

Dataspill som tekstkulturelt artefakt

*Et nytt, semiotisk paradigme for studiet av
dataspilltekster*

Paul Omar Lervåg



RETKOM4190 – Masteroppgave i retorikk og språklig
kommunikasjon ved Institutt for lingvistiske og nordiske studier

Det humanistiske fakultet
UNIVERSITETET I OSLO

Våren 2023

Dataspill som tekstkulturelt artefakt

Et nytt, semiotisk paradigme for studiet av dataspilltekster

© Paul Omar Lervåg 2023

Dataspill som tekstkulturelt artefakt. Et nytt, semiotisk paradigme for studiet av dataspilltekster.

Paul Omar Lervåg

<https://www.duo.uio.no/>

Sammendrag

Det overhengende målet med denne oppgaven er å etablere et kultursemiotisk paradigme for dataspilltekster. For å etablere et slikt paradigme må jeg først oppfylle fire målsettinger. Først må jeg vise at vi kan beskrive dataspillfenomener gjennom kultursemiotiske prinsipper og verktøy. For det andre må jeg utvikle og utdype de kultursemiotiske prinsippene og verktøyene med mine egne og andres tanker både om dataspill og om tekstkommunikasjon, slik at prinsippene kan anvendes på dataspilltekster på en god måte. For det tredje må jeg rettferdiggjøre dette paradigmet gjennom å vise hvorfor det er nødvendig for å utforske dataspillteksten i dens helhet og vår opplevelse av denne helheten. For det fjerde må jeg vise hvorfor et kultursemiotisk paradigme er nyttig både for aktører i akademien og for aktører i samfunnet for øvrig. Gjennom en teoretisk utforskning av teori og med eksempler fra dataspillverdenen utforsker jeg målsettingene over og viser at et kultursemiotisk blikk på dataspill kan være nødvendig og løfterikt for dem som er opptatt av dataspilltekster.

Forord

Det er noen personer jeg ønsker å anerkjenne. For det første vil jeg takke veilederen min Kjell Lars Berge, som har vært tålmodig og satt av mye tid til meg i løpet av arbeidet med masteroppgaven min. Jeg ønsker også å takke Kristian A. Bjørkelo ved Universitetet i Bergen, som har fungert som biveileder, bidratt i interessante diskusjoner om dataspill og hjulpet meg med å finne relevant litteratur. Marja Etelämäki skal takkes for å ha hjulpet meg med å finne relevant litteratur om intersubjektivitet og for å ha fungert som en person jeg har kunnet gå til for å utfordre mine egne perspektiver. Dessuten vil jeg takke Johan L. Tønnesson for gode tilbakemeldinger på semesteroppgaven min i tekstvitenskap. Hans perspektiver ble tatt med videre i skrivingen av denne masteroppgaven. Hele RETKOM-miljøet har vært behjelpelig når jeg har hatt spørsmål om spesifikke problemstillinger, og det setter jeg stor pris på! Store deler av oppgaven min er dessuten basert på litteraturen til både Kjell Lars Berge og andre tilknyttet RETKOM-miljøet ved Universitetet i Oslo. Tusen takk for språkvasken, NN! Jeg vet at du ønsker å være anonym, men jeg ønsker likevel å takke deg. Uten deg ville denne oppgaven hatt flere skrivefeil og grammatiske feil. Ikke minst har du bidratt ved å peke på uklarheter i oppgaven og kommet med forslag til hvordan teksten min kan få bedre flyt.

Den personlige treneren og kostveilederen min skal også takkes. De har ikke vært direkte involvert i oppgaven, men uten dem ville det ikke vært mulig å fullføre den. Mastergraden min fullføres et år senere enn jeg hadde tenkt. På grunn av flere helseproblemer har jeg ikke vært i stand til å fullføre mastergraden min på ordinær tid. Jeg har derfor måttet ta grep og endre livsstil. Jeg vil derfor takke min personlige trener, Frederik Pedersen på Athletica Kringsjø, som fikk meg i toppform etter alvorlige helseplager. Ikke minst vil jeg takke kostholdsveilederen min, Silje-Marie Jensen på Domus Athletica, som hjalp meg ikke bare med å få et sunnere og bedre kosthold, men også med å få en bedre døgnrytme og livsstil. Uten Fredrik og Silje-Marie ville jeg fremdeles vært syk. Derfor fortjener de anerkjennelse i denne oppgavens forord. Uten dem ville det heller ikke vært noen oppgave!

Jeg vil også takke mamma og pappa! Takk for at dere har gitt meg liv og omsorg, og takk for at dere introduserte meg til dataspill da jeg var barn. Uten min eksistens og ikke minst omsorg fra dere da jeg vokste opp, ville jeg ikke kommet meg til det punktet hvor jeg kunne studere ved Universitetet i Oslo. Å gå på UiO er en drøm jeg har hatt lenge! Det er ikke en selvfølgelighet at en person med både ADHD og autisme skal komme så langt i academia, men det har jeg takket være dere!

Til slutt vil jeg takke en helt spesiell person. Jeg vil takke Shabana Rehman. Hun er

ikke lenger blant oss, men hun lever videre i hjertet mitt. Selv om du ikke kan lese dette, vil jeg takke deg. Shabana, du var en enorm moralsk støtte for meg da jeg begynte på studiene i 2017, og du ga meg min første fot innenfor samfunnsdebatten ved å fremme debattinnlegget mitt til Aftenposten. Hver gang jeg kom innom kontoret til Født Fri eller besøkte deg der du bodde, uttrykte du hvor stolt du var over at jeg tok nordiske studier. Til og med da du fikk kreft, dukket du opp på Messenger for å si noen oppmuntrende ord til meg eller legge igjen hjerter på Facebook-innleggene mine. Det mange ikke vet, er at Shabana forsøkte seg på en bachelor i nordiske studier, men fordi hun ble dratt mot andre ting, klarte hun ikke å fullføre graden. Derfor var hun ekstra entusiastisk hver gang studiene kom opp i en samtale. Takk for at du var der for meg, Shabana!

Det er nok mange flere jeg kunne takket, men som i en Oscar-tale gjelder det å forholde seg til den retoriske situasjonens tvingende omstendigheter og vite når vi skal gi oss.

Paul Omar Lervåg

Oslo, mai 2023

Innholdsfortegnelse

<i>En ny start: Et kultursemiotisk perspektiv på dataspill</i>	1
<i>Kapittel 1: Hva er dataspill?</i>	5
1.1 Hvordan kan vi forstå dataspill som en aktivitet?.....	5
1.1.1 Dataspill som lek.....	6
1.2. Dataspill som fenomen i seg selv.....	11
1.2.1 Dataspill som narrativ.....	11
1.2.2 Dataspill som spillmekanikker og regler.....	15
1.3 Et historisk perspektiv på dataspill: Hvordan har grafikken og spilleken utviklet seg over tid?.....	22
1.3.1 1970-tallet: Begynnelsen.....	22
1.3.2 1980-tallet: Kollaps og gjenfødelse.....	23
1.3.3 1990-tallet: Fra piksler til polygoner.....	25
1.3.4 2000-tallet: Maskinene blir kraftigere og spillene mer komplekse.....	25
1.3.5 2010-tallet: Spillene blir mer realistiske.....	27
1.3.6 2020-tallet: Hvordan ser dataspillene ut i dag?.....	27
1.3.7 Hvilke konklusjoner kan vi lande på ut fra dataspillhistorien?.....	28
1.4 Konklusjon: Hva er et dataspill, og hvorfor er det viktig?.....	29
<i>Kapittel 2: Dataspill som semiotisk fenomen</i>	30
2.1 Tilnærminger jeg vil anvende for å forstå dataspill som semiotisk fenomen.....	30
2.1.1 Hvorfor det er viktig å forstå ytringer?.....	31
2.2 Tekstforståelser: SFL, multimodalitet og kultursemiotikk.....	34
2.2.1 Systemisk funksjonell grammatikk: Mer enn skrift.....	34
2.2.2 Multimodalitet: Visuell grammatikk.....	38
2.2.3 Kultursemiotikk: Mer enn tegn.....	46

2.2.4 De konstituerende kvalitetene ved en tekst som kulturelt artefakt: Hvordan kan de anvendes på dataspill?.....	50
2.2.4.1 Situerte ytringer: Tekster har en intersubjektiv intensjonalitet.....	50
2.2.4.2 Dataspillteksten: Semiotisk representert og materialistisk realisert.....	55
2.2.4.3 Tekstkonfigurasjonen i dataspill: Hvordan materialitet og kontekst lager en ytre form.....	59
2.2.4.4 Indre strukturer i dataspill: Hvordan ulike prosedyrer kan forstås som tekstkonstituerende elementer.....	60
2.2.4.5 Tekstnormer: Dataspill som realisering av tekstnormer.....	65
2.2.4.6 Tekstkulturer: Fugleperspektiv på dataspill.....	71
2.3 Konklusjon: Hva har jeg lært om dataspill som semiotisk fenomen.....	75
<i>Kapittel 3: Hva vil det si å oppleve et dataspill, og hvorfor spiller kultursemiotikken en viktig rolle?.....</i>	76
3.1 Sanselighet og dataspill.....	77
3.2 Dataspillenes livsverden: Hvordan lever spillere seg inn i dataspillene?.....	83
3.3 Intersubjektivitet: Hvordan er det mulig å skape en felles opplevelse i dataspill?.....	88
3.4 Konklusjon: Hva vil det si å oppleve et dataspill?.....	92
<i>Kapittel 4: En kultursemiotisk studie av dataspill: Hva betyr det, egentlig?.....</i>	94
4.1 Dataspill i akademia: Hvordan kan kultursemiotikken bidra?.....	94
4.2 Hvilken nytteverdi kan et kultursemiotisk blikk på dataspill ha for aktører i samfunnet?.....	97
4.3 Hvilken relevans kan oppgaven min ha for andre former for tekst?.....	99
4.4 Konklusjon: Avsluttende kommentarer om nytteverdien av arbeidet mitt.....	102
<i>Avslutning: Har jeg lykket? Hva nå?.....</i>	103
<i>Litteratur.....</i>	106

En ny start: Et kulturemiotisk perspektiv på dataspill

Dataspill er et fenomen som har fascinert meg siden jeg var barn. Det begynte med at foreldrene mine fikk en datamaskin på 1990-tallet, men det var da jeg fikk min første datamaskin at reisen min inn i dataspillverdenen virkelig begynte. Spillene jeg spilte i begynnelsen, var relativt enkle i forhold til dagens standard, og etter hvert som jeg ble eldre, ble dataspillene mer komplekse. De tidligste spillene jeg husker, er *Age of Empires* (1997), *Tekken 3* (1997) hos en kompis, *Super Mario 64* (1996) hos et søskenbarn og *The Sims* (2000) på en datamaskin. Jeg vokste opp med dataspill, og fascinasjonen forsvant ikke da jeg ble eldre. Det var heller motsatt. Jo eldre jeg ble, jo mer involvert i dataspill ble jeg. I lange tider var dette bare en fritidsinteresse, men da jeg begynte å studere ved Universitetet i Oslo i 2017, begynte akademiske dataspilltanker å dukke opp i hodet. Jeg ble først introdusert gjennom emnet MEVIT1700 – Digital kultur, da jeg tok en 40-gruppe i medievitenskap som blant annet tok for seg dataspill og sosiale medier. Jeg husker at jeg satt på lesesalen og leste i en bok at retorikk kan ses på som det eldste studiet av kommunikasjon, og at medievitenskap er det nyeste. Det traff noe i meg, og det var nok grunnen til at jeg valgte en 40-gruppe i medievitenskap. Da jeg begynte på mastergraden, kom jeg i kontakt med literacy-forskning, semiotikk og tekstvitenskap via Kjell Lars Berge. Så langt hadde jeg vært mest interessert i retorikk, men så fort semiotikken og tekstvitenskapen hadde satt klørne i meg, var det som om noe falt på plass i hjernen min. Først ville jeg skrive om brukergrensesnittet i dataspill. Deretter ville jeg skrive om forholdet mellom semiotikk og fenomenologi. Så kom tanken om å skrive om digitale ressurser i skolen. Disse oppgavene ble det ingenting av, men flere av ideene i disse oppgaveideene lever videre i denne oppgaven.

Målet mitt med denne oppgaven er å diskutere dataspill ved hjelp av semiotisk teori og at oppgaven skal fungere som en veiviser for fremtidige semiotikkforskere som interesserer seg for dataspill. Allerede forsker mange på dataspill med et semiotisk blikk, hovedsakelig forskere med tilknytning til Hallidays og Kress og van Leeuwens sosialsemiotiske skole, som Hawreliak. Jeg mener at bidragene deres er uvurderlige, og at de ikke er bortkastede selv om de gjerne har et sterkt søkelys på tegn. På den annen side innså jeg etter å ha blitt kjent med Lotmans, Berge og Ledins og andre nordiske tekstforskeres kulturemiotikk at det var noe som manglet, som Berges (2012) kritikk av sosialsemiotikernes mangel på en helhetlig forståelse av teksten og Ledins og Machins (2019) kritikk av sosialsemiotikken for at den ikke

behandler tekster som materielle former for uttrykk. Følgelig tenkte jeg at det var et hull jeg kunne fylle, i hvert fall når det kom til dataspilltekster. Berge og Ledins (2023) artikkel om tekstens konstituerende bestanddeler ga meg et springbrett jeg kunne anvende når jeg skulle etablere et nytt paradigme for dataspillsemiotikk. Kultursemiotikken er ikke ny, og det er ikke jeg som etablerer tradisjonen. Det som er nytt, er at jeg anvender kultursemiotikken til å utvikle et rammeverk ment for å studere dataspill. Samtidig bidrar jeg til å trekke trådene i ulike semiotiske paradigmer sammen med denne oppgaven. Sosialemiotikernes arbeid blir ikke kastet på historiens søppeldyngge og gitt merkelappen utilstrekkelig. I stedet anvender jeg de delene av sosialemiotikken jeg syns er nyttige, hovedsakelig sosialemiotikkens arbeid med tegn og multimodalitet, med grunnlag i kultursemiotiske premisser. Det vil si at jeg beholder og bruker forklaringsmodellene deres for kvalitetene ved ulike modaliteter, og bruker og forstår dem ut ifra en kultursemiotisk tekstforståelse. Følgelig forkaster jeg ideen om at en tekst er språklige ressurser i form av skriftlige, auditive, visuelle eller andre modaliteter som gjør et eller annet arbeid i en aller annen kontekst (Berge et al., 1998), og anvender i stedet en forståelse der tekster blir gitt tekstverdi i kulturen, og der disse blir konstituert av en rekke tekstkonstituerende bestanddeler som utgjør en helhetlig tekst (Berge & Ledin, 2023).

Jeg arbeider ikke ut ifra en sentral hovedproblemstilling, slik mange velger å gjøre i en masteroppgave. Oppgaven min er heller et stykke teoretisk arbeid med bestemte målsettinger. Min første målsetting er å vise hvordan kultursemiotikken kan anvendes for å forstå dataspill som helhetlige tekstkulturelle artefakter. Min andre målsetting er å utvikle og utvide Berge og Ledins forståelse av tekstkonstituerende bestanddeler ut ifra både mine egne perspektiver og tanker og nyttige perspektiver jeg har hentet fra retorikken, sakprosaen, tekstvitenskapen, semiotikken og dataspillstudier, og å vise hvordan disse kan brukes til å utbrodere hver av de tekstkonstituerende bestanddelene Berge og Ledin (2023) opererer med. Min tredje målsetting er å forklare hva som er poenget med å kaste et kultursemiotisk framfor et sosialemiotisk blikk på dataspill. Derfor ønsker jeg også å diskutere hva det vil si å oppleve et dataspill. Min fjerde og siste målsetting er å vise hvorfor et kultursemiotisk perspektiv har nytteverdi for ulike aktører som interesserer seg for dataspill på en eller annen måte. Min overhengende målsetting er å etablere et nytt, kultursemiotisk paradigme for studier av dataspillsemiotikk.

For å oppfylle målsettingen med oppgaven min må jeg først utforske hva dataspill er. Poenget med oppgavens første kapittel, «Hva er dataspill?», er ikke å komme med en ordrett definisjon av dataspill, men å gi leseren en grunnleggende forståelse av hva som kan kjennetegne et dataspill, og hva vi kan gjøre med dataspillmediet. Variasjonen i dataspill er så

stor at å komme med en absolutt definisjon av dataspill ville ekskludert mange dataspill. Derfor prøver jeg heller å legge fram hvilke muligheter dataspill kan tilby den som anvender mediet. I kapittelet spør jeg om både hva dataspill er som aktivitet, og hva dataspill er som fenomen i seg selv. For å forstå dataspill som aktivitet har jeg lånt innsikter fra folklorister og tenkere som skriver om lek. Dataspill som fenomen er mangefasettert og krever derfor noen par delkapitler å komme seg gjennom. Jeg begynner med å beskrive dataspill som narrativ og går gjennom hvordan dataspillnarrativ kan være skrudd sammen. Deretter går jeg inn på hvordan dataspill kan forstås gjennom spillmekanikker og regler. Til slutt kaster jeg et historisk blikk på dataspill og forklarer hvordan spilleken, lyden og grafikken har utviklet seg over tid. Historien deler jeg inn i 1970-, 1980-, 1990- 2000-, 2010- og 2020-tallet.

