember Twin reveal each receiver's location.** Ask Yarrow; he is familiar with them.
4. CLARY: **All of the warp towers are being constructed on Ash Twin, so the black hole cores will go there.**
5. ROOT: My gratitude! In that case: Poke, Clary, I'm leaving for delivery! I'll send Yarrow your regards.
6. CLARY: Poke, **I'll return to the forge shortly;** I'm going to catch up to Root and **help him deliver the first core to Ash Twin,** just to make sure Yarrow receives it.
7. POKE: Of course you are.

I likhet med de to andre teksteksemplene, begynner denne teksten med en setning hvor primærnarrativet etableres, og innholdet settes i kontekst. Root spør de to andre Nomaiene om hvor han skal frakte kjernene som brukes til teleportør mellom planetene. Slik får spilleren informasjon om hva teksten handler om, og hvilken grein av handlingen teksten tar for seg. Videre svarer Poke hva kjernene skal brukes til, og at de konstrueres på ulike steder. På denne måten får spilleren viktig informasjon om hva kjernene brukes til, og at det finnes flere av dem i solsystemet. Her kombineres kontekstuell informasjon med en prolepse om mottakspunktene som skal konstrueres på ulike steder. Spilleren kan dermed bruke denne informasjonen videre til å utforske hvor disse seks lokasjonene befinner seg. Ettersom dette er en skjult tekst som er vanskelig å finne tidlig i spillet, er det derimot sannsynlig at spilleren allerede har kjennskap til de ulike lokasjonene hvor kjernene befinner seg.

I den tredje greinen i teksten avslører Poke at det finnes informasjon i laboratoriet på Ember Twin som viser hvor de ulike mottakerne er plassert. Dette er en analepse, som forteller om tidligere hendelser i fortellingen. Poke referer her til den tidligere forskningen som har vært gjort, og arbeidet som ligger til grunn for at tidsreiser og teleportering er mulig. Denne teksten kan dermed relateres til det første teksteksempelet, og funnene som ble gjort på «White Hole Station». Spilleren kan reise tilbake til laboratoriet for å få mer informasjon om forskningen som ledet til hendelsene i denne teksten. Videre settes teksten og greinen ytterligere i sammenheng, ved at Clary sier at alle tårnene holder på å bygges på Ash Twin. Dette er en prolepse som gir spilleren informasjon om hva som skjer senere i fortellingen, og hvor tårnene skal bygges. Som nevnt er det sannsynlig at spilleren allerede har kjennskap til tårnene, gitt vanskeligheten med å komme til «Black Hole Forge District». Teksten gir likevel bakgrunnsinformasjon om hvordan byggingen av tårnene foregikk.

Sett i sammenheng med de to eksemplene ovenfor, gis spilleren mer konkret informasjon og svar på spørsmål i den siste teksten. Årsaken til dette er at teksten er et eksempel på en skjult tekst. Skjulte tekster er svært usannsynlig å snuble over, og man må følge spor for å nå denne typen tekst, ettersom tekstene kan befinne seg på steder som er vanskelige å nå, eller ukjente for spilleren uten informasjon fra en tekst på mellomnivået. I tekster på overflate- og mellomnivået er ulike spor i fokus, og mengden informasjon som gis er begrenset og informasjonen er vag. I en spillsituasjon medfører dette at spilleren må gjøre reell etterforskning for å besvare *Outer Wilds'* mysterier. Om tekster som var lett tilgjengelig hadde gitt spilleren informasjon som ga svar på mysteriene, ville ikke spilleren hatt et insentiv til å utforske videre og lære mer. Ved å begrense informasjonsmengden, er derfor overflate- og mellomtekster eksempler på elementer i spillverdenen som gjør spilleren nysgjerrig. Ved å nevne ulike begreper, personer og hendelser som er sentrale for handlingen uten å forklare hvilken relevans de har, må spilleren selv undersøke for å avdekke dette. Mengden informasjon tekstene gir er akkurat nok til å skape en interesse og nysgjerrighet hos spilleren.

