
I backspegeln: Dear Esther

Jag hade aldrig tidigare rest till Hebriderna, aldrig besökt de vindpinade öarna längs Skottlands västra kust. Jag hade aldrig vandrat utmed de kalla stränderna eller kämpat mig uppför hedarna. Platsen verkade avlägsen och frusen. Kanske var jag rädd för vad jag skulle finna. Tiden gick och det dröjde nästan ett år innan jag tog mod till mig. Nu har jag varit där. Jag gav mig iväg för att finna Esther.

De senaste åren, och kanske inte minst det allra senaste året, har saker och ting hänt med spelmediet. Saker har väl visserligen alltid hänt med spelmediet, precis som med alla andra kulturyttringar, men det har blivit betydligt mer påtagligt den senaste tiden. ”Vad är egentligen ett spel?” undrar somliga. ”Behöver vi definiera det?” frågar sig andra. ”Finns det utrymme för annat än regelrätta spel och konventionella filmer? Är det antingen eller som gäller?” skriver någon på ett forum. Oavsett åsikt och ståndpunkt har diskussionerna dykt upp överallt. Tale of Tales, utvecklarna bakom The Path och nu senast *Bientôt l'été*, skapade, i samråd med andra, begreppet notgames, icke-spel. Termen konstspel eller interaktiv upplevelse dyker också upp. Det är självfallet inte termerna som är det viktiga. De kan underlätta kommunikationen och förtydliga vad vi talar om. I övrigt, vill jag hävda, spelar det ingen större roll om vi kallar... spelen för spel eller inte.

Det som kännetecknar icke-spelen är att de skalar bort mycket av det som vi traditionellt förknippar med spel. Oftast går det varken att vinna eller förlora. Utmaningarna som möter oss är antingen väldigt enkla eller så finns det överhuvudtaget inga. Följden av detta blir att poäng och liknande skicklighetsindikatorer inte fyller någon funktion. Där traditionella spel utgörs av tydliga system som bygger på regler är sådana ramverk väldigt nedtonade i flertalet icke-spel. Det innebär inte att systemen inte finns där men antingen framhävs de inte eller så bygger de på annat än hinder som kräver skicklighet för att lösas.

Den kravlösa vandringen *Dear Esther* tillhör utan tvekan kategorin icke-spel. Jag rör mig över den ensliga ön, betraktar den monumentala naturen och de rostiga fartygen samtidigt som jag lyssnar på fragmentariska monologer. De olika delarna vävs samman till en berättelse. Miljön är en del av storyn och det är mitt spelande som gör att allting drivs framåt. *Dear Esther* är ett spel, om vi nu håller begreppet öppet, men det är också en berättelse. Inte en berättelse i ett spel utan en berättelse i sin helhet. De två begreppen blir svåra att särskilja, det finns ett fokus som gör att jag inte kan bryta loss de olika delarna från varandra.

På det stora hela är själva ön relativt linjär men det finns ställen där jag kan välja olika vägar för att ta mig vidare. Det faktum att det är jag som utforskar ön på mitt eget sätt ligger helt i linje med de associativa och fragmentariska monologerna. Det finns ingen given sanning i berättelsen, däremot återkommer vissa beröringspunkter. Beroende på i vilken ordning som jag upptäcker saker eller vilka platser som jag lägger vikt vid förändras upplevelsen. Jag sätter samman de olika ledtrådarna för att därefter plocka isär dem. I mitt sinne förändras kronologin och likaså huvudpersonerna. När hände vad? Vem spelade vilken roll? *Dear Esther* innebär ett konstant vävande av berättelser. På så vis fyller interaktiviteten en funktion trots att spelet inte bygger på ett gameplay. Följden blir att *Dear Esther* inte hade gjort sig bättre

som film.

För mig visade Dear Esther att det finns plats för annat än traditionella spel. De interaktiva upplevelserna kan komma i så många skepnader och former att gränsdragande inte bidrar till annat än stagnation. Spelet pekade också på vad jag tror är styrkan hos många icke-spel: fokus. Allt det som inte bidrar till den upplevelse som utvecklarna vill skapa väljs bort. Det är något som är betydligt svårare för större utvecklare som behöver nå ut till en omfattande målgrupp, en målgrupp som i många fall vet precis vad de vill ha. Jag tror till exempel att Alan Wake hade gjort sig bättre som ett icke-spel; mindre action och färre spelmoment till förmån för utforskande. Låt mig vara tydligt med att jag inte gör en kvalitativ distinktion mellan traditionella spel och icke-spel. Fokus återfinns i många gameplay-drivna spel och mekaniker kan vara utmärkta för att berätta historier. Problemen infinner sig när konventioner används utan att de egentligen har i spelet att göra.

Dear Esther är en kort upplevelse. Den är inte längre eftersom den inte behöver vara det. Spelet är en berättelse om kärlek, saknad och ånger. Det är en historia som handlar om mig och dig, om utvecklarna och om gestalterna i spelet. Det är en upplevelse som formas och omformas. Det finns ingen sanning i Dear Esther. Däremot finns det gott om *sanningar*.