Andre kapittel går inn på dataspill som semiotisk fenomen. I første delkapittel begynner jeg med å forklare hva en ytring i et dataspill er. Deretter introduserer jeg tekstparadigmene jeg tar i bruk i oppgaven. Derfor begynner jeg med sosiosemiotikernes kritikk av Ferdinand de Saussures atomiske forståelse av tegn, før jeg går inn på hvordan sosiosemiotikerne forstår en tekst. Jeg setter kritikken av de Saussures i kontekst av dataspill. Multimodalitet eller nærmere bestemt Kress og van Leeuwens visuelle grammatikk blir deretter introdusert og forklart med dataspilleksemples. Sosiosemiotikken blir så fulgt opp med kultursemiotikernes kritikk av sosiosemiotikken, før kultursemiotikernes forståelse av tekst blir forklart og argumentert for. Etter at kultursemiotikkens grunnleggende premisser er introdusert, introduserer jeg Berge og Ledins (2023) forståelse av tekst som kulturelt artefakt og hvordan de forstår disse artefaktene gjennom de tekstkonstituerende bestanddelene de legger fram i teksten sin. Disse tekstkonstituerende bestanddelene introduserer og utvikler jeg i hvert deres delkapittel. For det første ser jeg på hvordan dataspill er situerte ytringer med en intersubjektiv intensjonalitet. For det andre legger jeg fram hvordan dataspill er semiotisk representert og materialistisk realisert. For det tredje beskriver jeg hvordan materialitet og kontekst gir dataspillet en ytre form. For det fjerde beskriver jeg hvordan ulike prosedyrer i form av spillekelelementer gir dataspill en indre struktur. For det femte viser jeg hvordan både konstitutive og direktive tekstnormer fungerer i dataspill. Jeg utvikler også spesifikke typer konstitutive og direktive tekstnormer for dataspill. For det sjette går jeg inn på hvordan tekstkulturer i dataspill blir konstituert av ulike dataspillsjangere, og hvordan ytringer, tekstnormer, sjangere og tekstkulturer kan forstås i et meningshierarki i tilknytning til dataspill. De tekstkonstituerende bestanddelene blir også videreutviklet av meg på ulike måter. Derfor tar jeg ikke bare i bruk Berge og Ledin (2023), men jeg utbroderer de konstituerende bestanddelene hvor jeg ser behovet for utdypning.

I tredje kapittel går jeg inn på hva det vil si å oppleve et dataspill. Først går jeg inn på hva det vil si å bruke sansene i møte med et dataspill. Blant annet går jeg inn på hvorfor vi må forstå dataspill i form av møtet mellom modaliteter, materialitet og kroppslig, sanselig erkjennelse. Her tar jeg i bruk Maurice Merleau-Pontys (2002) fenomenologiske persepsjonsforståelse. For det andre beskriver jeg dataspill i form av livsverdener. Her forklarer jeg Alfred Schütz og Thomas Luckmanns (1974) begrep livsverden og hvordan jeg mener de kan forstås i kontekst av dataspill. I tillegg teoretiserer jeg hvordan jeg mener at spillere kan skifte mellom ulike tatt-for-gittheter og derfor ulike livsverdener, og hvordan de følgelig kan leve seg inn i dataspilltekster, i form av ordet *fortryllelse*. Fortryllelsen knytter jeg opp mot dataspillteksternes troverdighet i form av hvor godt de realiserer de tekstkonstituerende bestanddelene i dataspillteksten, og hvorvidt dataspillteksten er kongruent eller inkongruent i forhold til tekstens ulike bestanddeler. Kapittel tre avslutter jeg med å forklare hvordan intersubjektivitetsprinsipper muliggjør konstruksjonen av livsverdener i dataspill som spillere opplever som gode eller i hvert fall tilstrekkelige. Intersubjektivitet blir forklart blant annet gjennom typiske likheter mellom fenomenene som eksisterer i dataspillteksten, hvordan vi mennesker kan utskifte perspektiver, og hvordan kunnskap har sosialt opphav og blir sosialt distribuert. Sanselig, kroppslig erkjennelse, livsverdener og intersubjektivitet blir brukt til å rettferdiggjøre at et kultursemiotisk blick er formålstjenlig når jeg vil forklare hvorfor livsverdenen i dataspill fungerer godt.

I fjerde og siste kapittel viser jeg til ulike måter jeg mener at et kultursemiotisk dataspill kan være nyttig for ulike aktører i samfunnet. Jeg går inn på hvorfor jeg mener et kultursemiotisk blick på dataspill kan være nyttig for akademikere i ulike forskningstradisjoner, og at både dataspillutviklere, dataspillanmeldere, foreldre og politikere kan kaste et kultursemiotisk blick på dataspill for å forstå dataspill bedre for slik å ta gode og informerte avgjørelser i møte med dataspill.

I avslutningen av oppgaven drar jeg trådene i kapitlene sammen og spør om jeg har lyktes med å konstruere og å rettferdiggjøre et kultursemiotisk paradigme for dataspill. Jeg spør også om hvordan jeg ser for meg at videre forskning og utviklingen av et slikt paradigme kan foregå.

Kapittel 1: Hva er dataspill?

Spørsmålet jeg innleder masteroppgaven med, er fundamentalt og betydningsfullt. Hvis jeg skal definere dataspill som et semiotisk fenomen, må jeg først få grep om dataspillfenomenet i en mer generell forstand. Dataspill er et mangefasettert fenomen. Det (1) er en aktivitet som mange deltar i, (2) formidler ofte historier, (3) tar i bruk ulike spillmekanikker og regler og (4) er et audiovisuelt medium som har utviklet seg over tid. Målet mitt med dette kapittelet er ikke å definere dataspill en gang for alle, men å greie ut om dataspill som fenomen og diskutere noen bestanddeler jeg velger å sette søkelyset på. Dataspill har flere bestanddeler enn aktivitet, narrativ, spillmekanikker, regler og audiovisuell bruk av ressurser. Disse bestanddelene vil jeg likevel diskutere senere, i kapittel to, fordi jeg mener at de er spesielt knyttet til dataspill som et semiotisk fenomen og tekst. Det audiovisuelle, altså grafikken og lyden, vil bli diskutert i dette kapittelet, mens i kapittel to vil jeg gå mer i dybden på det semiotiske rundt disse audiovisuelle aspektene.

Vi kan begynne med å sette et skille mellom hva slags aktivitet dataspill er, og hva dataspillfenomenet er i seg selv. Leken tilhører det førstnevnte, og narrativ, spillmekanikker, regler og det audiovisuelle tilhører det sistnevnte. I første delkapittel vil jeg gripe tak i dataspill som aktivitet, før jeg i delkapittel to tar tak i dataspill som fenomen i seg selv.

1.1 Hvordan kan vi forstå dataspill som en aktivitet?

Mitt inntrykk er at begrepet **ludonarrativ**, altså spillmekanikker og regler i samspill med historie, går igjen i dataspillforskningen. Begrepet ble først lansert av spilldesigneren Clint Hocking i blogginnlegget *Ludonarrative Dissonans in Bioshock – The problem of what the game is about* (Hocking, 2007). Blogginnlegget handler om måten et inkongruent forhold mellom spillmekanikker og regler på en side og historieelementer på en annen påvirker dataspill i negativ retning. Selv om begrepet kommer fra en dataspillutvikler, bruker forskere begrepet i sin forskning på forholdet mellom dataspillelementene nevnt over og historieelementer. For eksempel har Jason Hawreliak (Hawreliak, 2019) viet flere kapitler til denne problemstillingen. Diskusjonen om inkongruens mellom ulike elementer er ikke hva jeg ønsker å gå inn på nå, samtidig mener jeg at Hocking peker på to viktige elementer i dataspill: lek og fortelling. Jeg ønsker først å gripe tak i begrepet lek i dette delkapittelet og så å gripe tak i begrepet narrativ i det neste.

1.1.1 Dataspill som lek

Å spille dataspill er å delta i lek. Lek forstås ikke her som noe banalt som bare tilhører barnets verden, men som en meningsfull aktivitet som også voksne deltar i. Johan Huizinga hevder i boka *Homo ludens* at lek kan være alvorspreget og til og med en viktig del av måten kulturen er organisert på (Huizinga, 1993, s. 9–35). Huizinga er et godt utgangspunkt for diskusjonen om lek.

Et av Huizingas første poenger er å ta avstand til at ideen om at leken må bli definert ut ifra biologisk nytte, som vi gjør med søvn, mat eller ly for vørelementene. Vi leker fordi det er givende i seg selv, ikke fordi det må tjene noe annet formål enn leken. Det betyr ikke at leken ikke kan gjøre nytte for seg, men at vi leker for lekens skyld. Samtidig tillater den oss å ta en pause fra hverdagens rammer. Huizinga mente også at leken kunne beholde sin relevans etter at leken var over. Han trekker fram at riter, skikker og religion er en form for lek. Det sier han ikke for å undervurdere riter, skikker og religion, men for å vise hvor viktig han mener leken er for dannelsen av kultur.

Huizinga tegner opp fire grunnleggende elementer han mener er til stede i lek. For det første er leken frivillig. Hvis vi tvinger noen til å delta i leken, er det ikke lenger lek. For det andre er leken ikke del av det «virkelige» liv; den er et brudd med det. For det tredje er leken avgrenset innenfor bestemte romlige og tidsmessige grenser, og den bærer sin betydning og sitt forløp i seg selv. For det fjerde hersker det innenfor lekens domene en fast og sikker orden. Hvis denne ordenen blir brutt, blir også lekens brudd med virkeligheten oppløst (Huizinga & Lindtner, 1993, s. 17–20).

Vi kan utbrodere Huizingas forståelse ved å si at leken metakommuniserer seg selv og signaliserer skifte av ulike rammer (Bateson, 1955, 67–73). Det faktum at leken implisitt signaliserer at «nå leker vi» og avsluttes med «nå er leken over», gjør at vi skifter mellom hverdagens og lekens rammer. For eksempel i gudstjenester i kirken signaliserer presten gjennom små gester at gudstjenesten begynner, og gjennom andre gester, og ikke minst i bruk av avsluttende tonefall, at gudstjenesten er over. Presten sier ikke nødvendigvis med ord at «nå begynner gudstjenesten» eller «nå slutter gudstjenesten». Måten han trer opp på prekestolen og ser utover forsamlingen på, gir likevel forsamlingen et implisitt signal om at «nå begynner det». Det som muliggjør en slik implisitt kommunikasjon mellom forsamlingen og presten, er at begge parter er kompetente deltagere i tekstkulturen som kirken består av (Berge og Ledin, 2023).

Hvis vi overfører Huizingas og ikke minst Batesons perspektiver til lek, må vi

anerkjenne at å spille dataspill er basert på de samme konstituerende kvalitetene. Dataspill er basert på frivillighet, og de ville ikke vært givende hvis det var noe vi ble tvunget til å drive med. Å gå inn i en dataspillverden emosjonelt og kognitivt betyr også at vi oppløser det virkelige livets rammer og trer inn i dataspilletts rammer. Når vi trer inn i illusjonen dataspillet representerer, anerkjenner vi at en aktivitet har begynt. Dette tidsrommet varer til vi slutter å spille. Vi trer også inn i et bestemt rom. Gjennom at spilleren trer inn i disse rom- og tidsforholdene, metakommuniserer de at spilleren trer inn i dataspilletts rammer.

Dataspillet metakommuniserer også dataspillrammen gjennom materielle forhold. Dataspill spilles gjerne på en TV med en spillkonsoll og en spillkontroll eller på en datamaskin med mus og tastatur. Vi går ikke bare inn i et fysisk rom i vår fysiske virkelighet, men vi går også inn i et virtuelt rom i en virtuell virkelighet. Vi trer ikke bare inn i dataspilletts virkelighet med vårt fysiske legeme gjennom spillkontroller og vår tilstedeværelse i rommet vi spiller i, men også med sanselig, emosjonell og kognitiv innlevelse. Dataspill som er rike på semiotiske ressurser, tillater spillere å forestille seg at de lever i en annen verden. Spilletts prosedyrer i form av regler og parametere (Hawreliak, 2019) representerer spillenes absolutte orden og er med på å styrke illusjonen om at vi befinner oss i en annen virkelighet. Med sin bruk av fantasi kan barn forestille seg at de trer inn i en annen verden, bare de har for eksempel en sandkasse og noen redskaper til hjelp. Fra min egen barndom husker jeg at jeg og søsknene mine dannet korte narrativer i leken med begrensede ressurser til rådighet, og vi hadde regler som vi tok for gitt. Hvis reglene ble brutt, ble spilllets illusjon og legitimitet avbrutt, gjerne etterfulgt av en heftig krangel. Med andre ord ble lekens rammer brutt, og elementene som metakommuniserte leken, ble «forrådt». Vi mister ikke forestillingsevnen når vi blir voksne. Voksne kan tross alt bruke den når de leser bøker, ser på film, lytter til en spøkeshistorie rundt et bål i skogen eller spiller dataspill i stua. Mange «glemmer» at de ser på en film med skuespillere, og godtar heller illusjonen om at de trer inn i et fiktivt univers.

Diskusjonen om lek kan fortsette med Roger Caillois' syn på ulike former for lek. Caillois mente at vi kunne plassere lek i et kontinuum mellom **paidia** og **ludus** (Caillois, 2001, s. 13). Paidia representerer det aspektet ved lek som representerer avkobling, turbulens, fri improvisasjon og bekymringsfri munterhet, eller som Caillois uttrykker det «uncontrolled fantasy» (2001, s. 13). Ludus representerer evnebasert, disiplinert, strukturert og regelstyrt lek (Bjørkelo, 2022, s. 19; Caillois, 2001, s. 13).

Ikke minst deler Caillois lek inn i fire underkategorier: **agon**, **alea**, **mimicry** og **ilinx** (Caillois, 2001, s. 12). Agon representerer evnebasert lek (s. 14), for eksempel fotball, kanonball og å løpe om kapp. Å vinne i disse beror på spillerens evner, og de er «kunstig» satt

sammen for å gi alle en rettferdig mulighet til å vinne (s. 14). Alea, på sin side, er sjansespill og det latinske ordet for terningspill. Caillois bruker begrepet alea for å beskrive spill der vi spiller mot skjebnen og ikke den andre spillerens evner (s. 17). Lotto eller Ludo er typiske eksempler på alea som nordmenn kan kjenne igjen. Agon og alea er derfor motsetninger av hverandre, ifølge Caillois, for mens agon er rettferdiggjørelsen av personlig ansvar, er alea avvisning av viljen til fordel for skjebnen (s. 18). Mimicry er lek basert på å akseptere inntreden i fiktive verdener og roller. All lek blir predisponert av at deltagerne midlertidig aksepterer illusjonen eller midlertidig aksepterer at vi trer inn i en «annen virkelighet» og forvandles til en karakter i denne virkeligheten (s. 19). Skuespill og rollespill er de klareste eksemplene på denne formen for lek. Blant barn blir gjerne sistnevnte realisert av at de leker politi og røver.

Caillios beskriver ilinx som «[...] one produces in oneself, by rapid whirling or falling movement, a state of dizziness and disorder [...]» (s. 12). Han mente at ilinx var å oppsøke vertigo og midlertidig forstyrre sansene (s. 23). Slik jeg forstår Caillois, refererer han til ilinx som lek som er ment å oppheve vanlig sanselig persepsjon til fordel for en forstyrret og forvrengt persepsjon initiert av handlinger ment for å skape sanselige sensasjoner vi ikke får gjennom vanlig bevegelse og ferd gjennom verden. Typiske eksempler på dette er i så fall å reise på tivoli, kjøre karuseller, strikkehopp og fallskjermhopping, men også barn som setter seg på en huske og gynger fram og tilbake.

Dataspill kommer i alle disse formene. Likevel ønsker jeg å kritisere Caillois. Slik jeg oppfatter Caillois, underordner han bestemte leker under henholdsvis agon, alea, mimicry og ilinx. For eksempel påstår han at mens mimicry og agon til en viss grad samhandler, så samhandler ikke mimicry og alea (s. 21). Spesielt illustrasjonen han bruker mot slutten av kapittelet om klassifikasjon av spill, styrker inntrykket av at han opererer med kunstige skiller (s. 36). Jeg mener på min side at mimicry og alea lar seg kombinere i rollespill.