Ulike tekster, og hvor man finner dem i spillrommet, har derfor ulike funksjoner i *Outer Wilds*. Likevel følger alle tekstene det samme systemet for rekkefølge, uavhengig av hvor mye informasjon som gis. Tekstene innledes som regel med at de beskriver hva teksten handler om, og setter den i kontekst. Dette illustrerer hvordan de ulike tekstene etablerer et primærnarrativ som gjør det mulig å peke bakover og fremover. Spilleren får raskt informasjon om hvilken hendelse som omtales og diskuteres av Nomaiene. Videre har vi sett at alle de utvalgte tekstene benytter seg av analepser og prolepses. Det innebærer at tekstene både refererer til tidligere hendelser som har ledet til hendelsene eller

diskusjonen i teksten, samtidig som de beskriver nye planer Nomaieene har. Ved å både peke bakover og fremover i tid, muliggjør denne narrative strukturen en fri rekkefølge av utforskningen, og spilleren kan selv avgjøre hvorvidt hen vil følge fortellingen videre, eller gå tilbake for å undersøke hva som har skjedd. Tekstene ivaretar dermed spillerens autonomi, samtidig som spillet beholder et fast narrativ som vil være likt for enhver gjennomspilling.

6. Diskusjon av funn og avslutning

6.1 Funn i del 1 av analysen

Aarseths narrative spillmodell har gjort meg i stand til å beskrive *Outer Wilds* ut fra de fire dimensjonene verden, objekter, karakterer og hendelser, og til å drøfte hvorvidt *Outer Wilds* heller mot den narrative eller ludiske polen. Jeg har i figur 20 ringet ut hvordan dimensjonene forholder seg til den narrative og ludiske polen. Fenomener som er til stede i *Outer Wilds*, men som ikke er dominerende, har jeg streket under i modellen. Dette gjelder særlig objektene i *Outer Wilds*.

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible Single room	Noninteractable Static, usable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Linear corridor	<u>Modifiable</u>		<u>Dynamic sate- lites/ playable story</u>
Ludic pole	Multicursal labyrinth	<u>Destructible</u>	flat characters	Dynamic kernels
	Hubshaped quest landscape	Creatable		
	<u>Open landscape</u>	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

Figur 20: «The Variable Model». Fra "A Narrative Theory of Games" (s. 132), av A. Aarseth, 2012.

I beskrivelsen av verdenen i *Outer Wilds*, er det tydelig at det er formen ludisk rom som brukes i størst grad. Dette kan ses i sammenheng med verdensromsstrukturen i spillet, hvor et stort spillrom legger til rette for bevegelsesmuligheter og et åpent spillrom. Begrepsparet ludisk og ekstra-ludisk

rom strekker derimot ikke til for å beskrive hvordan spillrommet i *Outer Wilds* er dynamisk, og endrer seg over tid. Jeg har derfor lansert begrepet betinget ludisk rom. Betinget ludisk rom er et nyttig begrep for å beskrive det flytende forholdet mellom ludisk og ekstra-ludisk rom i *Outer Wilds*. Begrepet tydeliggjør også en utfordring ved Aarseths modell. Den er svært generell, og tar ikke for seg nyanser og unntak som kan forekomme i dataspill. Det innebærer at modellen er anvendbar til en rekke ulike dataspill, men det kan også skape utfordringer i møte med det enkelte spill. Jeg har argumentert for at begrepet betinget ludisk rom også kan brukes for å beskrive spillrommet i andre typer dataspill, og at det derfor kan være et nyttig begrep i spillstudier generelt. Når det gjelder spillets romlige struktur, kan *Outer Wilds* karakteriseres som en åpen verden grunnet det store ludiske rommet, og utforskningen spilleren må foreta i spillverdenen. Det er enkelte elementer i *Outer Wilds* som kan ligne på en hub-struktur, men den helhetlige strukturen i *Outer Wilds* kan ikke beskrives som en hub. I dimensjonen verden, heller *Outer Wilds* derfor i størst grad mot den ludiske polen, grunnet det store ludiske rommets utstrekning og spillets form som en åpen verden.