Hvis jeg skal komme med et konkret eksempel på måten alea og mimicry kan kombineres, ønsker jeg å trekke fram dataspillet *Disco Elysium* (2019). *Disco Elysium* er et detektivrollespill der vi spiller som detektiven Harrier du Bois, som våkner i et rasert motellrom og har hukommelsestap. Harrier har drukket seg til grunne kvelden før. Spilleren må avdekke hvor han er, hvem han er, og hvorfor han er der han er. Vi blir gitt muligheten til å forme Harrier slik vi ønsker. Det er implisert i spillet at han hadde en bestemt ideologi (kommunisme) før han mistet hukommelsen til drikking og stoffmisbruk, men for spilleren fungerer Harrier som et blankt ark de kan tegne et nytt bilde på. Derfor kan spilleren velge Harriers evner og ferdigheter og hvilke ideologiske valg Harrier tar i løpet av spillet. *Disco*

Elysium har en unik spillmekanikk som spillutvikleren ZA/UM kaller «tankekabinett». Med tankekabinettet kan spilleren internalisere ulike politiske ideologier og ikke-politiske ideer i Harriers hode. Spilleren har muligheten til å innlemme for eksempel marxisme, fascisme eller liberalisme på tankekabinettets politiske side og «superstar cop», «hobocop» eller Harriers hjemmeadresse på den ikke-politiske siden. Alt påvirker måten Harrier samhandler med menneskene i spillet på. *Disco Elysium* er et dataspill som drar ideen om mimicry langt.

Ifølge Caillois er det ikke mulig å ha alea som en del av mimicry (s. 21), men et av elementene i datarollespillet *Disco Elysium* er å kaste terning når spilleren tar bestemte valg. Hvis du kaster en «god» terning, får du én konsekvens, og hvis du kaster en «dårlig» terning, får du en annen konsekvens. Å kaste terning og å etterlate til skjebnen er ikke like vanlig i rollespill som før, men det viser at vi ikke kan operere med absolutte grenser når det kommer til klassifisering av dataspill. I stedet for å si at et bestemt dataspill er mimicry, agon, alea eller ilinx, er det mer fornuftig å si at spill har elementer som representerer mimicry, agon, alea og ilinx. Spesielt innenfor et så komplekst domene som dataspill er det utenkelig at disse grensene er absolutte. For eksempel kan vi i *Yakuza Kawami* (2016) spille Shogi, som er et sjakkliknende japansk spill som krever tenkning og kløkt. Vi kan også spille Cho-han, som er et terningspill. Førstnevnte er et eksempel på agon, og sistnevnte er et eksempel på alea. I noen spill er alea og andre aspekter ved lek i separate minispill innad i dataspillet, men i andre dataspill er disse kombinert.

I rollespillet *The Elder Scrolls: Morrowind* (2002) har vi ikke eksplisitte terninger som i *Disco Elysium*, men hvorvidt et sverdhugg treffer eller ikke, er etterlatt til prosentandeler og sjanse. Etterfølgende spill i serien, som *The Elder Scrolls: Oblivion* (2006) og *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011), fortsatte ikke trenden med sjanse for å treffe motstanderne i spillet. I disse spillene traff sverdet hvis det kom i kontakt med motstanderen. Denne ideen om bruk av sjanse i rollespill stammer fra eldre penn-og-papirrollespill, som rollespill som *Morrowind* er inspirert av. For eksempel spilte Todd Howard slike rollespill da han vokste opp (Game Informer, 2011), og *Elder Scrolls*-spillene var derfor inspirert av slike. Poenget jeg hovedsakelig fremmer, er at moderne spill er langt mer komplekse enn enkle tildelinger av kategorier tilsier.

Ironisk nok er alea i *Disco Elysium* bundet til evnene til Harrier. I hvert fall er det det hvis vi ser på det fra Harriers perspektiv. Terningkastene i *Disco Elysium* beror på Harriers ferdighetsnivå. Jo høyere ferdighetsnivå i en bestemt ferdighet, jo høyere er sannsynligheten for at Harrier lykkes i å utføre en handling. Harrier har en retorikkferdighet, og i spillet kan han møte situasjoner hvor han må bruke retorikk for å overbevise aktører i spillet. Et

eksempel på det er en konteiner på havna. Det er absurd at hovedkarakteren må bruke retorikk for å overbevise en gjenstand i spillet. Uansett vil konteineren mest sannsynlig forbli låst hvis han har et lavt retorikknivå, mens hvis han har et høyt retorikknivå, er det større sannsynlighet for at terningkastet lykkes, og at konteineren åpner seg.

Samtidig er det ikke spillerens ferdigheter som påvirker situasjonen, og disse ferdighetene er som sagt prosentandeler som påvirker terningkastet. Derfor blir dette alea fra spillerens perspektiv. *Disco Elysium* realiseres derfor gjennom mimicry og alea for den som deltar i leken *Disco Elysium* iscenesetter, og ikke agon og ilinx, som det er for Harrier.

Et dataspill som representerer agons evnespill, er *Forza Horizon 5* (2021). Spillet er et bilspill hvor du kappkjører i Mexico i ulike miljøer. Bilspill som dette krever at spilleren har god finmotorikk og øye-hånd-koordinasjon for å gi passende og øyeblikkelige signaler til spillet gjennom spillkontrollen. Hvorvidt spilleren lykkes, beror derfor på spillerens evner og ikke på vilkårlige elementer utenfor spillerens kontroll.

Virtuell virkelighet med VR-briller er det som representerer ilinx best. I VR-spill kan dataspillutviklerne simulere alt fra karuseller til mer voldsomme opplevelser, som at vi faller fra en høyde. I *Forza Horizon 5* kan det kile i magen når vi kjører nedover en kjempebakke med bare en TV-skjerm og en kontroller i hånda, men med VR-briller kan følelsen intensiveres tifoldige ganger, fordi det føles som at vi er «i» spillverdenen og har «forlatt» egen verden. Jeg tror at sensasjoner vi antar er initiert av fysiske fenomener, som å kjøre karusell i en fornøylespark, også har en kognitiv og sanselig komponent som gjør at disse sensasjonene kan skapes i et kunstig miljø representert i dataspill.

Avslutningsvis i diskusjonen om lek er det verdt å peke på at lek og spill er to viktige komponenter i studiet av dataspill. Vi kan gjerne sette et skille mellom lek som frihet og utforskende aktivitet og spill som et strukturert og regelbundet rammeverk for lek (Salen & Zimmerman, 2004, s. 72). Både lek og spill er ulike former for aktivitet. Bjørkelo skriver i doktoravhandlingen sin at «[c]onsidered as activities, games and play are not characterized as complementary forms of activities, but are closely related to each other» (Bjørkelo, 2022, s. 19). Miguel Sicart (2014), som også Bjørkelo (2022) refererer til, sier at lek er en bredere kategori enn spill. Sicart argumenterer for at spill bare er en av mange måter å leke på, og sier videre at vi ikke trenger spill for å leke, men vi trenger lek for å spille. «Games don't matter that much. They are a manifestation, a form, of and for play, just not the only one», skriver han (Sicart, 2014, s. 4).

Konsekvensen er uansett den samme for dataspill. Vi trenger ikke dataspill for å leke, men lek er en iboende kvalitet ved dataspill. Dataspill er i likhet med analoge brettspill en

manifestasjon av vår trang til å leke med noe, men leken er i dataspilletts tilfelle realisert gjennom maskin- og programvare som tillater spilleren å tre inn i rike semiotiske domener som kan styrke den sanselige, kognitive og emosjonelle innlevelsen i lekens gang.

1.2. Dataspill som fenomen i seg selv

Nå som jeg har definert dataspill som aktivitet, vil jeg definere dataspillfenomenet i seg selv. Jeg har definert spill og lek og vist hvordan dataspill passer inn i et slikt rammeverk, men ikke sagt så mye om hva som gjør et dataspill til et dataspill. Derfor kan det være nyttig å se på ulike perspektiver på dataspill som dekker ulike aspekter ved dataspill som fenomen i seg selv. Jeg vil begynne med å se på ulike måter dataspill kan forstås som et narrativ, og så gå inn på spillmekanikker, regler og det audiovisuelle aspektet ved dataspill.

1.2.1 Dataspill som narrativ

Jeg ønsker å peke på noe helt sentralt før jeg går inn på narrativ i dataspill. Et dataspill må ikke ha et narrativ for være et dataspill. *Pong* (1972), for eksempel, hadde ikke noe narrativ, men var en ren representasjon av spill og lek. *Pong* gikk hovedsakelig ut på å spille «bordtennis» mot en datamaskin. Spilleren flyttet en strek, eller «rekkert», opp og ned på siden av skjermen for å unngå at en liten piksel, eller «ball», havnet bak spillerens strek, men i stedet på baksiden av den andres strek.

Dataspill har imidlertid ofte historieelementer i seg og kan ofte inneholde et sentralt narrativ som strukturerer spillet. De mest populære spillene har gjerne narrativ som er like – om ikke mer – komplekse som dem vi finner i filmer, bøker og andre medium.

Jeg ønsker å bruke Aarseths begrep om **erogodisk litteratur** som et springbrett for å starte diskusjonen om narrativ i dataspill. Aarseth (1997) hevder at:

In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extraneous responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages (s. 1–2).

Hvis jeg forstår Aarseth riktig, krever erogodisk litteratur, som dataspill kan sies å gå under, at «leseren» må utøve en betydelig innsats, kontra en ikke-erogodisk tekst, som krever minimal innsats for å navigere i teksten. Erogodiske tekster krever at leseren deltar aktivt i teksten. Dataspill kan sies å kreve en betydelig innsats. Å se en film på kino, derimot, kan sies

å være trivielt sammenliknet med å spille dataspill.

Aarseth bruker labyrintmetaforen (Aarseth, 1997, s. 5–6) og dessuten Doobs skille mellom «unicursal» og «multicursal» labyrinter (Doob, 1990) for å beskrive erogodisk litteratur. Skillet mellom førstnevnte og sistnevnte er skillet mellom en ensporet og en flersporet labyrint. Aarseth lander ikke på en konklusjon om hvorvidt erogodisk litteratur må være ensporet eller flersporet (1997, s. 8), og jeg forstår det slik at den kan være begge deler. Derfor kan det være fruktbart å ta utgangspunkt i labyrintmetaforen for å beskrive ulike former for narrativer i dataspill. Jeg mener på min side at vi ikke bør kile oss fast i labyrintmetaforer, men at vi kan bruke dem som veiledende utgangspunkt. Ulike spill har ulike former for narrativ i seg. Noen spill har en relativt **monolineær** (ensporet) historiefortelling, og andre har **multilineære** (flersporede) og **ikke-lineære** (åpne) narrativ som er mer eller mindre brukerstyrte. Et dataspill kan også være en hybrid av flere av disse konseptene.

Jeg setter et skille mellom mono- og multilineære narrativer fordi jeg ønsker å vise at lineære dataspill kan være lineære både med én og med flere veier. I sin bruk av begrepet erogodisk trekker Aarseth fram at «[t]his phenomon I call erogodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning ‘work’ and ‘path’» (s. 1). Kombinerer vi «work» og «path», får vi begrepet **arbeidsvei** på norsk. Jeg forstår en arbeidsvei som en vei vi bruker for å arbeide mot et bestemt mål. Narrativt impliserer begrepet arbeidsvei at narrativet i dataspill vil ha én eller flere veier i seg. Ved at jeg setter et skille mellom mono- og multilinearitet i dataspill, gjør jeg det også eksplisitt at et lineært dataspill kan ha én eller flere veier innebygd i seg. Linearitet betyr ikke nødvendigvis at spillet bare kan ha én lineær vei i en bestemt retning for å kunne kalles lineært, men at lineære dataspill kan ha flere mulige lineære arbeidsveier innebygd i seg. Det eneste kravet jeg stiller til dataspillet for at det skal være lineært, er at narrativene i det følger et sekvensielt og forhåndsdefinert mønster der et element etterfølges av et annet. At et spill kan gå i flere retninger, betyr ikke nødvendigvis at det er ikke-lineært. Det som kreves for at et spill går fra lineært til ikke-lineært, er et oppbrudd i det rigide, sekvensielle mønsteret vi ser i lineære narrativ.

Ved bruk av en romlig metafor kan vi si at monolineære dataspill fører oss gjennom en trang korridor hvor det finnes én vei og ett mål. I likhet med mange bøker er det derfor spillutvikleren som styrer spillerens opplevelse. I monolineære dataspillnarrativ kan ikke spilleren påvirke hvor reisen i spillet går. Spilleren sitter på toget og har ikke noe annet valg enn å gå dit togsquinnene leder hen. Så klart kan spilleren gå fram og tilbake i gangen og gjøre

ting underveis, men historien vil før eller siden lede spilleren til en bestemt destinasjon. Et eksempel på hva jeg vil kalle et monolineært spill, er *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017). I dette spillet følger vi hovedkarakteren Senuas psykologiske reise gjennom åsatroens underverden og forsøk på å redde hennes avdøde bror. Samtidig håndterer hun sine egne traumer. Spilleren blir dratt med på en lineær reise gjennom Helheim og følger Senua slavisk gjennom fortellingen. I dette spillet kan ikke spilleren påvirke hvilken retning spillet tar, hvordan de kommer til målet, eller når de får presentert informasjon. Alt blir presentert i den rekkefølgen spillutvikleren har lagt ut for spilleren. Det finnes bare én arbeidsvei spilleren kan bruke for å nå slutt punktet i spillet.

Hvis vi skal bruke en metafor for å skildre multilineære dataspill, kan vi se for oss flere skogsstier som går i ulike retninger. Skogsstiene kan starte på det samme stedet, men ende på forskjellige steder, eller de kan være ulike veier til det samme målet. Ulike stier trenger ikke nødvendigvis å lede til ulike destinasjoner. En sti kan være det turgåere ser på som den lange eller korte veien dit. Ved å ta den lange eller korte veien til det samme målet gjør vi et poeng ut av selve reisen i stedet for destinasjonen. Samtidig kan ulike stier lede til forskjellige steder. Da har valgene vi tar, mer betydning for hvor og hvorfor vi havner der.

Hvis vi overfører skogsmetaforen til dataspill, vil implikasjonen være at mens noen dataspill gjør et poeng ut av reisen til destinasjonen, gjør andre dataspill et poeng ut av destinasjonen og valgene vi tar for å komme dit. Jeg betegner disse spillene som multilineære framfor ikke-lineære fordi de lar spilleren velge et begrenset antall veier til en bestemt eller til flere bestemte destinasjoner. De gir ikke spilleren frihet til å «gå» hvor hen enn vil, slik ikke-lineære spill gjerne gjør. Når jeg snakker om ulike stier, må det ikke misforstås som spesifikt romslige veier til et mål, selv om ulike forgreininger i narrativet kan representeres gjennom at spilleren reiser til bestemte steder i spillverdenen. Et spill kan lede til det samme rommet, men spilleren kan erfare ulike konsekvenser ut ifra veivalgene hen har tatt. På den annen side kan spilleren møte på den samme destinasjonen, selv om hen har tatt ulike veier dit. Vi kan si at mens den første varianten gir spilleren reell handlekraft, gir den andre varianten spilleren illusjonen av handlekraft. På sett og vis impliserer den ene formen for historiefortelling predeterminisme, mens den andre impliserer fri vilje og handlekraft.

Et spill som demonstrerer det predeterministiske multilineære narrative i dataspill, er *Scarlet Nexus* (2021). Hvordan *Scarlet Nexus* blir fortalt, avhenger av hvilken hovedkarakter vi velger i hovedmenyen. Når vi starter spillet, må vi velge mellom å spille som Yuito Sumeragi eller Kasane Randall. Begge karakterene er til stede i historien i *Scarlet Nexus*, og Yuito slutter ikke å eksistere hvis spilleren velger Kasane. Karaktervalg blir et spørsmål om

hvilket perspektiv vi ønsker at historien i *Scarlet Nexus* skal bli fortalt fra. For meg framstod det som at det var en implisitt forventning om at jeg skulle spille gjennom begge versjonene av historien for å få med meg hele historien. Når vi spiller som den ene karakteren, får vi ikke alltid vite motivasjonen bak den andre hovedkarakterens handlinger. Når vi spiller som Yuito, får vi ikke vite hvorfor Kasane prøver å drepe Yuito, og hvorfor hun siden ombestemmer seg og blir en alliert. Ved å spille som Kasane i en ny omgang vil Kasanes motivasjon bli gjort klar for spilleren. Hvilken versjon av historien spilleren opplever først, er opp til hen selv. De to hovedkarakterenes reise divergerer og konvergerer i løpet av spillet Det tillater spilleren å oppleve de samme hendelsene ut ifra ulike perspektiver, men også ulike hendelser ut ifra hvor historien tar de ulike hovedkarakterene. Hendelsesforløpet er imidlertid det samme i begge fortellingene, og spilleren kan ikke påvirke dette. Ut ifra disse kvalitetene vil jeg kategorisere *Scarlet Nexus* som en predeterministisk, multilinear historiefortelling.

Et spill som kan demonstrere et spill basert på fri vilje og handlekraft, er *Detroit: Become Human* (2018). I dette dataspillet spiller vi som flere karakterer, og valgene vi tar, har konsekvenser for hva som skjer med dem. Spillet er en multilinear, forgreinende historie som kan lede spilleren til helt forskjellige sluttpunkter i narrativet. Ikke bare har spillet direkte øyeblikkelige konsekvenser for valgene vi tar. Det har også implisitte og uforutsigbare konsekvenser i ettertid. Derfor er *Become Human* et eksempel på et multilinear dataspill med søkelys på spillerfrihet og handlekraft gjennom at spilleren blir gitt handlekraft over hvor historien ender opp.