I analysen av objekter i *Outer Wilds* fant jeg at statiske, men også statiske, samhandlingsbare objekter var de mest dominerende objekttypene. Statiske objekter brukes som kulisser for å skape liv og en stemning i fortellingen, men også som en indikasjon på hvor man bør utforske nærmere. Verktøyene spilleren besitter er eksempler på statiske, samhandlingsbare objekter spilleren kan bruke for å få informasjon om verdenen. Disse objektene kan samtidig karakteriseres som modifiserbare, ettersom spilleren kan endre innstillinger og bruksområde for verktøyene etter behov. Dette er også et eksempel på et fenomen som faller mellom to kategorier i Aarseths modell. Et tydelig eksempel på et modifiserbart objekt i henhold til Aarseths modell er romskipets skipslogg, som fylles inn og modifiseres etter hvert som spilleren utforsker solsystemet. Spillerens romskip er et eksempel på et destruerbart objekt som kan ødelegges, og som spilleren må reparere dersom det blir ødelagt. I analysen har jeg ikke funnet eksempler på spillerskapte eller spilleroppfunnet objekter. Fordi overvekten av objektene i *Outer Wilds* er statiske og statisk, men samhandlingsbare, vil jeg si at *Outer Wilds* tenderer mot den narrative polen i dimensjonen objekter.

Generelt sett har alle karakterene i *Outer Wilds* særegne personlighetstrekk, egne navn og et individuelt utseende. Dette betyr at karakterene kan karakteriseres som dype og rike. Enkelte av karakterene fungerer også som veivisere, noe som kan gå på bekostning av personlighetstrekk og individualitet. Karakterene som viser vei, gjør likevel dette på en subtil måte, og ofte med bruk av humor. På grunn av den pågående tidsloopen i solsystemet er det begrenset med endringer som kan

spores hos Hearthians i fortellingen. Flere av Hearthians vil ha de samme dialovalgene, uavhengig av den stadig voksende solen, og hvor langt man er kommet i tidsloopen. En Hearthian som derimot endrer seg, og kan kalles for en rund karakter, er Chert. Gjennom tidsloopen går Chert fra å være positiv og imøtekommende, til å være skeptisk og distansert, til full panikk, for til slutt å bli rolig og akseptere sin skjebne. Når det gjelder Hatchling og Solanum, de to utvalgte karakterene i analysen, kan begge karakteriseres som runde, rike og dype karakterer. Spillerens valg og handlinger vil påvirke Hatchlings personlighetstrekk, hvorvidt han prater med andre karakterer, og hvilke dialogvalg man velger i samtale med andre. I tillegg har Hatchling flere iboende personlighetstrekk som peker i retning av en dyp karakter. Solanum er også en dyp karakter som endrer seg gjennom handlingsforløpet, da spilleren blir kjent med henne fra hun er et barn på Ember Twin, frem til hennes pilegrimsferd til «Quantum Moon». Samlet sett peker disse funnene i retning av at karakterdimensjonen i *Outer Wilds* også heller mot den narrative polen.

I *Outer Wilds* får spilleren stor grad av frihet knyttet til utforsking og avdekking av fortellingen. Fortellingen vil likevel være lik for hver gjennomspilling, mens mindre viktige fortellerelementer kan velges, eller velges bort. Skipsloggen i romskipet er et viktig redskap for å strukturere fortellingen og utforskingen, og avgjøre hvilke hendelser som er de mest sentrale i *Outer Wilds*. De fem største boksene i skipsloggen kan karakteriseres som spillets kjerner da de beskriver de mest sentrale hendelsene for å forstå fortellingen i spillet. På et narrativt plan skaper disse fem handlingskjernene til sammen tre tematiske kjerner, i form av tre hovedspørsmål som spilleren må svare på for å være i stand til å forstå og avslutte fortellingen. Hovedspørsmålene er knyttet til hvem Nomaiene var, og hva som skjedde med dem, hvorfor tiden går i en loop, og hvordan man kan fikse det, og til slutt hva «Quantum Moon» er, hvordan man kommer seg dit, og månens sammenheng med «Eye of The Universe». Fordi *Outer Wilds* har faste kjerner, og dynamiske satellitter kan spillet karakteriseres som en spillbar fortelling. *Outer Wilds* befinner seg derfor nær den narrative polen i dimensjonen hendelser, i henhold til Aarseths modell.

Den narrative spillmodellen har gjort meg i stand til å beskrive strukturen i *Outer Wilds*, både fra et ludologisk og narratologisk standpunkt. Bruken av modellen har samtidig gitt meg en del utfordringer. Modellen er svært generell, og Aarseth utdyper i liten grad de begrepene han bruker. I analysen av enkeltspill oppstår det derfor spørsmål om nyanser knyttet til disse begrepene, ettersom de åpner for et stort tolkningsrom, som leseren og brukeren av modellen må avklare. Selv har jeg lansert begrepet betinget ludisk rom, for å beskrive en dimensjon jeg mener Aarseth ikke tar høyde

for i sin inndeling av spillrom. I tillegg har jeg funnet at det er problematisk å analysere kjernene i et dataspill i henhold til denne modellen, når begrepet «kjerner» bygger på narrativteori og både kan tolkes i retning av å være viktige eller obligatoriske hendelser i dataspillet, og sentrale hendelser i fortellingen i dataspillet.

Når man ser hvordan dimensjonene i Aarseths modell kommer til uttrykk i *Outer Wilds*, skiller dimensjonen verden seg ut fra resten av dimensjonene. Verdenen i *Outer Wilds* befinner seg på den ludiske polen, mens de andre dimensjonene ligger ved eller nær den narrative polen. Det er dermed interessant at spillet kombinerer et utelukkende ludisk element, en åpen verden hvor spilleren kan utforske fritt, med en fastlagt fabula som ikke kan påvirkes. Dette utfordrer i stor grad den narrative spillmodellen, og jeg har derfor vært interessert i å undersøke videre hvordan en denne strukturen var bygget opp og fungerte i *Outer Wilds*. Aarseths modell gir ikke svar på slike spørsmål. For å undersøke spillet nærmere har jeg derfor benyttet meg av strukturalistiske narratologiske og ludiske begreper.

6.2 Funn i del 2 av analysen

Todorovs inndeling av detektivfortellinger i historien om forbrytelsen og historien om etterforskningen bygger på et formalistisk skille mellom fabula og sjuzhet. Dette skillet passer også for å beskrive hvordan fortellingen i *Outer Wilds* består av to deler. Historien om forbrytelsen i *Outer Wilds* handler om Nomaienes reise til solsystemet i fortellingen, deres livsprosjekt og deres skjebne. Historien om etterforskningen handler om spillerens tolkning og forståelse av disse hendelsene og, til slutt, fullføringen av prosjektet til Nomaiene. På denne måten er det to fortellinger som smelter sammen, og påvirker hverandre i spillet.

Fabula, eller historien om forbrytelsen – som her er historien om Nomaiene - er statisk, og vil være lik for enhver gjennomspilling. Sjuzhet, eller historien om etterforskningen er dynamisk og interaktiv i den forstand at det er spillerens valg som strukturerer denne fortellingen. Spilleren må dermed foreta et kybertekstlig arbeid for å organisere spillet. Det faktum at historien om etterforskningen er avhengig av spillerens tolkning og handlingsvalg, medfører at spilleren må drive reell etterforskning. Spillerens må derfor legge ned en «ikke-triviell» innsats for å forstå fortellingen og fullføre spillet. Dette er i samsvar med Aarseths beskrivelse av ergodisk litteratur. Spillet forteller ikke spilleren hvor hen skal gå, hvordan hen skal sette sammen og forstå ulike hendelser, men spilleren har en faktisk

rolle som etterforsker. Dette innebærer at spillerens opplevelse av valgfrihet er stor, til tross for at hen ikke kan påvirke selve utfallet av fortellingen.

Outer Wilds har elementer av både whodunit, thrillere og spenningsromaner. Dataspillet bruker interesstypen nysgjerrighet fra whodunit, for å gjøre spilleren nysgjerrig over hva som har foregått i solsystemet. I tillegg bruker spillet spenningsmomenter fra thrillere, og fokuset på selve etterforskningen har en viktig rolle. Spilleren blir dermed både nysgjerrig på hva som har skjedd, samtidig som det knyttes spenning til hva som skal skje. Særlig kan spenning knyttes til hva som skjer om man kobler fra Ash Twin Project, tar med seg kjernen som driver prosjektet og besøker øyet med Nomaienes fartøy. Denne spenningen kan relateres til Solanums utsagn: «Conscious observation forces a quantum object to collapse to a single possibility. But what would happen if a conscious observer somehow entered the Eye itself?»