Hvis jeg skal bruke en metafor for å skildre ikke-lineære dataspill, velger jeg den åpne verdenen. I motsetning til monolineære og multilineære dataspill har ikke ikke-lineære spill noen forutbestemte veier som spilleren blir ført inn på eller tvunget til å velge mellom. Istedenfor å måtte gå ned en bestemt korridor eller velge mellom noen bestemte stier gir dataspillet spilleren mulighet til å velge sine egne veier.

I *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) kan spilleren boltre seg fritt i provinsen Skyrim, som i en slags fiktiv nordisk fantasissetting. Spillet har en hovedhistorie som spilleren kan velge å ta del i, men spilleren kan også reise rundt i den åpne verdenen uten å røre hovedhistorien. Spillet har en obligatorisk åpningsdel som tar spilleren gjennom et fort og et hulesystem, men så fort åpningsdelen er gjennomført, kan spilleren gå hvor hen vil. *Skyrim*s hovedhistorie har en bestemt rekkefølge, men spilleren kan velge å følge hovedhistorien et stykke og så gjøre noe helt annet istedenfor, som å bli elev på et magiuniversitet, leiesoldat, tyv eller snikmorder eller bare utforske spillverdenen etter eget ønske. Spilleren kan returnere til eller aldri gå tilbake til hovedhistorien igjen.

Slike ikke-lineære dataspill gir spilleren frihet til å forme sin egen historie som hen vil. Spilleren kan også velge å følge monolineære og multilineære historier. Dette valget viser også et viktig poeng: et dataspill er ikke nødvendigvis enten lineært eller ikke-lineært. Det kan også være en hybrid av lineær og ikke-lineær. Forskjellen slike hybrider imellom er om graden av linearitet er styrt av spilleren eller av dataspillet.

Jeg mener også at vi må anerkjenne at narrativer som blir formet og valgt av spilleren selv, kan være minst like betydningsfulle som narrativer som er konstruert av en spillutvikler med en hel stab av forfattere. I dataspill som *Skyrim* er rollespillet hovedpoenget med dataspillopplevelsen. Med tanke på at dataspill er et interaktivt medium som krever at spilleren deltar, mener jeg at det også er viktig å anerkjenne spillerens fantasi som noe betydningsfullt for å forstå narrativ i dataspill.

1.2.2 Dataspill som spillmekanikker og regler

Dataspill består ikke bare av narrativer vi kan oppleve utenifra og inn. De tillater oss også å delta i narrativer gjennom spillmekanikker og regler som setter betingelser for måten vi kan bruke disse spillmekanikkene på. Dataspill er tross alt en form for interaktiv lek og dessuten en form for erogodisk litteratur (Aarseth, 1997). Derfor er det faglig relevant å forklare hva som menes med spillmekanikker og regler, og hvordan de setter betingelser for leken i spillet, og å illustrere dette med konkrete eksempler for å gi leseren en viss forståelse av hvordan dette kan se ut.

Siden spillmekanikker er konkrete størrelser, ønsker jeg å gå ut ifra Miguel Sicarts formalistiske og objektorienterte programmeringsmetafor i *Defining Game Mechanics* (2008). Spillmekanikker er ifølge Sicart «[...] methods invoked by agents, designed for interaction with the game state» (2008). Jeg vil her omtale disse agentene som aktører.

Sicart deler opp definisjonen i bolker og forklarer hver av dem. Han begynner med «methods invoked by agents» og forklarer at disse metodene må forstås som handlinger og adferd som er tilgjengelig for en aktørklasse. Han skriver videre at «methods are the mechanisms an object has for accessing data within another object. A game mechanic, then, is the action invoked by an agent to interact with the game world, as constrained by the game rules» (2008). Ifølge Sicart trenger ikke en aktør være spilleren, men kan også være de datastyrtede aktørene i spillverdenen. I et skytespill er datastyrtede aktører for eksempel fiendtlige soldater styrt av forhåndsprogrammerte handlings-, adferds- og reaksjonsmønstre.

Sicart mener også at det er meningsfullt å beskrive disse spillmekanikkene i form av

verbhandlinger som for eksempel å hoppe eller gå, og disse verbene forstås i relasjon til signalene spilleren gir via maskinvaren hen bruker til å samhandle med spillet, for eksempel tastatur og mus på en datamaskin (PC) eller en spillkontroll på en spillkonsoll. Det vil for eksempel bety å trykke på den gule Y-knappen for å hoppe, den røde B-knappen for å gå på huk eller nedre høyre triggerknapp for å «skyte» hvis vi bruker en Xbox-konsoll. Det kan også bety mellomromstasten for å hoppe, kontroll (ctrl) for å gå på huk og venstre museknapp for å skyte når vi spiller på PC.

Mens noen dataspill tillater spilleren å gå på huk uavhengig av objektene rundt spillfiguren, krever andre dataspill at det finnes objekter i spillverdenen som tillater spilleren å utføre denne handlingen (2008). I *Fallout 4* (2015), for eksempel, kan spilleren gå på huk uavhengig av objektene rundt. I *Mass Effect 3* (2012), derimot, må spilleren bruke spesifikke objekter i spillverdenen for å kunne gå i dekning. Sicart omtaler sistnevnte som kontekstuelle spillmekanikker (Sicart, 2008). Han mener at kontekstuelle spillmekanikker kan være et nyttig konsept fordi det kan vise hvordan «[...] players decode the information in a level – how a player perceives certain structures and how those structures are used to communicate intended uses or behaviors» (2008). Med andre ord kan vi si at kontekstuelle spillmekanikker som er styrt av regler, kan vise hvordan ulike spillere forstår de ulike **affordansene** tilbudt av spillet ulikt. Vatnøy beskriver affordanser som «[...] how the [...] technological environment provides different constraints and possibilities for [...] action» (Vatnøy, 2017, s. 117).

Måten spillere forstår ulike affordanser i en virtuell verden på, impliserer at måten spillutviklere intenderer at spillmekanikkene skal brukes på, ikke nødvendigvis reflekterer hvordan spillere bruker spillmekanikkene. I *The Elder Scrolls: Skyrim* har spillutviklerne lagd en spillmekanikk som heter «shouts», eller «rop», som tillater spilleren å rope ut på dragespråk for å initiere ulike effekter. Et eksempel på det er «whirlwind sprint», eller virvelvindsprint. Effekten av dette er at spilleren kan løpe flere titallsmeter på bare noen millisekunder. Ropet er delt inn i tre ord, «wuld», «nah» og «kest», som betyr henholdsvis «virvelvind», «raseri» og «storm». I spillet finner vi ett ord av gangen på ordvegger rundt om i spillverdenen, og for å lære ordet må spilleren gå bort til veggen. Hvis de skal ta i bruk ordet i et rop, må spilleren åpne ordet med dragesjeler fra drager spilleren har bekjempet i løpet av spillet. Siden ropene er delt opp i tre deler, kan spilleren initiere ett, to eller tre av ordene avhengig av hvor lenge de holder nede RB-knappen på Xbox-kontrollen, og for hvert ord de legger til i ropet, vil karakteren sprinte fram litt lenger. Tre andre mekanikker er (1) at spilleren har et «lagersystem» som hen kan oppbevare gjenstander hen finner i spillverdenen, i, (2) at disse gjenstandene kan utplasseres av spilleren hvor som helst i spillverdenen, og (3)

at spilleren kan holde inne A-knappen på Xbox-kontrollen for å løfte og flytte disse gjenstandene rundt i rom i spillverdenen. En måte de kan kombinere rope- og løftemekanikken er ved å kombinere dem for å komme seg inn på et område som ikke har blitt åpnet for spilleren ennå, eller områder spilleren egentlig ikke skal ha tilgang på. De gjør det ved å holde en tallerken de har funnet i spillverdenen, horisontalt foran ansiktet til den datastyrte aktøren i førstepersonsperspektiv rettet mot døra, porten eller veggen spilleren ønsker å trenge gjennom, og aktivere det første ordet i virvelvindsprint, «wuld». Gjort riktig er resultatet av denne kombinasjonen at spilleren sprinter gjennom den ugjennomtrengelige døra, porten eller veggen i spillet.

Å bryte kollisjonsregler for overflater i dataspill er en av mange muligheter spillere har til å bruke spillmekanikker og regler i spillet på måter spillutviklerne ikke hadde intendert. En annen spillmekanikk i *Skyrim* er at spilleren kan plukke opp gjenstander som eies av datastyrte aktører. Regelen for hvorvidt spilleren blir tatt for tyveri, er hvorvidt de datastyrte aktørene kan se at spilleren tar gjenstandene deres. Spilleren kan trykke på den høyre spaken på Xbox-kontrollen for å initiere sniking eller flytte gjenstanden med løftemekanikken til et sted i rommet den datastyrte aktøren ikke kan se at spilleren plukker opp gjenstanden, eller spilleren kan ta en bømme hen har funnet i spillverdenen, og plassere den over hodet på den datastyrte aktøren. Det gjør at den datastyrte aktørens synsfelt blir deaktivert, som muliggjør at spilleren kan ta alle gjenstandene i rommet uten at den datastyrte aktøren anerkjenner handlingen som tyveri og roper på vaktene. Spilleren kan altså manipulere spillet gjennom bruk av synsreglene i spillet med løftemekanikken på en måte spillutvikleren ikke har intendert.

Det viser også hvorfor det er viktig å forstå forskjellen mellom spillmekanikker og regler som setter premissene for spillmekanikkene. Sicart reflekterer over forskjellen mellom spillmekanikker og regler på denne måten:

Implicit in this definition is an ontological difference between rules and mechanics. Game mechanics are concerned with the actual interaction with the game state, while rules provide the possibility space where that interaction is possible, regulating as well the transition between states. In this sense, rules are modeled after agency, while mechanics are modeled for agency. (Sicart, 2008)

Sicart (2008) skriver at betingelser, som at det er et passende objekt i nærheten for å initiere «gå i dekning» i spillverdenen, er eksempler på ulike regler som avgrenser bruken av spillmekanikkene. Disse reglene setter betingelser både for menneskelig aktører som interagerer med spillet, og for aktører styrt av datasystemer. Sicart (2008) påpeker samtidig at

vi ikke kan ta for gitt at de samme reglene gjelder for spilleren (den menneskelige aktøren) som for karakterene i spillet (datastyrte aktører).

Et eksempel på at menneskelige og datastyrte aktører kan være betinget av ulike regler, er *Star Wars: The Force Unleashed II* (2010). Mens spilleren som styrer hovedkarakteren Starkiller, kan svinge med lyssabel, skyte lyn ut av fingrene og løfte objekter med *kraften* samt unnvike og hoppe, kan fiendtlige soldater skyte laserprosjektiler med laservåpen, gjemme seg bak objekter og fly med jetpack i områder den spillerstyrte karakteren ikke kan bevege seg i. Istedenfor å bevege seg i disse områdene må den spillerstyrte karakteren bruke lyssabelen til å reflektere laserprosjektilene tilbake på fienden, skyte lyn på dem eller kaste en kasse på dem med *kraften*. Spillet er derfor strukturert ulikt for menneskestyrte og for datastyrte aktører.

Den andre delen av Sicarts definisjon er at spillmekanikker er «[...] designed for interaction with the game state» (2008). Implikasjonen av det er ifølge Sicart at spilldesigneres arbeidsoppgave er å lage mekanikker som tillater aktører å interagere med spillet. Denne interaksjonen modifierer tilstander i spillet (Juil, 2005, s. 59–64).

I *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) er helsenivået hos både den menneskestyrte og de datastyrte aktørene et eksempel på en spilltilstand i spillet. Gjennom spillmekanikker som å «svinge med sverd» og «kaste magi» på de datastyrte aktørene i spillet, på for eksempel banditter, kan spilleren få bandittens helsenivå fra hundre til null. Når den menneskestyrte aktøren tømmer den datastyrte aktørens helsenivå, vil den datastyrte aktøren gå fra en aktivert til en deaktivert tilstand, altså dø. Når banditten er deaktivert, blir en annen spillmekanikk aktivert. Nå kan spilleren interagere med den deaktiverte aktørens legeme og ta med seg gjenstander som er i den datastyrte aktørens «lommer».

Spillmekanikker er gjerne, men ikke nødvendigvis designet for å overvinne forskjellige utfordringer i spillet, og derfor endre tilstander i spillet på spesifikke måter (2008). Hvis vi går tilbake til eksemplet fra *Skyrim*, så kan vi se på spillmekanikkene som «å svinge med sverd» og «kaste magi» som mekanikker ment for å deaktivere datastyrte aktører i spillet som kommer i veien for den menneskelige aktørens målsettinger.

Sicart skiller mellom **kjernemekanikker**, **primære kjernemekanikker** og **sekundære kjernemekanikker** (2008). De ulike kategoriene av spillmekanikker utfyller ulike funksjoner i spillet.

Han omtaler kjernemekanikker som «[...] the game mechanics (repeatedly) used by agents to achieve a systemically rewarded end-game state» (Sicart, 2008). I *Far Cry 6* (2021) er skytemekanikken en kjernemekanikk. Her må spilleren skyte de datastyrte aktørene, et

fascistisk regimes fotsoldater, som står i veien for frigjøringskampen til den menneskestyrte aktøren, geriljakrigeren Dani Rojas, for å fullføre historien i spillet. Poenget med spillet er å styrte Anton Castillos autoritære og fascistiske regime i en fiktiv nasjon i Karibia som heter Yara. For å gjøre det må spilleren skyte mange datastyrte aktører.

Sicart deler dessuten kjernemekanikkene inn i **primære** og **sekundære kjernemekanikker**. Med primære kjernemekanikker sikter han til mekanikker som direkte brukes til å oppnå ønskede «end-states», eller slutttilstander, i spillet (2008). Skytemekanikken i *Far Cry 6* (2021) er en slik kjernemekanikk, fordi den er nødvendig for å nå slutttilstanden i spillet. Sekundære kjernemekanikker, derimot, er mekanikker som gjør interaksjonen for spilleren lettere for å oppnå slutttilstanden i spillet (2008). I *Far Cry 6* (2021) er det å gå på huk for å snike rundt et eksempel på en slik sekundær kjernemekanikk. Teknisk sett kan spilleren løpe rundt omkring, skyte vilt rundt seg og kaste granater for å nå slutttilstanden i spillet, men spilleren gjør nok klokt i å heller være tålmodig og snike seg rundt og fjerne de datastyrte aktørene én om gangen gjennom kløkt framfor bravader.

Sicart (2008) påpeker samtidig at ikke alle spillmekanikker har som formål å nå en slutttilstand i spillet, og at ikke alle spill har en endelig slutt, men gjerne er spill vi kan spille uten noen bestemte mål (utenom dem vi setter selv). I *Crusader Kings III* (2020) spiller vi som en valgfri hersker i middelalderen. Vi kan starte spillet som en jarl, hertug, konge eller keiser og hvor som helst i verden. Spilleren får ikke et bestemt mål i begynnelsen av spillet, men må sette målene selv. For eksempel kan spilleren sette et mål i sitt eget hode om å starte som jarlen av Telemark og ende opp som keiseren av Skandinavia. Siden det ikke er noen forhåndsbestemte ønskede slutttilstander i spillet utenom dem spilleren har valgt selv, passer spillmekanikkene i *Crusader Kings III* ikke inn i Sicarts definisjon av primære og sekundære kjernemekanikker.

I enkelte spill er dessuten det å nå ønskede slutttilstander det motsatte av hva spillet går ut på. I *Tetris* (1984) er poenget å stable flest mulig rader med fargelagte, pikselerte geometriske former og oppnå høyest mulige poengsum. En runde med *Tetris* kan pågå lenge uten en definitiv avslutning på spillet. Teoretisk sett kan en runde med *Tetris* fortsette i det uendelige. *Call of Duty: Black Ops 4* (2018) er et dataspill som bare spilles over nettet med andre spillere. Slutttilstander i dette spillet nås ikke nødvendigvis av spillerhandlinger gjennom kjernemekanikker, men bestemmes av en forhåndsdefinert tidsgrense. I dette tilfellet når spilleren altså ikke en slutttilstand på grunnlag av primære eller sekundære kjernemekanikker, men på grunnlag av en klokke som bestemmer når slutttilstanden er nådd.

Samtidig kan hvorvidt noe fungerer som en valgfri (sekundær) kjernemekanikk eller

en obligatorisk (primær) kjernemekanikk, avhenge av spilllets gang (2008). I *Shadow of the Tomb Raider* (2018) er snikemekanikken en sekundær kjernemekanikk i mesteparten av spillet, men i en spesifikk seksjon i spillet blir den valgfrie snikemekanikken obligatorisk for å komme seg videre.