Det faktum at begge de to fortellingene spiller en sentral rolle, er også en karakteristikk *Outer Wilds* deler med spenningsromaner. Til tross for dette er det historien om forbrytelsen som er den dominerende historien i dataspillet. At alle de tre typene detektivfiksjon kan brukes i ulik grad for å beskrive *Outer Wilds* kan tyde på at disse narratologiske begrepene ikke er direkte overførbare til spillmediet, antageligvis fordi spillerens rolle i fortellerstrukturen ikke er tematisert. Ved å gå til spillteorien, og undersøke detektivspill, har jeg derfor funnet ut av *Outer Wilds* kan karakteriseres som et puslekasse-detektivspill, ettersom spilleren i *Outer Wilds* er ansvarlig for å avdekke historien om forbrytelsen uten at spillet leder spilleren i én bestemt retning. Dette funnet bidrar til å forklare hvordan en åpen verden kan kombineres med en kronologisk fastlagt fabula. I forlengelsen av denne forståelsen har jeg undersøkt videre hvordan spilleren får informasjon om fortellingen i en slik puslekasse-struktur.

Puslekasse-detektivspill har klare paralleller til Ryans narrative struktur «skjulte fortellinger». Denne strukturen brukes til interaktive mysteriefortellinger og dataspill som handler om å oppdage forhistorien til en spillverden (Ryan, 2001, s. 253). Med sine to nivåer, kan denne strukturen relateres til historien om forbrytelsen og historien om etterforskningen, og fabula og sjuzhet. På bakgrunn av at *Outer Wilds* kan karakteriseres som en detektivfortelling med en skjult struktur, hvor spilleren selv må koble sammen egen etterforskning med informasjonen i spillet, har jeg undersøkt hvordan spilleren får hint, ledetråder, spor og informasjon i fortellingen. Her har jeg funnet at begrepene

romlig og indeksisk fortellermåte er beskrivende for hvordan rommet i *Outer Wilds* gir spilleren informasjon om tidligere hendelser. Særlig interessant er det hvordan *Outer Wilds* bruker elementer som er motstridende, og ikke hører hjemme på de ulike planetene for å formidle fortellingen. Det finnes flere eksempler på dette, blant annet utskytningsskapslene og brennmaneten på Dark Bramble. Dette står i kontrast til Carsons påstand om at ethvert motstridene element i en spillverden vil ødelegge følelsen av innlevelse i det narrative universet (2000).

Som deler av den indeksiske fortellermåten bidrar levninger, her forstått som både lik og objekter etter tidligere hendelser, til å fortelle spilleren om det som har skjedd tidligere i spillrommet. Levningene er åpne for tolkning, og kan dermed sies å bidra til å skape den nysgjerrigheten som er viktig i detektivfiksjonen. Levningene gir spilleren informasjon, men kan også fungere som skilting i spillverdenen. Aarseth hevder at objekter beskriver spillerens handlingsrom i større grad enn de beskriver narrative elementer (2012, s. 132). Som jeg har illustrert i analysen, kan spillobjekter som er levninger av tidligere hendelser, også bidra til å fortelle om hendelsene i spillrommet, og gi rom for tolkning og nysgjerrighet hos spilleren. At spillobjekter bidrar til å formidle fortellingen utfordrer derfor Aarseths spillmodell. Aarseths objektforståelse er ikke dekkende for *Outer Wilds*, ettersom levninger og objekter også kan formidle en fortelling. Dette er en narrativ dimensjon som overses av Aarseth, da han klassifiserer ulike typer objekter utelukkende ut fra deres formbarhet. Objekter i dataspill kan derimot ha funksjoner utover å bare tillate spillerautonomi og -kontroll.