Sicart (2008) påpeker samtidig at spill uten bestemte slutttilstander eksisterer, men at han ikke ønsket å gå inn på mekanikkene i slike spill i artikkelen sin. Jeg mener det er kritikkverdig å operere med spillmekanikkdefinisjoner som ekskluderer helt sentrale spillmekanikker i spill uten bestemte slutttilstander. Det er faglig relevant å utforme en definisjon som inkluderer spillmekanikker i spill uten bestemte slutttilstander. Vi kunne definert en tredje kategori og kalt denne tredje kategorien for **redundante spillmekanikker**, men problemet ligger i at Sicarts definisjon bare dekker spill med forhåndsdefinerte slutttilstander. Derfor foreslår jeg å definere kjernemekanikker som (gjentatt) brukte spillmekanikker som er nødvendige for at spilleren skal oppnå både forhåndsdefinerte og egendefinerte ønskede mål eller slutttilstander i spillet. Hvorvidt noe er en primær eller en sekundær kjernemekanikk ut ifra denne forståelsen, avhenger av hvilke krav spillet stiller for å oppnå en slutttilstand i den spesifikke konteksten, eller hvilke målsettinger spilleren selv har satt for spillingen i den spesifikke konteksten. Derfor kan en valgfri spillmekanikk bli obligatorisk hvis spilleren har satt seg et mål som krever at spillmekanikken må tas i bruk, og en obligatorisk kjernemekanikk kan bli valgfri hvis spilleren setter et mål som ekskluderer bruken av denne kjernemekanikken.

I sin definisjon av spillmekanikker bruker Miguel Sicart begrepet «ønskede» slutttilstander (2008). Det er usikkert om ønskede slutttilstander er en meningsfull kategori i dataspill. Ordet «ønsket» impliserer vilje, altså intensjonalitet. Utfordringen med å medberegne intensjonaliteten til en spillmekanikk er å vite hvilken aktør vi skal gå ut ifra for å finne intensjonen bak den spillmekanikken, og i forhold til den bestemte «ønskede» slutttilstanden den spillmekanikken skal lede spilllets gang mot. Hvis vi går ut ifra spillutviklerens intensjon, blir hensynet til måten spillutvikleren har utviklet kjernemekanikker og regler i forhold til forhåndsdefinerte slutttilstander i spillet på, relevant for å vurdere intensjonaliteten i spillet. Hvis vi derimot går ut ifra at spilleren har agens over egen spilling, må vi også gå ut ifra at spilleren ser på spillmekanikkene i samspill med spilleregler som affordanser som kan brukes til å oppnå ønskede slutttilstander spilleren har definert selv. Derfor foreslår jeg at vi splitter ideen om en subjektiv, «ønsket» slutttilstand i to, mellom dataspillets iboende intensjonalitet, altså hvilken retning spilldesignet peker i forhold til narrative tråder, og vinn/tap-betingelser i spillet, og hvilken intensjonalitet spilleren har i

møte med spilllets affordanser. Hvorvidt vi setter søkelyset på intensjonaliteten vi kan hente ut fra spilldesignet eller spillerens intensjonalitet i møte med systemene i spillet, avhenger av om vi ønsker å analysere spilllets iboende struktur eller spillerens adferd i møte med strukturen.

Denne diskusjonen viser at å definere spillmekanikker som primære eller sekundære ut ifra forhåndsdefinerte målsettinger er å lage arbitrære skiller som kan være nyttige for å analysere bestemte spill og bestemte aspekter ved spillene. Derimot er denne definisjonen lite anvendelig på spill uten forhåndsdefinerte slutttilstander og på spilling der spilleren setter egendefinerte mål. Derfor kan det være fruktbart heller å se på kjernemekanikker som affordanser spillutvikleren tilbyr spilleren for å løse ulike problemstillinger satt av ulike aktører. Disse problemstillingene kan for eksempel være satt av både spillutvikleren med sin intensjon for spillet, men også spillerens agens og vilje i møte med spillet. Diskusjonen om måter en spiller kan bryte regler i spillet fullstendig på, gjør det problematisk å definere konsepter ut ifra spillutviklerens intensjonalitet. Spillere bruker ikke bare spillmekanikker på måter som er intendert av spillutviklere. De er kreative og finner hull i spilllets byggverk og bryter regler som er ment å være absolutte. Kollisjonsregelen i *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) er ment å begrense spilleren innenfor og utenfor bestemte rom. Kollisjonsregelen er en regel som styrer hvordan fysikken i dataspillet fungerer, og skal sørge for at spilleren ikke går gjennom gulv eller vegger. Det ville brutt innlevelsen i spillet hvis illusjonen ble brutt av at spilleren faller gjennom gulvet og ser trikset bak magien. Ved å bruke en tallerken eller en bøtte og et rop kan spilleren ignorere kollisjonsreglene fullstendig og gå dit hvor det ikke er intendert av spillutvikleren. Spilleren kan få tilgang til den gjemte strukturen i spillet og tvinge spillet til å avsløre spillutviklerens knep.

Avslutningsvis ønsker jeg å erkjenne at dataspillet ikke bare struktureres av spillmekanikker og regler. Dataspill er også strukturert av ulike prosesser som ikke bare setter regler, men også styrer tilstander og parametere i spillet (Hawreliak, 2019). I kapittel to i oppgaven vil jeg forklare de prosessuelle aspektene ved dataspill mer i detalj. Her vil jeg kort nevne at datastyrte aktører har forhåndsprogrammerte adferds- og reaksjonsmønstre som reagerer på hva spilleren gjør med spillmekanikkene, men også betinger måten datastyrte aktører bruker spillmekanikker i forhold til regler i spillet på. Ikke minst vil ulike handlinger i spillet lede til ulike tilstander. Slutttilstander er et eksempel på en slik prosess. Dataspill har også ulike parametere som setter premisser for ulike bestanddeler av en enhet i spillet, for eksempel hvor mye helse en datastyrt aktør mister på grunnlag av hvor mye helse et våpen tar fra den datastyrte aktøren per slag fra den menneskestyrte aktøren. Regelen om at et sverdbygg leder til tap av helse, blir i *Skyrim* strukturert av parametere for hvor mye helse en

aktør har, og hvor mye et våpen skader. Derfor kan vi si at spillmekanikker og regler blir strukturert av tilstander og parametere i dataspillet.

1.3 Et historisk perspektiv på dataspill: Hvordan har grafikken og spilleken utviklet seg over tid?

Dataspill er et audiovisuelt medium, og for å vise hvordan dataspill har utviklet seg visuelt og auditivt over tid, er det verdt å diskutere hvordan grafikk, altså det visuelle, og lyden i dataspill har utviklet seg over tid. Siden vi uansett er inne på et historisk perspektiv på dataspill, er det verdt å se på hvordan spilleken har utviklet seg over tid. Det gir et godt utgangspunkt for å diskutere dataspill som semiotisk fenomen i oppgavens neste kapittel.

Dataspill har hatt en stor utvikling siden de aller første spillene kom på 1960- og 1970-tallet. I *Understanding Video Games* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020) deler forfatterne historien opp i 1970-, 1980-, 1990-, 2000- og 2010-tallet. Hver av disse tiårene bringer med seg en utvikling i dataspillindustrien. Jeg kommer ikke til å nevne like mange spill som disse forfatterne, men velger simpelthen å nevne noen dataspill for å beskrive den audiovisuelle utviklingen og hvordan spilleken har utviklet seg over tid. Med **spillek**, ofte referert til som «gameplay» på engelsk, refererer jeg til samspillet mellom leken som blir realisert i dataspillet, altså hva vi gjør i spillet, og spillmekanikkene og reglene som strukturerer denne leken gjennom hva som kan gjøres, og på hvilke betingelser.

1.3.1 1970-tallet: Begynnelsen

På 1970-tallet blir dataspill som industri etablert med spillkonsoller som Atari 2600 med Nolan Bushnell i spissen (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020). Dataspillene bestod på denne tiden av ensfarga og enkelt pikselert grafikk og hadde helt rudimentære spillmekanikker. Vi må se på denne tidsperioden som en slags pionertid der dataspill sakte, men sikkert begynte å ta form. For å beskrive hvor rudimentært dataspill faktisk begynte, ønsker jeg å beskrive det audiovisuelle og spilleken i det klassiske spillet *Pong* (1972) i detalj.

Pong bestod av en svart bakgrunn, en hvit strek som splittet skjermen i to for å representere et nett, en hvit, firkanta prikk som skulle representere en ball, og to korte, hvite streker på hver side av skjermen som skulle representere rekkerter. Spillet bestod av to spillmekanikker og to regler. Spillmekanikken bestod av at rekkerten kunne beveges opp og ned på siden av skjermen, og ballen som fløy fram og tilbake på skjermen. Måten ballen

beveget seg på, var betinget av ballens bevegelsesbane fra før av og kontakten med rekkerten, som sendte ballen tilbake. Lydbildet var preget av enkle elektroniske lyder som kunne reduseres til enkle digitaliserte «tut» når det ble mål, og «tut» når ballen traff en rekkert.

Utover på 1970-tallet inneholdt nye spill mer komplekse spillmekanikker og regler. For eksempel kunne vi i *Space Invaders* (1978) bevege en kanon sidelengs på skjermen mens vi skøyt små pikselstreker mot små pikselerte romskip som skøyt samtidig som de beveget seg sidelengs og nedover mot spilleren. Hvis spilleren ikke klarte å skyte alle romskipene før de kom inn på spillerens område, eller hvis fiendens romskip tømte spilleren for liv, var spillet tapt. *Space Invaders* hadde også mer kompleks grafikk enn *Pong*. I stedet for enkle streker var både de datastyrte romvesenene og den spillerstyrte tanksen representert i tydelige og gjenkjennelige pikselmønstre. Romvesenene var sant å si hvite og bakgrunnen svart, som i *Pong*, men spillfiguren og bunkerne spilleren kunne gjemme seg bak, var grønne. Spillet var tenkt å iscenesette en tenkt invasjon fra rommet, og leken i spillet bestod av det. Lyden i spillet var relativt enkel. Spillet hadde laserpistollyder som i realiteten var ulike digitale pip, og en bakgrunnslyd med økende, gjentakende rytme som intensivertes jo nærmere romvesenene kom.

Narrativ i dataspill hadde ikke blitt utviklet da *Pong* og *Space Invaders* ble lansert. Maskinvaren, og derfor også programvaren, var ikke kompleks nok til å realisere narrativ.

1.3.2 1980-tallet: Kollaps og gjenfødelse

Dataspill var på 1980-tallet preget av at spillutviklere fikk tilgang på maskiner som tillot mer kompleks programvare. Et eksempel på det var Nintendo Entertainment System, som gjenreiste spillindustrien etter en kollaps spillmarkedet i 1983 etter grov neglisjering og slipp av uferdige spill (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020). Et spill som spesielt ble gjort til syndebygg for denne kollapsen, var *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982). Spillet var en så stor flopp at utvikleren dumpet flere spillkassetter i Nevadaørkenen for å dekke over fadesen (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020), og kassetene ble funnet av et dokumentarteam i 2015 som bekreftet historien (Godfrey, 2015). Atari, som hadde dominert spillmarkedet fram til da, gikk nesten konkurs og mistet grepet om markedet. To år etter kom Nintendo på markedet med Nintendo Entertainment System (NES), eller Famicom, som det het i Japan (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020).

Dataspill på 1980-tallet gikk blant annet fra å ha ensfarga svarte bakgrunner til å få bakgrunner og karakterer i flere farger. Bakgrunnene og karakterene var mer intrikate visuelt

fordi spillkonsollene tillot mer kompleks programvare. Allerede *E.T. the Extra-Terrestrial* hadde en bakgrunn med farger. Hvis vi skal snakke om et spill med mer variasjon, ønsker jeg imidlertid å vise til *Super Mario Bros.* (1985). Mens *Pong* bestod av sort og hvitt og enkle piksler, bestod *Super Mario Bros.* av komplekse fargekombinasjoner. Gjennom kompleks pikselkunst lagde Nintendo mursteinkonstruksjoner, en blå himmel med skyer, grønne kloakkrør, datastyrte motstandere med enkel, men forhåndsdefinert adferd og en lett gjenkjennelig datastyrt hovedkarakter. Spillmekanikkene bestod av at Mario kunne gå fram og tilbake og hoppe opp og ned på fienden og opp på ulike konstruksjoner. Mario kunne også hoppe opp i klosser for å ødelegge dem. Lydbildet bestod av ulike lyder for ulike handlinger Mario utførte. Dessuten hadde spillet musikk basert på enkle pipelyder. Spillet bestod av flere brett hvor poenget var å redde prinsessa (som selvfølgelig alltid var i et annet slott), og det hadde enkle narrative tråder.

På 1980-tallet fortsatte utviklingen i dataspillenes kompleksitet. Selv om *Super Mario Bros.* representerer grafikken og lydbildet fra 1980-tallet relativt godt, var *Super Mario Bros.* relativt enkelt sammenliknet med andre spill når det gjelder spillmekanikker og regler. *SimCity* (1989), for eksempel, var mer kompleks enn *Super Mario Bros.* når det kommer til spillmekanikker og regler. *SimCity* er en bysimulator der spilleren kan plassere ut byggetomter for alt fra hus til innbyggere, businessser og offentlig infrastruktur. Spilleren kan dessuten bygge veier, planlegge strøm og vannforsyningen og ta politiske avgjørelser. *SimCity* hadde komplekse regelsystemer som styrte økonomi og tilfredshet blant innbyggerne i byen de lagde, som styrte hva de kunne bygge, og hvordan datastyrte innbyggere reagerte på valgene de tok. Lyden bestod på sin side av enkle pipelyder, og musikk var fraværende.

Andre dataspillsjangere begynte å utvikle seg på 1970- og 1980-tallet, og innen 1980-tallet var omme, hadde de fleste dataspillsjangere vi ser i dag, som spenning, strategi, eventyr og prosessorienterte spill, sett dagens lys (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020). Så ble det utviklet undersjangere. Spenningsspill tok form av for eksempel skytespill, sportspill og kampsportspill.

Samtidig er det verdt å nevne at antall piksler per tomme utviklet seg over tid. Det startet med 8-bits, gikk videre til 16-bits på 1980-tallet og utviklet seg så til 36-bits og 64-bits på 1990-tallet. Pikselkunsten, men også grafikken som tok i bruk andre metoder, økte i kompleksitet.

1.3.3 1990-tallet: Fra piksler til polygoner

Selv om grafikk basert på piksler var relativt vanlig på 1990-tallet også, skjedde det dette tiåret en utvikling som skulle forandre spillindustrien for alltid. Fram til 1990-tallet var 2D-figurer det mest vanlige i dataspill, men på 1990-tallet tok blant andre Nintendo i bruk polygoner, hovedsakelig geometriske, tredimensjonale figurer de la farger og tekstur over (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020). De fleste spillprodusenter hadde dessuten tatt i bruk spillkassetter, men på 1990-tallet kom spillkonsoller som anvendte CD-rom. Selv om Philips teknisk sett var først ut med CD-I (1991), blir Sony med deres PlayStation 1 (1994) ansett som den første suksessrike spillkonsollen som tok i bruk CD (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020).

Spillet som satte standarden for bruk av 3D-figurer, var *Super Mario 64* (1996) på Nintendo 64 (1996). For første gang kunne vi se den lille italienske rørleggeren i flere dimensjoner. Marios kropp var formet ved bruk av polygonformer som skulle ligne på midje, hode, armer, bein og så videre. Spillmiljøet var også preget av et tredimensjonalt terreng hvor Mario kunne gå opp og ned. Spillet beholdt de grunnleggende spillmekanikkene som i originalen fra 1985 og de andre Mario-spillene i 2D som fulgte, men nå kunne karakteren bevege seg både vertikalt og horisontalt i 360 grader og ikke bare fram og tilbake. Lyden var nå musikk fra ekte instrumenter og en protagonist med stemmen til en stemmeskuespiller. Lydkvaliteten var ikke all verden, men nå var ikke lydbildet i spill preget av digitale pipelyder produsert av en datamaskin lenger.

Andre spill med de samme kvalitetene som *Super Mario 64* (1996) ble lansert på 1990-tallet. Et spill som tok 3D-spillet et skritt videre når det gjelder kvalitet, er *Shenmue* (1999) på Segas Dreamcast (1998). I likhet med *Super Mario 64* tok *Shenmue* i bruk 3D-grafikk og lyd, men spillet var likevel banebrytende, fordi det inneholdt en åpen verden hvor spilleren kunne bevege seg fritt i en liten by, og du kunne delta i gaffeltruckløp, sloss med folk, spille arkadespill, mate katter og snakke med karakterer i den åpne verdenen for å finne hint om hvem som drepte hovedkarakterens far. Narrativet i *Shenmue* var komplekst, og i likhet med *Metal Gear Solid* (1998) begynte trenden med spill som var mer kinematiske. Utviklingen av teknologi som CD og kraftigere spillkonsoller tillot spillutviklerne å lage spill som kunne realisere stadig mer komplekse narrativer.

1.3.4 2000-tallet: Maskinene blir kraftigere og spillene mer komplekse

2000-tallet starter med Sonys Playstation 2 (2000), Microsofts Xbox (2001) og Nintendos GameCube (2001). Det er relevant å starte med disse konsollene, for de neste 20 årene har

blitt dominert av disse spillkonsollprodusentene. Spillene på tidlig 2000-tall bestod hovedsakelig av det samme, men spillene ble større i omfang og kompleksitet, og det visuelle og det auditive ble stadig mer komplekst. Hvis vi derimot skal tallfeste resolusjonen, vil disse konsollene havne på 480p, som står for «progressive scan». Jeg vil ikke forklare teknologien bak progressive eller «interlaced scan» i for eksempel 1080i, men vil bruke det som et bilde på måten grafikken økte i kompleksitet over tid på. Alt leseren trenger å vite, er at «i» står for «interlaced scan», at «p» står for «progressive scan», og at 1080p er bedre enn 1080i, men at 1080i er bedre enn 780p, og så videre.