Tid har en sentral strukturerende rolle i tekstene som spilleren kan finne rundt om i solsystemet. I analysen av analepser og prolepser i tekstene, har jeg gitt eksempler på hvordan teksttypene i *Outer Wilds* er utformet i henhold til systemet til Beachum, og benyttet meg av Genettes begreper knyttet til rekkefølgen i en fortelling. Jeg har sett for det første at tekstene gir informasjon om tidligere hendelser. For det andre etablerer tekstene et primærnarrativ og konkretiserer hvor i fortellingen teksten er skrevet. Dette setter de ulike tekstbitene i sammenheng med andre deler av fabula. For det tredje gir tekstene hint og ledetråder om hvor spilleren kan undersøke videre. Et interessant funn er at mengden informasjon som gis til spilleren i de ulike tekstene er svært ulik. Det betyr at til tross for at rekkefølgen i spillet er fri, blir ikke handlingen ødelagt av avslørende informasjon i tekster som er enkle å finne. De gjør spilleren derimot nysgjerrig, og sender hen videre i utforskningen. Skjulte tekster er svært usannsynlig å snuble over, og man må følge og tolke spor for å finne disse. De skjulte tekstene gir dermed viktig informasjon om fortellingen. Dette gir spilleren et insentiv til å utforske store deler av spillet for å få de nødvendige bitene informasjon for å forstå fortellingen.

Sett i sammenheng med Aarseths narrative spillmodell, gjør begreper som fabula og sjuzhet, historien om forbrytelsen og etterforskningen, «skjulte fortellinger», romlig og indeksisk fortellermåte og tidsaspektet i spillets tekster det mulig å beskrive nærmere hvordan en åpen verden og spillerautonomi kan kombineres med et fastlagt narrativ. Spilleren opptrer som etterforsker i et dynamisk spillrom som gir spilleren informasjon, og tekstene i spillet forteller om tidligere hendelser, samtidig som de gir spilleren informasjon om hvor hen kan undersøke videre.

6.3 Generelle funn og refleksjon

Funnene i analysen kan indikere at interaktivitet og narrativ, to tilsynelatende motsetninger, kan kombineres i dataspill. Dette står i sterk kontrast til utsagn fra ludologer i debatten som fant sted på begynnelsen av 2000-tallet. De sterke påstandene om hva et dataspill er, og bør være, kan ses i sammenheng med dataspillets spede begynnelse som medium, og viktigheten av å ta eierskap til mediet. I tillegg har det skjedd store fremskritt i spillutviklingen siden den gang. Nyere dataspill, bedre spillmaskiner og en lengre forskningstradisjon, gjør at synet på dataspill i debatten mellom ludologi og narratologi synes å være utdatert. Jeg har derfor i dette prosjektet, med utgangspunkt i Aarseths narrative spillmodell, og narratologiske og spillteoretiske begreper, forsøkt å undersøke hvordan et dataspill kan kombineres med et narrativ, på måter som tar hensyn til begge mediens særegenheter. Dette har ført til erkjennelsen av at Aarseths narrative spillmodell ikke er tilstrekkelig beskrivende for alle typer dataspill. I tillegg har jeg erfart at narratologiske begreper kan brukes for å forstå fortellinger i spillmediet, men at de ofte må tilpasses og justeres for å ta høyde for spillmediets særegne egenskaper.

Den teoretiske tilnærmingen til prosjektet har i hovedsak vært strukturalistisk. Det innebærer at *Outer Wilds'* struktur og formelementer har vært fokuset i analysen. En slik tilnærming medfører både fordeler, men også ulemper i møtet med analyseobjekter. Som jeg har vist, er eksempelvis Aarseths modell utfordrende i møtet med den enkelte tekst, grunnet dens generalitet og mangel på nyansering. I tillegg vil en strukturalistisk tilnærming medføre at viktige aspekter, som kan beskrive *Outer Wilds* som kulturuttrykk ytterligere, ikke får noen plass i analysen. For eksempel vil det emosjonelle og estetiske få liten plass, i forhold til diskusjon av strukturelle elementer. En strukturalistisk tilnærming har derimot gitt meg et begrepsapparat for å beskrive hvordan et narrativ kan fungere og organiseres i dataspill, og gjort meg i stand til å utføre en detaljert analyse av både formen og innholdet i *Outer Wilds*.