Et godt eksempel på spills kompleksitet på tidlig 2000-tall var *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). Spillverdenen bestod av tre store byer og en åpen verden mellom dem. Spilleren kunne kjøre bil, båt, fly, motorsykkel og andre kjøretøy. Hen kunne dessuten bruke et stort utvalg av skyte- og slagvåpen, spise mat på ulike restauranter og lære seg ulike kampsporter. Ut ifra måten spilleren brukte hovedkarakteren CJ på, kunne karakteren bli feit eller muskuløs, som viste et eget regelsystem for kosthold og trening i spillet. Spillet var også befolket av tusenvis av datastyrtede aktører i form av alt fra tilfeldige forbipasserende til karakterer med relevans for historien i spillet. Hvis spilleren begikk kriminalitet i spillet, fikk spilleren politiet etter seg. Hvorvidt datastyrtede aktører angrep spilleren, avhengte av om karakteren skøyt først, eller om den datastyrtede aktøren var en del av en rivaliserende gjeng. Narrativet var intrikat og ga spilleren mulighet til å ta valg på ulike punkter i spillet. Musikken kom i form av radio som spilte opptak av rap, rock og pop som var relevant for 1990-tallssettingen i spillet, og datastyrtede karakterer var spilt av ekte skuespillere, som Samuel L. Jackson.

Deretter kom Sony med Playstation 3 (2006), Microsoft med Xbox 360 (2005) og Nintendo med Nintendo Wii (2006). De to førstnevnte nådde helt opp til 780p, mens sistnevnte nådde til 480p. Sony og Microsoft prioriterte kraftigere maskinkraft som kunne kjøre mer komplekse programmer og rikere grafikk og lyd for spillere som foretrakk mer voksne spill, som *Gears of War* (2006) og *Uncharted: Drake's Fortune* (2007). Nintendo var mer opptatt av innovasjon gjennom bevegelseskontroller og mer familievennlige spill som *Wii Sports* (2006), hvor spilleren brukte den bevegelsesstyrte Wii-kontrollen til å for eksempel spille tennis eller golf. Spillverdenene ble større enn før, og grafikken fortsatte å bli mer imponerende. Narrativene i dataspillene ble stadig mer kinematiske og viste hvordan dataspill som medium i likhet med film og TV hadde stort potensial for å fortelle historier.

1.3.5 2010-tallet: Spillene blir mer realistiske

I begynnelsen av 2010-tallet blir Xbox One (2013), Playstation 4 (2013) og Wii U (2013) lansert. Xbox One kunne nå opp til en resolusjon på 1440p, mens Playstation 4 og Wii U nådde opp til 1080p. I likhet med forrige konsollgenerasjon tillot disse konsollene at spillene ble større på kompleksitet og omfang. Samtidig kom vi til et punkt der spillene begynte å bli mer realistiske. For eksempel begynte sand, snø og gjørme i spillene å oppføre seg som virkelighetens sand, snø og gjørme. For eksempel formes snøen og gjørma i *Red Dead Redemption 2* (2018) etter hvordan karakteren beveger seg i terrenget. Hvis hovedkarakteren faller i gjørma, formes gjørma etter kroppen hans. I det samme spillet har vi dessuten et velutviklet fysikkssystem hvor for eksempel de datastyrte agentenes kropp påvirkes av eksplosjoner og andre måter kraft utøves i spillet på. I *Assassin's Creed: Origins* (2017) avhenger lyden av fotskritt av hva slags underlag den menneskestyrte karakteren trår på. Spillene begynner med andre ord å oppføre seg på en måte som ligner på det vi forventer å se i vår egen verden.

1.3.6 2020-tallet: Hvordan ser dataspillene ut i dag?

De nyeste konsollene på markedet i dag er Xbox Series X (2020) og PlayStation 5 (2020), og selv om Nintendo Switch (2017) ble lansert på slutten av 2010-tallet, er mitt inntrykk at de fleste anser Nintendo Switch som en del av de nåværende spillkonsollene. Resolusjonen på Xbox Series X og PlayStation 5 når opp til 4K, som tilsvarer over 4000p, mens Nintendo Switch ligger på 1080p. Til gjengjeld er Nintendo Switch mer innovativ ved at vi kan bære med oss en bærbar skjerm med samme resolusjon som en hjemmespillkonsoll, og vi kan koble den til en TV, slik at den fungerer som en hjemmespillkonsoll også.

Samtidig med at grafikken har utviklet seg, har antallet bilderammer som kan vises på skjermen per sekund, økt. Det påvirker hvor flytende bildet er. Spill har gått fra å være relativt hakkete til å være veldig flytende.

2020-tallet er foreløpig et uskrevet kapittel i spillhistorien, men i likhet med de forrige tiårene har spillene og maskinvaren fortsatt å utvikle seg. Grafikken begynner å nærme seg fotorealisme i de aller mest avanserte spillene i dag, og hvis vi ikke har et trent øye for å skille mellom grafikk og video/bilde, kan det allerede nå være vanskelig å se forskjellen.

En utvikling jeg likevel ønsker å peke på, er strålesporing. Det som gjør strålesporing interessant, er at det tillater spillutvikleren å programmere inn lys på en måte som tillater etterligning av ekte lyspartikler. Implikasjonen av det er at spillutviklere kan programmere inn

en sol som oppfører seg som en sol, og overflater som har et realistisk forhold til lyskilder, for eksempel lyspærer. Blanke gulvflater og speilflater vil for eksempel reflektere lys og spre lyset i rommet slik det ville gjort i den virkelige verden. En annen konsekvens er at forholdet mellom lys og måten objekter skyggelegger lyset på, vil skape dynamiske skygger.

Med gode hodetelefoner kan spilleren også oppleve en realistisk lyd som kommer fra ulike kilder i rommet de befinner seg i. Hvis noe er bak spilleren, kan hen lokalisere hvor lyden kommer fra, på grunnlag av hørsel alene. Samtidig har lyden blitt så realistisk at det kan høres ut som vi er i virkelige miljøer, og at menneskene som snakker til deg, er i rommet.

Samtidig begynner narrative i enkelte dataspill å bli så rike at de kan utkonkurrere filmen og tv-serien når det gjelder innlevelse. Dette våger jeg å påstå fordi dataspillene har kommet til det punktet der de har like gode eller bedre visuelle og auditive ressurser enn filmer og tv-serier. Dataspillsjangerne er like komplekse som hvilke som helst andre sjangere i andre medium. I likhet med film har dataspill for eksempel sjangere som skrekk, spenning, komedie og drama. Det som gir dataspill et fortrinn når det kommer til innlevelse i de fiktive verdenene, er at spilleren deltar aktivt i narrative gjennom spilleken iscenesatt av grafikk, spillmekanikker og regler.

Videre har spillmekanikkene kommet til det punktet hvor vi kan gjøre alt i dataspill som vi kan gjøre i virkeligheten, og reglene som setter betingelsene for spillmekanikkene, oppfører seg relativt likt som i vår verden. Samtidig kan dataspill iscenesette handlinger som ikke er mulige i vår verden, gjennom regler som er like komplekse som i vår verden, men som fungerer på helt andre måter. I realiteten kan en spillutvikler programmere inn helt andre fysiske lover og tillate handlinger som ikke er mulige i vår verden. Spillene er tross alt ikke iscenesatt av fysiske partikler, men av data, og i datagenererte verdener setter bare fantasien grenser for hvilke regler som kan iscenesettes.

1.3.7 Hvilke konklusjoner kan vi lande på ut fra dataspillhistorien?

Den viktigste konklusjonen vi kan dra ut av dataspillhistorien, er at dataspill er et rikt domene som kan by på mye. Spilleken som er iscenesatt av spillmekanikker, og reglene som iscenesetter dem, er nærmest ubegrensede. Grafikken i dataspillene har også blitt mer komplekse over tid og vil mest sannsynlig fortsette å utvikle seg mot mer kompleksitet i framtiden også. Ulike typer narrative har blitt iscenesatt i dataspill, og disse narrative har utviklet seg over tid.

1.4 Konklusjon: Hva er et dataspill, og hvorfor er det viktig?

Dataspillhistorien og den øvrige diskusjonen viser noe helt sentralt: At det er utviklet et komplekst *semiotisk domene* (Lotman, 1990) som tillater flere mulige aktiviteter muliggjort av de ulike *affordansene* dataspill kan realisere. Dataspill er et rikt felt som tillater komplekse aktiviteter gjennom spillmekanikker og regler som strukturerer spilleken. Dataspill er iscenesatt av komplekse semiotiske representasjoner. Spilleken og den komplekse semiotiske iscenesettelsen kan fortelle like slående narrativer som hvilket som helst annet medium.

Ikke alle dataspill er rike på narrativer eller spilles nødvendigvis på en datamaskin eller en spillkonsoll. Jeg mener det er mer fruktbart å fortelle hva vi kan gjøre med et dataspillformat, enn å utforme en definisjon som ekskluderer mange dataspill. Dette peker mot noe viktig. At dataspill er et kulturelt artefakt som har blitt gitt status som et betydningsfullt fenomen i kulturen. I likhet med andre kulturelle fenomener består dataspill av normer som strukturerer hva som er forventet av dataspillenes funksjonalitet og design som de kulturelle fenomenene dataspillene er. Sammen realiserer disse normene ulike kulturer i ulike dataspill. Med andre ord er dataspill ikke bare et semiotisk fenomen som tillater spillutviklere å fortelle historier og iscenesette aktiviteter gjennom spillek realisert i spillmekanikker og regler. Dataspill er helhetlige tekster som det er tydelige forventninger til. Derfor vil oppgavens neste kapittel handle om dataspill som et semiotisk fenomen og hvorfor jeg mener at spesielt tekstvitenskapen kan gi dem som ønsker å analysere dataspill, et fruktbart teoretisk rammeverk for å utvide forståelsen av dataspill.

Kapittel 2: Dataspill som semiotisk fenomen

I forrige kapittel greide jeg ut om fenomenet dataspill som en form for aktivitet og dataspill som et fenomen i seg selv, og jeg etablerte et begrepsrepertoar jeg kunne anvende til å omtale helt sentrale prinsipper innenfor dataspill. Dette forarbeidet gjorde jeg fordi bekjentskap med disse begrepene er nødvendig for å forstå det semiotiske domenet oppgaven går inn på. For å forstå den semiotiske utforskningen av dataspillteksten må vi forstå dataspillfenomenene de semiotiske konseptene skal anvendes på. Jeg anerkjenner at dataspill ikke er et semiotisk domene alle er like godt kjent med. En oppgave som anvender begreper som er forståelige for meg, men fremmede for andre, inviterer ikke leseren inn i det universet jeg ønsker å invitere leseren inn i. Med denne oppgaven ønsker jeg ikke bare å utvide min egen forståelse av et domene jeg personlig er interessert i. Jeg ønsker også å vekke interessen til dem som leser oppgaven. Oppgaven utforsker dataspill som semiotisk fenomen i form av tekst, som kan sies å være en tilnærming tett knyttet til forskningsmiljøet rundt literacy, det rundt tekstvitenskap og det rundt sakprosa. Jeg håper også at retorikere, diskursanalytikere og samtaleanalytikere som leser oppgaven, blir inspirert til å utforske dataspillfenomenet ut ifra tradisjonene de er en del av. Jeg vil også hevde at den teoretiske utforskningen jeg nå begir meg ut på, kan gi alle tradisjonene potensielle verktøy til bruk i utforskningen av dataspill fra forskernes eget ståsted.

2.1 Tilnærminger jeg vil anvende for å forstå dataspill som semiotisk fenomen

Min tilnærming til å forstå dataspill som semiotisk fenomen kan sies å være eklektisk, da jeg vil ta i bruk flere akademiske tradisjoner. Jeg vil anvende konsepter og begreper jeg mener er nyttige når målet er å forstå dataspill, og jeg vil selv sette betingelser for hvordan jeg anvender dem. Derfor vil jeg gå inn på hvor jeg henter inspirasjon fra. Først vil jeg diskutere ytringsbegrepet ut ifra det Mikhail Bakhtin sier om talesjangere. Deretter vil jeg se på Michael Hallidays systemisk-funksjonelle lingvistikk og Gunther Kress og Theo van Leeuwens arbeid med multimodalitet og visuell grammatikk. Dataspill kan sies å være et multimodalt fenomen som benytter seg av et rikt mangfold av semiotiske ressurser. Vi kan heller ikke unngå det faktum at når det gjelder å utforske bruk av tegn i tegnkomplekser i dataspill, er den multimodale forståelsen innenfor SFL-paradigmet nyttig. Problemet med SFL-paradigmet er at deres største styrke også er deres største svakhet. Ved å sette søkelyset på tegnene og utlede innsikten sin fra semiotiske ressurser neglisjerer SFL-paradigmet ressurser som strengt tatt

ikke er tegn, men som likevel kan sies å være en del av teksten, som intensjonalitet, modellerer, materialitet og ytre og indre form. Med andre ord består dataspill ikke bare av elementer som kan utledes fra tegn. De består også av konstituerende kvaliteter utenom de eksplisitt sansbare tegnene i teksten. Derfor vil jeg anvende Kjell Lars Berge og Per Ledins forståelse av tekst som et kulturelt normert fenomen, og ut ifra deres kulturesemiotiske rammeverk vil jeg anvende multimodalitet sammen med tekstlige ressurser som ligger utenfor tegnbruken i dataspillteksten. Målet med dette delkapittelet er å forklare hvorfor jeg tar disse valgene.

2.1.1 Hvorfor det er viktig å forstå ytringer

Før jeg går inn på de ulike tekstforståelsene, vil jeg diskutere forskjellen mellom ytring og tekst. Ytring og tekst er viktige begreper som viser til ulike nivåer i meningshierarkiet, og med tanke på at ytringsbegrepet er relevant for å forstå tekst, ønsker jeg å si noe om begrepet.

Innenfor Hallidays systemisk-funksjonelle lingvistikk (SFL), Kress og van Leeuwens arbeid med multimodalitet og visuell grammatikk og Berge og Ledins kulturesemiotikk er tekst definert forskjellig. Imidlertid forholder alle tre seg til ytringen på en eller annen måte. Selv om det kulturesemiotiske paradigmet har et mer eksplisitt forhold til ytringsbegrepet enn det Halliday, Kress og van Leeuwen har. Teksten er avhengig av ytringer for å gi mening. En tekst består tross alt av flere individuelle ytringer, ifølge Berge og Ledin (2023), og i generell forstand kan vi forstå en tekst som en samling av ytringer som opptrer sammen i konvensjonelle konfigurasjoner. Hva de konvensjonelle konfigurasjonene består av, og hva vi skal inkludere som en del av teksten, er det uenighet om på tvers av de ulike paradigmenes. Skal vi for eksempel bare inkludere modale ressurser som tekst, bilde og lyd, slik som i SFL, eller skal vi også inkludere ikke-modale ressurser, som selve konfigurasjonen tegnene opptrer i, intensjonaliteten, materialiteten og normene i teksten som ikke nødvendigvis er uttrykt gjennom modale ressurser og konkrete skriftlige eller muntlige ytringer, som i kulturesemiotikken?

Ifølge Bakhtin realiseres språket gjennom konkrete ytringer. Ytringene kommer i form av enkle verbale eller skrevne meningsenheter (Bakhtin et al., 1986, s. 60) og er ifølge Bakhtin knyttet til de ulike kommunikasjonssfærene i samfunnet. Bakhtin hevder også at fordi variasjonen i menneskelig aktivitet nærmest er uuttømmelig, kan vi si det samme om ytringer. Han mener imidlertid at visse ytringer i samfunnet blir konvensjonalisert og får status som talesjangere (Bakhtin et al., 1986, s. 60). Utfordringen med Bakhtins forståelse av ytringer er

at det begrenser dem til enkle skriftlige og muntlige meningsenheter. Meningsenheter kommer ikke bare i form av skrift og muntlig tale. Muntlige meningsenheter er for eksempel fraser som «det var en gang» enten skrevet eller fremført muntlig. Samtidig er ikke skrift og muntlig tale det eneste som kan fungere som en meningsenhet og opptre i ulike tekster. Avhengig av hvordan vi definerer en tekst, altså hva vi inkluderer i tekstbegrepet, vil ulike type ytringer bli inkludert. Ved å inkludere flere semiotiske ressurser enn muntlige og skriftlige tekster i tekstbegrepet sitt inkluderer SFL og kultursemiotikken flere mulige meningsenheter i ytringsbegrepet sitt.

Bakhtins begrensede forståelse av ytringen blir problematisk i møte med dataspill. Hvis vi skulle godta Bakhtins definisjon av ytringer, ville de eneste ytringene i dataspill vært dialogene mellom de menneskestyrte og de datastyrte aktørene og skriftlige ytringer. I *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) ville det skriftlige vært bare den menneskestyrte aktørens dagbok, det skriftlige brukergrensesnittet i spillmenyen, lapper og bøker i spillverdenen og den skriftlige realiseringa i dialogmekanikken som styrer den menneskestyrte aktørens dialog med de datastyrte aktørene i spillverdenen. Det muntlige ville vært blant annet de muntlige tilbakemeldingene til de datastyrte aktørene i dialogen, verbale ytringer fra datastyrte aktører i byene til den menneskestyrte aktøren i forbifarta. Samtidig brukes ikke bare skriftlige og verbale ytringer for å uttrykke mening i dataspill.

Jeg forstår dataspillet i sin helhet med alle dets meningsbærende elementer som en tekst i seg selv. Derfor holder ikke Bakhtins forståelse av ytringer mål i møte med dataspillteksten. Dataspillteksten formidler mening gjennom mer enn skrift og verbale ytringer. Den formidler også mening gjennom modale ressurser som bilde og bevegelse, og bruken av lyd er langt mer kompleks enn bruken av verbale ytringer. Lyd opptrer også i form av musikk, bakgrunnsstøy og ulike lydsignaler som dataspillet gir når ulike spillmekanikker blir brukt. Alle disse meningsenhetene vil jeg hevde bør anses som individuelle ytringer i dataspillteksten, og disse ytringene opptrer sammen for å danne dataspilltekstens helhet.

Jeg kunne avsluttet med å si at flere modaliteter enn skrift og verbale ytringer sammen kan danne en tekst. Som antydte tidligere vil imidlertid ulike tekstforståelser implisere ulik inkludering av ulike ressurser i tekstforståelsen. Å lene seg på tekstforståelsen i SFL og i multimodalitet som utleder fra tegn, innebærer å si seg enig i at ytringer bare realiseres gjennom konkrete tegn. Hvis tekstforståelsen også inkluderer de språklige ressursene som ikke kan utledes fra tegn, som i kultursemiotikken, vil ytringer derimot også kunne realiseres gjennom ressurser som strengt tatt ikke er tegn.

Jeg vil utlede noe ganske radikalt ut ifra implikasjonen om at ytringer kan bli realisert

gjennom mer enn tegn: Ytringer realiseres ikke bare gjennom de spesifikke modalitetene vi kan sanse gjennom kroppslig persepsjon, men også gjennom ulike strukturer og konfigurasjoner i teksten som disse modalitetene gjerne anvendes i. Berge og Ledin refererer til dette som indre struktur og ytre form (Berge & Ledin, 2023). I dataspill er den indre strukturen for eksempel spillmekanikker og prosesser i selve spillet. I forrige kapittel snakket jeg om hvordan Sicart (2008) verbaliserte spillmekanikker gjennom verb som «å gå», «å hoppe» og «å skyte». Disse spillmekanikkene betrakter jeg som konkrete ytringer i dataspillteksten. Spillmekanikkene realiseres modalt gjennom at grafikken endrer tilstand på skjermen, materielt gjennom maskinvare vi bruker til å gi tilbakemeldinger til programvaren, og strukturelt gjennom prosesser som organiserer måten maskinelle signaler forstås av programvaren i spillet på. For eksempel realiseres hoppemekanikken i dataspill modalt gjennom at grafikken som representerer den datastyrte karakteren, beveger seg opp og ned på skjermen, materielt gjennom at spilleren trykker på en knapp på kontrollenheten som er koblet til maskinvaren, og strukturelt gjennom at inputen i spillkontrollen forstås av programvaren som tolker maskinell input og initierer hoppet i spillet. Virkemiddelet spilleren bruker til å ytre seg i dataspillene, kommer i form av disse maskinelle kontrollenhetene, og disse blir strukturert gjennom prosessene i spillet og representert semiotisk gjennom bevegelse visuelt og auditivt gjennom lyden av hoppet. Samtidig kan vi si at spillutviklere har programmert inn forhåndsdefinerte ytringer gjennom måten datastyrte aktører handler i samspill med den menneskestyrte aktøren på. For eksempel skyter datastyrte aktører tilbake mot spilleren i krigsspill. At dataspillene endrer tilstand på ulike områder i dataspillet, kan også ses på som konkrete ytringer som danner dataspillteksten som helhet.

Kombinasjonen av disse ressursene i en dataspillytring viser til noe helt sentralt ved dataspillytringer: De kan ikke reduseres til enkle ytringer bestående av en enkel modalitet om gangen, slik Bakhtin gjør, eller reduseres til anvendelsen av flere modaliteter alene. Det er dataspillteksten jeg ønsker å behandle i denne oppgaven, og dataspillteksten består blant annet av ytringer som å gå, å hoppe og å skyte og ikke bare de enkle verbale og tekstuelle ytringene Bakhtin refererer til i sin forklaring av talesjangerne. Ytringer i dataspill kan med andre ord være komplekse ytringer satt sammen av modale så vel som av materielle og strukturelle forhold. Samtidig kan dataspill ha enkle multimodale ytringer i seg. Imidlertid viser en dataspillytringers kompleksitet at en forståelse av ytringer som bare hviler på mono- eller multimodale ytringer, ikke er tilstrekkelig når vi snakker om dataspillytringer. Jeg vil også si at etterfølgende seksjoner i kapitelet om dataspill som semiotisk fenomen vil implisere noe helt sentralt, nemlig at hvis en helhetlig tekst kan bestå av ikke-modale meningsenheter, kan

også enkeltstående ytringer gjøre det.

Dessuten mener jeg at argumentene mine får fram at ytringer ikke kan reduseres til de modale ressurser ytringen består av. Ytringen er en abstrakt meningsenhet bestående av modale og ikke-modale ressurser som ligger på et nivå over tegnene og strukturen i meningshierarkiet. På bunnen har vi de konkrete modale og ikke-modale ressursene, fulgt av ytringene de språklige ressursene realiserer, og helt på toppen av disse tre har vi tekstene, som ytringene realiserer i samspill med hverandre. Samtidig vil jeg påpeke allerede nå at det eksisterer nivåer over individuelle tekster i meningshierarkiet. Før jeg går inn på de høyere nivåene i meningshierarkiet, vil jeg gå inn på teksten. Hvis jeg først har diskutert ytringsbegrepet, vil tekstbegrepet gi mer mening

2.2 Tekstforståelser: SFL, multimodalitet og kultursemiotikk

Etter å ha diskutert ytringer er det på tide at jeg diskuterer sosialsemiotikkens og kultursemiotikkens tekstbegrep. Jeg begynner med de sosialsemiotiske tilnærmingene i Hallidays systemisk-funksjonelle grammatikk og i Kress og van Leeuwens forståelse av multimodalitet. Deretter går jeg inn på Berge og Ledins kultursemiotiske tilnærming.

2.2.1 Systemisk funksjonell grammatikk: Mer enn skrift

Halliday rettet kritikk mot Ferdinand de Saussure for at han har en atomisk forståelse av tegn. Halliday hevder at de Saussures definisjonen av semiotikk reduserer semiotikken til studiet av tegn, til tross for at Saussure beskriver språket som et sett med relasjoner. Halliday skriver at «[t]egnet har gjerne blitt sett på som noe isolert noe, som en ting i seg selv som framfor alt eksisterer i og av seg selv før det kan relateres til andre tegn» (Berge et al., 1998, s. 67). For å bøte på denne mangelen i semiotikken ønsker Halliday å endre definisjonen av semiotikk fra at det handler om det generelle studiet av tegn til at det handler om studiet av tegnsystemer, eller «studium av mening i den mest generelle forstand» (s. 68). Samtidig hevder han at mening kan skapes i mer enn bare språket, og at semiotikken ikke bør nøye seg med språklige ressurser, men også inkludere kulturelle ressurser.

Jeg forstår Halliday som at han refererer til de samme språklige ressursene som Bakhtin refererer til i måten han definerer ytringer på, det vil si skriftlige og verbale meningsenheter. Språket består ut ifra en slik forståelse av skrift og muntlig interaksjon. Både Bakhtins og Hallidays forståelse av «språket» kan utfordres ved å vise til de språklige ressursene som har akkompagnert muntlig språkpraksis. I kapittelet om *actio* i *Klassisk retorik*

för vår tid skriver Janne Lindqvist om hvordan tenkere som Quintilian og Cicero behandlet ulike aspekter ved kroppsspråket i sine bøker fra antikken (Lindqvist Grinde, 2016, s. 335). At allerede antikkens tenkere behandlet kroppsspråket i sine verker, viser at muntlige taler ikke kan reduseres til verbale meningsenheter, men at vi må innse at elementer som kroppsspråk, øyekontakt og gester er betydningsfulle i språket. For eksempel hadde romerne konvensjonaliserte gester med bestemte betydninger (Lindqvist Grinde, 2016, s. 340). En annen måte å stikke hull på denne forståelsen av språket på er å vise til tegnspråk. I likhet med gestene fra antikken består tegnspråk av ulike konvensjonaliserte håndbevegelser som bærer konkret meningsinnhold. Ikke bare eksisterer tegnspråk som fenomen, men omtrent hvert muntlige språk er akkompagnert av en tegnespråkvariant, og det betyr at det eksisterer mange språk som verken er verbale eller skriftlige. Ikke minst finner vi former for skrift som ikke skal ses, men føles. Punktskrift, som er et skriftspråk lagd for dem som ikke kan se, utfordrer tanken om at skrift er noe vi leser med øynene. Til tross for at det begrenset å utlede mening fra språket alene, må konklusjonen uansett bli at språket er langt mer komplekst enn det Halliday og Bakhtin hevder at det er.

La oss forlate kritikken av Hallidays og Bakhtins språksyn og fortsette på sporet mot de kulturelle ressursene som Halliday ønsket å inkludere i sitt arbeid om mening. Halliday refererer blant annet til kunstuttrykk som malerier, skulpturer, musikk og dans, men han inkluderte også kulturell oppførsel utenfor kunsten. Han nevner blant annet kommunikasjonsmåter, måter å kle seg på og familiestrukturer (Berge et al., 1998). Ved å se på disse kulturelle ressursene som tegn taler Halliday for en bred og ikke en smal forståelse av tegn. I Saussures tegnforståelse blir tegnet redusert til fenomener som tall, bokstaver og verbale lydsignaler, ifølge Halliday. I Hallidays forståelse, derimot, kan alt i kulturen som kan bære mening, forstås som tegn. Hallidays semiotikkdefinisjon sier imidlertid at disse kulturelle ressursene ikke skal ses på som et «[s]ett av individuelle egenskaper i seg selv, men mer nettverk av relasjoner» (s. 68). Halliday sier at han derfor vil anvende «semiotisk» «[...] for å definere det perspektivet vi ønsker å se i språket: språket som ett blant en mengde av meningssystemer som til sammen danner menneskenes kultur» (s. 68).

Ved å forstå språket som ett av mange systemer for å formidle mening, inkluderer Halliday tegnsystemer som ellers hadde blitt neglisjert i studiet av meningsdannelse. Forståelsen av enkle tegn som skrift og verbale lyder ville ikke vært tilstrekkelig for å studere meningsdannelse i dataspill. Som vist tidligere anvender dataspill semiotiske ressurser som grafikk og bevegelse i grafikken og samtlige av de kulturelle ressursene Halliday viser til. I spillverdenen i *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) eksisterer det skulpturer, malerier og ulike

klesstiler. Bruk av klær i spillet brukes til å signalisere sosiale roller og hvor de datastyrte karakterene står på spillverdenens sosiale rangstige. De rike går med velbroderte drakter, mens fattige går i fillete klær. Klær kan også signalisere hvilken rolle de datastyrte aktørene har i spillverdenen. De datastyrte aktørene går gjerne med en kappe og en hette hvis de er magikere, rustning og skjold hvis de er krigere, og lærdrakter hvis de er tyver eller snikmordere. Jeg har kritiske innvendinger mot Hallidays tegnforståelse som jeg vil gå inn på senere, selv om den åpner for langt mer komplekse analyser enn Saussures, fordi den tillater oss å se på tegn i sammenheng framfor noe vi ser i isolasjon.

Reisen vår i Hallidays sosialsemiotikk ender ikke her. Jeg har gått inn på hva Halliday mener med *semiotisk*, men ikke hva han mener med *sosial*. For Halliday har *sosial* to ulike betydninger. Begrepet viser først og fremst til sosiale systemer, som er synonymt med kultur, og at disse referer til definisjonen av et sosialt system. For det andre betyr *sosialsemiotisk* at vi er opptatt av forholdet mellom tegn og sosiale strukturer (1998, s. 68).

I relasjonen mellom tegnsystemer og sosiale strukturer er Halliday opptatt av tekst og kontekst. Teksten forstår Halliday som noe funksjonelt, og med *funksjonelt* refererer Halliday til språk som gjør et eller annet arbeid i en eller annen kontekst, og ikke som isolerte tegn, for eksempel ord på ei tavle (s. 74). Jeg velger å tolke Halliday slik at *språket* viser til konkrete semiotiske realiserte ytringer som kan realiseres gjennom mer enn skriftlige og verbale tegn, nemlig de kulturelle ressursene Halliday viser til. Halliday hevder samtidig at vi ikke «[k]an se på tekstteori som en utvidelse av grammatisk teori og sette opp formelle systemer for å avgjøre hva en tekst er» (s. 75). En tekst, hevder han, er både et produkt og en prosess. En tekst er et produkt fordi den er et resultat, noe som kan tas opp på bånd, som Halliday sier, eller finnes i manuskripter, filmopptak og andre lagringsmetoder, og disse «[k]an beskrives med systematiske termer» (s. 75). En tekst er en prosess fordi den er «[e]n uavbrutt prosess av semantiske valg» (s. 75). Med tanke på at Halliday hevder at tekster er et produkt av sine sosiale omgivelser og lingvistiske prosesser, tolker jeg ham slik at semantiske valg, eller stiene, som Halliday betegner dem som, refererer til ulike tegn i en utvidet forstand. Implikasjonen av en slik formulering er ikke bare at teksten er produsert ved bruk av tegn, men at konteksten også utledes fra tegn. Konteksten er med andre ord noe som er avhengig av hva vi kan utlede fra tegnbruken.

Kontekst kan deles opp i to ledd, *kon* og *tekst*, som kan forstås som tekster og tekster som ledsager disse tekstene (s. 69). For å snakke om kontekst refererer Halliday til situasjonskonteksten. Han deler denne konteksten inn i tre diskursive bestanddeler: diskursens felt, diskursens relasjon og diskursens mediering. **Diskursens felt** viser til hva som skjer, og

hva slags type sosial handling som pågår. I *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) kan diskursens felt være en dialog der den menneskestyrte aktøren kjøpslår med en butikkeier. **Diskursens relasjoner** viser til hvem som deltar, og hvem disse er for hverandre i den aktuelle konteksten. I eksempelet over er rollene kjøpmann og kunde. Det skal sies at i *Skyrim* er både kjøper og selger den menneskestyrte og den datastyrte aktøren. Begge aktørene inntar altså en dobbeltrolle i denne konteksten, i motsetning til i vår verden, hvor kjøpmenn selger og kunder kjøper. **Diskursens mediering** viser til måten de språklige ressursene blir anvendt på, den symbolske organiseringen av teksten, hvilken status den har, og dens funksjon i konteksten, inkludert kanalen den blir framført i, i form av muntlig tale, skrift (s. 76–77) eller dataspill. I dataspill er diskursens mediering grafiske og auditive ressurser. I *Skyrim* er kjøpmannens og kundens rolle i likhet med i vår verden semiotisk organisert på den måten at kjøpmannen står bak en salgsdisk, mens kunden står på andre siden. Som sagt av Ledin og Machin i *Doing Visual Analysis* (Ledin & Machin, 2018, s. 109) forteller måten vi organiserer et rom på, hvilke ideer, verdier og prioriteringer vi gjør. Jeg vil si at måten et rom er organisert på, også forteller oss noe om hvilke sosiale forventninger vi har til rommet. Ved å sette et fysisk skille mellom områdene selgeren er i, og områdene kjøperen er i, organiserer vi ikke bare mennesker spatialt, men også sosialt. Sosialt sier vi at hvis vi står bak disken, er vi en del av betjeningen, og at hvis vi står foran disken, er vi kunden. Det sosiale skillet mellom selger og kjøper blir altså realisert modalt gjennom måten rommet blir delt i to på av fysiske gjenstander i butikken i *Skyrim*. De fleste mennesker i vår verden vet at en kunde ikke skal gå bak disken. Når spilleren i *Skyrim* inntar rollen som profesjonell tyv, bryter hen med forventningene om sosiale roller ut ifra rommets ordinære funksjon. Erwin Goffman bruker metaforen om forskjellen mellom bak scenen og på scenen, hvor førstnevnte er hvor vi forbereder oss til forestillingen som foregår på scenen (Goffman, 1969). Sett i lys av Goffmans metafor kan vi tenke oss at spilleken som tyv i *Skyrim* blir interessant og spennende for spilleren fordi hen går inn bak scenen hvor hen egentlig ikke hører hjemme. Med andre ord blir det å innta rollen som tyv spennende fordi spilleren driver med aktiv normbryting. Situasjonskontekstens felt, relasjoner og mediering er interessant når vi diskuterer spillek, fordi det gir en mulighet til å diskutere relasjonene mellom forventningene i konteksten og medieringen spilleken er avhengig av for å være interessant for spilleren.