Referanser

Ludografi

- Mobius Digital. (2019). *Outer Wilds*. Annapurna Interactive.
- Moon Studios GmbH. (2015). *Ori and the Blind Forest*. Xbox Game Studios.
- Nintendo. (1988). *Super Mario Bros. 2*. Nintendo.
- Nintendo (1996). *Super Mario 64*. Nintendo.

Bibliografi

Underkapittel 1.1 og 1.2.1 inkluderer tekst fra prosjektbeskrivelsen til masteroppgaven som var eksamenssvar på emne MGUNO503.

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1).
<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E., Smedstad, S. M. & Sunnanå, L. (2003). A Multi-Dimensional Typology of Games. DiGRA Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. *Digital Games Research Association (DiGRA)*.
<https://homepages.hass.rpi.edu/ruiz/EGDSpring08/readings/new%20topology%20of%20games%20A.%20Arsneth.pdf>
- Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. I *Proceedings FDG '12. Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (s. 129-133).
<http://dx.doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Adams, E. (1999, 29. desember). *Three Problems For Interactive Storytellers*. Gamasutra.
https://www.gamasutra.com/view/feature/3414/the_designers_notebook_three_.php
- Alberti, J. (2008). The Game of Reading and Writing: How Video Games Reframe Our Understanding of Literacy. *Computers and Composition*, 25(3), 258-269.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.compcom.2008.04.004>
- Andersen, P. T. (2012). Fortellekunstens Elementer. I P.T. Andersen, G. Mose & T. Norheim (Red.), *Litterær analyse. En innføring* (s. 27-55). Pax Forlag A/S.
- Atkin, A. (2010, 15. november). Peirce's Theory of Signs. I *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
<https://plato.stanford.edu/entries/peirce-semiotics/>
- BAFTA. (2020, 2. april). *Outer Wilds – Best Game*. BAFTA.
<https://www.bafta.org/games/awards/best-game-1>

- Beachum, K. (2019). *Nomai found text sample*. Kelsey Beachum.
http://kelseybeachum.com/s/beachum_foundtext_breakdown.pdf
- Børtnes, J. (2021, 1. februar). Formalisme (litteratur). I *Store Norske Leksikon*.
https://snl.no/formalisme_-_litteratur
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.
- Cobley, P. (2014). *Narrative*. (2. utg.). Routledge.
- Costikyan, G. (2000). *Where Stories End and Games Begin*. Costik.
<http://www.costik.com/gamnstry.html>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. (2020). *Understanding Video Games: The Essential introduction*. (4. utg.). Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2011). Game spaces speak volumes: Indexical storytelling. DiGRA Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play. *Digital Games Research Association (DiGRA)*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/Game-Spaces-Speak-Volumes.pdf>
- Fludernik, M. (2009). *An Introduction to Narratology*. Routledge.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An essay in method*. (J. E. Lewin, Overs.). Cornell University Press. (Opprinnelig utgitt 1972).
- Gillern, S. (2016). The Gamer Response and Decision Framework. *Simulation & Gaming*, 47(5), 666–683. <https://doi.org/10.1177/1046878116656644>
- Guanio-Uluru, L. (2020). Analyse av digitale spill. I L. I. Aa & R. Neteland. (Red.), *Master i norsk: Metodeboka 1*. (s. 80-95). Universitetsforlaget.
- Herman, L. & Vervaeck, B. (2005). *Handbook of Narrative analysis*. (L. Herman & B. Vervaeck, Overs.). University of Nebraska Press. (Opprinnelig utgitt 2001).
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. I N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Red.), *Firstperson: New Media as Story, Performance and Game* (s. 118-130). The MIT Press.
- Juul, J. (1999). *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*/[Masteroppgave, University of Copenhagen].
<https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>
- Juul, J. (2003). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. DiGRA Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. *Digital Games Research Association (DiGRA)*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.50560.pdf>
- Juul, J. (2004). Introduction to game time. I N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Red.), *First person: New Media as story, performance, and game* (s. 131-142). The MIT Press.

Kunnskapsdepartementet (2019). *Læreplan i norsk (NOR01-06)*. Fastsatt som forskrift.

Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/nor01-06/kompetansemaal-og-vurdering/kv111>

Larsen, B. A. & Schoenau-Fog, H. (2020). Making the Player the Detective. I *Proceedings FDG '20. Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*.
<https://doi.org/10.1145/3402942.3402969>

Medietilsynet. (2020, 15. oktober). *Barn og medier 2020. En kartlegging av 9-18-åringers digitale medievaner*. Medietilsynet. <https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/201015-barn-og-medier-2020-hovedrapport-med-engelsk-summary.pdf>

Murray, J. H. (2001). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.

Murray, J. H. (2013, 28. juni). *The Last Word on Ludology v Narratology (2005)*. Inventing the Medium. <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>

Nolip – Video Game Documentaries. (2020, 1. januar). *The Making of Outer Wilds – Documentary*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/LbY0mBXKKT0>

Robokast. (2020, 22. desember). *Why Outer Wilds Is So Awesome (No Spoilers)*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/6X3C37yqzF0>

Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.

Ryan, M. L. (2002). Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media. *Poetics today*, 23(4), 581-609.

Skaug, J. H., Husøy, A., Staaby, T. & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk*. Fagbokforlaget.

Todorov, T. (1977). *The Poetics of Prose*. Cornell University Press

Toh, W. (2019). *A multimodal approach to video games and the player experience*. Routledge.

Wolf, M. J. P. (2001). *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press.

Figurliste

Alle skjermbilder fra *Outer Wilds* er gjengitt med tillatelse fra spillstudioet Mobius Digital.

- Figur 1:** Skjermbilde 1. «Nomai text». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022. 10
- Figur 2:** «The Variable Model». Fra «A Narrative Theory of Games» (s. 132), av A. Aarseth, 2012. 15
- Figur 3:** «The hidden story». Fra *Narrative as Virtual Reality* (s. 254), av M. L. Ryan, 2001, Johns Hopkins University Press. 27
- Figur 4:** «Game events may bring information about earlier events». Fra *Introduction to Game Time* (s. 136), av J. Juul, 2004, The MIT Press. 31
- Figur 5:** «Enkel Narratologi: Rekkefølge». Fra «Fortellerkunstens elementer», i *Litterær analyse: en innføring* (s. 33), av P. T. Andersen, 2012, Pax Forlag A/S. 33
- Figur 6:** «Breakdown of Nomai text». Fra «Nomai found text sample», av K. Beachum, 2019 (http://kelseybeachum.com/s/beachum_foundtext_breakdown.pdf). 33
- Figur 7:** Skjermbilde 2. «Planetary Chart». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 08. januar 2022. 38
- Figur 8:** Skjermbilde 3. «The Hourglass twins». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 08. januar 2022. 39
- Figur 9:** Skjermbilde 4. «Timber Hearth». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022. 44
- Figur 10:** Skjermbilde 5. «Signalscope. Feldspar». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022. 45
- Figur 11:** Skjermbilde 6. «Spaceship». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022. 47
- Figur 12:** Skjermbilde 7. «Chert». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022. 51
- Figur 13:** Skjermbilde 8. «Nomai Mural». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 12. april 2022. 52
- Figur 14:** Skjermbilde 9. «Mural. First Encounter». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022. 53
- Figur 15:** Skjermbilde 10. «Hatchling». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 27. januar 2022. 54
- Figur 16:** Skjermbilde 11. «Ship log: Rumour mode». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 10. januar 2022. 58

- Figur 17.** Skjerm bilde 12. «Nomai – Ash Twin». *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. (Lastet opp 27. mars 2022). 70
- Figur 18.** Skjerm bilde 13. «Escape Pod 2». *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. (Lastet opp 27. mars 2022). 72
- Figur 19:** Skjerm bilde 14. «Mining site 2a». Fra *Outer Wilds*, av Mobius Digital, 2019. Lastet opp 08. mars 2022. 77
- Figur 20:** «The Variable Model». Fra “A Narrative Theory of Games” (s. 132), av A. Aarseth, 2012. 82