2.2.2 Multimodalitet: Visuell grammatikk

Kress og van Leeuwen videreutvikler Hallidays paradigme. Deres mål er å anvende Hallidays ledetråder til å utvikle det de kaller **visuell grammatikk**. I motsetning til konvensjonell grammatikk baserer ikke visuell grammatikk seg på leksikalske valg som i skriftlig kommunikasjon, men på de semiotiske ressursene som Halliday inkluderte i sin semiotikkdefinisjon (Kress & van Leeuwen, 2006, s. 2). Kress og van Leeuwen er likevel nøye med å si at det ikke er en universell visuell grammatikk de forsøker å utvikle, men en vestlig orientert visuell grammatikk. De hevder at hvilke skriftlige lesekonvensjoner en kultur har, påvirker måten bilder blir produsert av deltagerne i kulturen på. Kress og van Leeuwens mål er imidlertid ikke å utpeke normative riktige måter å produsere visuell kommunikasjon på, men å kaste et deskriptivt blikk på bestanddelene den visuelle kommunikasjonen består av. De hevder også at bruk av visuell kommunikasjon både har individuelle, regionale og nasjonale forskjeller i Vesten, men at disse stort sett følger den samme logikken.

Kress og van Leeuwen er opptatt av ideen om **sign-making** (s. 7). De skriver følgende om tegndannelse:

To gather this up for a moment, we see representation as a process in which the makers of signs, whether child or adult, seek to make a representation of some object or entity, whether physical or semiotic, and in which their interest in the object, at the point of making the representation, is a complex one, arising out of the cultural, social and psychological history of the sign-maker, and focused by the specific context in which the sign-maker produces the sign. That «interest» is the source of the selection of what is seen as the critical aspect of the object, and this critical aspect is then regarded as adequately representative of the object in a given context. In other words, it is never the whole object but only ever its criterial aspects which are represented. (Kress & van Leeuwen, 2006, s. 7)

Jeg forstår Kress og van Leeuwen som at når vi beskriver et fenomen gjennom tegndannelsen, er det ikke nødvendigvis fenomenet i sin helhet vi bruker til å beskrive fenomenet, men de bestanddelene av fenomenet som vi i rollen som tegnskaper anser som tilstrekkelig for å gjøre oss selv forstått. Denne forståelsen er tett knyttet til Kress og van Leeuwens tanker om **motiverte tegn** og **arbitrære tegn**. Ifølge Kress og van Leeuwen er bruken av tegn motivert av tegnskaperens kulturelle, sosiale og psykologiske historie, og derfor er ingen tegn arbitrære; tegndannelsen er motivert av tegnbrukerens personlige «interesse» for fenomenet som blir lagt fram gjennom tegndannelse. Kress og van Leeuwen hevder samtidig at tegnressursene tegnskaperen bruker, ikke nødvendigvis er konvensjonaliserte, men heller motivert av hva tegnskaperen forbinder med det hen skal signalisere om. De bruker en treårings tegning som eksempel. Tegningen er hovedsakelig et ark med sirkler på seg, og

treåringen forteller den voksne at det er en tegning av en bil (s. 7). Relasjonen mellom sirklene og bilen fungerer som en dobbel metafor. Sirklene representerer hjulene på bilen, og hjulene representerer bilen som helhet, som forteller oss at treåringen ser på hjulene som bilens mest distinkte kjennetegn. Så hevder Kress og van Leeuwen at faren må spørre hva gutten har tegnet på arket (s. 7). Det mener jeg betyr at det tegnskaperen anser som den mest distinkte kvaliteten ved et fenomen, ikke nødvendigvis kan oversettes til effektiv meningsutveksling. Det oppstår misforståelser, og den andre personen i interaksjonen trenger stille oppfølgingsspørsmål.

Dataspill kan ha en slik metaforisk visuell representasjon. *Pong* (1972) anvender en slik dobbel metafor ved at den lille, hvite firkanten på skjermen representerer en ball, den hvite streken i midten representerer nettet, og de korte, hvite strekene på hver side representerer rekkerter. Ballen, nettet og rekkerten representerer i sum spillet bordtennis. Det er vanskelig å si noe om menneskers intensjon uten direkte tilgang til tankene deres, men jeg går ut ifra at skaperen av *Pong* så på den firkanta streken, streken i midten og de to korte strekene som adekvate for å signalisere bordtennis. Det var i hvert fall nok til å iscenesette spilleken.

Konsekvensen av denne forståelsen er at tegnskapere må ta for gitt at den som blir kommunisert til, har tilsvarende kulturelle ressurser hen kan bruke for å forstå hvilke kulturelle fenomener tegnskaperen refererer til. For at en *Pong*-spiller skal forstå at ressursene på skjermen representerer bordtennis, må hen ha grunnleggende kjennskap til de distinkte kvalitetene ved bordtennis. Spilleren kan ikke forbinde elementene i *Pong* med bordtennis med mindre hen vet at bordtennis spilles med en ball og to rekkerter over et nett. På den annen side kan vi si at alle aktiviteter vi utfører i et dataspill, er avhengig av spillerens førforståelse av et tilsvarende fenomen i virkeligheten for å bli forstått, og fordi vi mennesker har felles forbindelser til virkeligheten, trenger ikke bruken av visuelle tegn å være like strengt regulert som med skrift. Skrift og tall er tross alt symbolske; de er til og med arbitrære. Det er ingen selvfølge at bokstaven *a* står for lyden vi gjerne forbinder med bokstaven. *A* produserer som bokstav ikke lyden vi forbinder med bokstaven, men på grunn av forhåndsforståelsen vi tilegner oss i kulturen, vet vi hvilken lyd *a* representerer, i hvert fall i vårt eget språk. I ulike språk kan et og samme grafem stå for ulike fonemer. På norsk står grafemet *å* for lyden nordmenn forbinder med *å*, men det samme fonemet er representert av grafemet *o* på finsk. Eksplisitt kunnskap om forholdet mellom fonemer og grafemer i de spesifikke språkene er derfor nødvendig for å forstå hvilke fonemer som blir representert av hvilke grafemer i henholdsvis finsk og norsk. Det samme kan vi si om kombinasjonen av

grafemer. At ordet *sol* viser til stjernen jorda går i bane rundt, er ikke noe vi kan ta for gitt. Det japanske ordet for *sol* er *taiyō*, og det må jeg som norsk språkbruker vite på forhånd. Styrken til visuell kommunikasjon er at forhåndskunnskapen om verdenen vi lever i, er adekvat for å tolke bruken av de visuelle tegnene. Tegnproduksjon basert på visuell kommunikasjon er basert på likhet, i motsetning til språkssystemer vi trenger eksplisitt kunnskap for å forstå. En japaner forstår ikke nødvendigvis at jeg refererer til solen når jeg sier *sol*, men hvis jeg viser japaneren en visuell representasjon av solen, vil hen mest sannsynlig forstå at jeg refererer til det samme himmeleget som hen kaller *taiyō*. Symbolers betydning er arbitrær, men bruken av dem vil jeg hevde ikke er det. At en japaner bruker ordet *taiyō* til å referere til solen, kommer av at hen har vokst opp i Japan, og der tar de det for gitt at *taiyō* representerer det nordmenn kaller *solen*. Denne kunnskapen er en del av den japanske tegnbrukerens plass i den japanske kulturen.

På sett og vis kan vi si at visuell kommunikasjon basert på likhet er avhengig av at brukeren er i stand til å gjøre en kognitiv og visuell kobling mellom representasjonen av fenomenene og fenomenene hen kjenner til fra virkeligheten. Skriftlig kommunikasjon, derimot, er avhengig av at vi har fått en formell utdanning i skriftspråket det er snakk om.

Så langt i dette kapittelet har jeg konsentrert meg om teoretiske antagelser innenfor det multimodale paradigmet. Nå ønsker jeg å peile oss inn på den multimodale teksten. Før jeg gjør det, virker det faglig relevant å gå inn på Kress og van Leeuwens modalitetsforståelse.

Svakere og sterkere modaliteter er i Kress og van Leeuwens øyne et spørsmål om hvor overbevisende en modalitet er, eller som de sier selv: «We routinely attach more credibility to some kinds of messages than to others» (Kress & van Leeuwen, 2006, s. 154). De hevder at bilder har en sterkere modalitet enn tekst og kobler dette til hvorvidt en beskjed blir ansett for å være sann eller usann. Sannhet betyr her ikke objektiv sannhet, men hva som blir gitt troverdighet i en kultur (s. 154). At en kristen person anser utsagnet «Gud eksisterer» som sant, mens en agnostiker anser det som usannsynlig og en ateist som usant, er et eksempel på en slik subjektiv sannhet. Samtidig kan en subjektiv sannhet være et spørsmål om hvorvidt vi tror på en fremstilling av virkeligheten. Kress og van Leeuwen hevder at avanserte bilderedigeringsprogrammer som Photoshop har svekket troverdigheten til bildemodaliteten, i hvert fall innenfor journalistikken (s. 154). Muligheten for at fremstillingen av virkeligheten kan ha blitt tuklet med i et redigeringsprogram, kan få mottakere av uredigerte bilder til å tvile, spesielt hvis de har interesse av å ikke tro at bildet er ekte, som i politiske sexskandaler. I nyere tider har vi fått avansert kunstig intelligens (KI) som ikke bare kan tukle med bilder på en troverdig måte, men også lage troverdige kopier av folks stemme og «lime» en persons

utseende på en annen persons kropp. KI kan lime en kjendis' eller politikers ansikt på personer i for eksempel pornografivideoer eller videoopptak av skandaløse uttalelser. For eksempel kan Russland ved bruk av KI lage en desinformasjonskampanje med en falsk video med USAs president som erklærer krig mot et annet land. Det gjør at kravet om kildekritikk blir høynet, og konsekvensen av det er at skoleverket må lære skolelever en mer avansert kildekritikk enn å bare unngå falske nyheter. Skoleelever må også trenes i visuell kildekritikk, og for å gjøre det må de trenes opp i å undersøke kvalitetene ved modalitetene som blir brukt.

Samtidig er det verdt å nevne at troverdighet ikke er det samme i dataspill som i journalistikk. I dataspill er evnen til å etterligne virkeligheten noe som gir spillet mer troverdighet. Mitt inntrykk er at brukere av dataspill ser på innlevelse som et viktig kvalitetskriterium, og at de kobler et dataspills troverdighet til dataspillets evne til å styrke innlevelsen i spilleken. Denne innlevelsen er avhengig blant annet av kvalitetene ved modalitetene og deres forhold til spillmekanikkene, reglene og prosessene i spillet. Kress og van Leeuwen kaller kvalitetene ved modalitetene **modalitetsmarkører** (2006, s. 160). Slik jeg forstår Kress og van Leeuwens modalitetsmarkører, handler de om hvordan ulike kvaliteter ved en modalitet styrker eller svekker troverdigheten til beskjeden som blir formidlet. Kress og van Leeuwen omtaler åtte forskjellige modalitetsmarkører i bilder spesifikt. Jeg forestiller meg at vi kan beskrive kvaliteter ved hvilken som helst modalitet anvendt i dataspill eller i andre medium. Kress og van Leeuwen konsentrerer seg primært om visuelle modaliteter i sin bok. Jeg mener at modalitetsmarkørbegrepet lett kan anvendes om hvilken som helst modalitet. Det er derfor nyttig å ta en titt på hvilke kvaliteter Kress og van Leeuwen mener at bilder kan ha, slik at vi får en illustrasjon av detaljnivået i deres visuelle grammatikk.

Kress og van Leeuwen begynner med (1) **fargemetning**, som er en skala fra full fargemetning til fravær av farger, (2) **fargedifferensiering**, som er en skala fra maksimalt utvalg av farger til ensfarga, (3) **fargemodulasjon**, som er en skala fra rike fargenyanser til fravær av fargenyanser, (4) **kontekstualisering**, som er en skala fra fravær av bakgrunn til de mest artikulerte og detaljerte bakgrunner, (5) **representasjon**, som er en skala fra maksimal abstraksjon til maksimal representasjon av bildedetaljer, (6) **dybde**, som er en skala fra fravær av dybde til full dybde, (7) **belysning**, som er en skala fra en komplett representasjon av lysspill til fraværet av det, og (8) **lysstyrke**, som er en skala fra maksimal variasjon av lysstyrker til to lysstyrker, som sort og hvitt (2006, s. 160–162). Jeg vil legge til (9) **foranderlighet** som modalitetsmarkør i dataspill, som er en skala fra statisk til dynamisk grafikk. Gjørma og snøen som former seg etter bevegelsene til hovedkarakteren i *Red Dead*

Redemption 2 (2018), er et eksempel på en slik dynamisk grafikk. Belysning i dataspill, derimot, får sin mest detaljerte versjon gjennom strålesporing, som tidligere referert til.

Ulike steder på modalitetsmarkørskalaene gir ulike modalitetsstyrker, ifølge Kress og van Leeuwen. En fotorealitisk bruk av disse ressursene blir gitt den sterkeste modaliteten. Fullstendig fargemetning er ikke nødvendigvis mer troverdig enn sort-hvitt hvis målet er å gi en fotorealitisk representasjon av virkeligheten. Da havner vi på et sted mellom full fargemetning og sort-hvitt. Hvis vi derimot ønsker å bryte med fotorealismen og lage magisk realisme, kan vi gi fargepaletten i et dataspill en sterkere fargemetning enn i virkeligheten, og vi kan lage dataspill i sort-hvitt hvis vi ønsker å lage et spill som etterligner estetikken i 1930-tallets sort-hvitt-filmer. Hvis målet er å etterligne disse filmene, er ikke nødvendigvis fotorealisme det som gir spillet sterkest modalitet. Altså vil det ikke være riktig å hevde at fotorealisme gir den sterkeste modaliteten i ethvert tilfelle. Hvis målet er å bryte med virkeligheten, vil mer abstraksjon, mindre detaljerte bakgrunner og minimal eller maksimal bruk av farger gi en større effekt. Hvis målet med grafikken i dataspill er å skape maksimal innlevelse i en realistisk setting, er det riktigere å etterstrebe fotorealisme i alle de visuelle modalitetsmarkørene som er tilgjengelige for spillutvikleren. Dette vil jeg hevde også er sant når det gjelder anvendelse av andre semiotiske ressurser enn de visuelle. Hvis målet i et dataspill er innlevelse i en realistisk setting, er det viktig at lydbildet også er detaljert, og som sagt før har dataspill gått fra å bestå av enkle pipelyder til detaljerte og virkelighetsnære lydbilder hvor ikke bare lyden i seg selv er virkelighetsnær, men også hvor vi kan høre hvor lyden i rommet i det fiktive universet kommer fra. Det styrker innlevelsen i dataspillet, fordi det bringer spilleren nærmere måten virkeligheten er representert på i spillerens egen verden. Samtidig hevder Kress og van Leeuwen at «[...] visual modality rest on culturally and historically determined standards of what is real and what is not, and not on the objective correspondence of the visual to a reality defined in some ways independently of it» (2006, s. 163). Det betyr også at hyperrealisme og ting som er «mer enn virkelig», kan være overbevisende (2006, s. 160–165). Et eksempel på at representasjoner som er «mer enn virkelige», kan gi en positiv effekt, er måten kunsten kan gi subjektive følelser en fysisk representasjon gjennom hvilke fargenyanser vi bruker i et bilde, som i ekspresjonismen, hvor de bruker farger for å uttrykke følelser. I et dataspill kan vi for eksempel bruke overdrevent varme, rødlige farger for å iscenesette en romantisk setting, eller vi kan bruke kalde, blålige farger for å iscenesette tristhet. Det kan gi en sterk innlevelse, fordi vi blir gitt innblikk en subjektiv virkelighet vi vanligvis ikke har tilgang på.

Om disse realitetsprinsippene bruker Kress og van Leeuwen Bernsteins begrep

kodeorientering (Bernstein, 1981). Kress og van Leeuwen beskriver kodeorientering som «[...] sets of abstract principles which inform the way in which texts are coded by a specific social groups, or within specific institutional contexts» (Kress & van Leeuwen, 2006). Denne kodingen forstår jeg som at vi kan orientere oss mot ulike realitetsprinsipper. Med andre ord kan ulike former for virkelighet bli gitt prioritet i ulike kontekster. Hvis vi ser på dataspill som kodeorienterer seg mot fotorealisme, som også er den mest dominante visuelle kodeorienteringen i vår kultur, har vi dataspill som *The Last of Us Part II* (2020), som kodeorienterer seg mot fotorealistiske prinsipper ved å etterligne fenomener fra virkeligheten.

Kress og van Leeuwen lister også opp tre andre former for kodeorientering. I **vitenskapelig kodeorientering** er det dominante prinsippet at den visuelle representasjonen er «effektiv» som en slags «arbeidstegning», slik at den er effektiv i for eksempel vitenskapelig arbeid (s. 165). Gjerne har disse visuelle representasjonene bare det helt nødvendige. En slik form for kodeorientering i dataspill finnes i elementer i brukergrensesnittet. Kart eller hovedmenyen i dataspillet må ha lav kompleksitet i modalitetsmarkørene. Ellers blir de mindre effektive. De skal tross alt være enkle å manøvrere seg gjennom, og hvis det er for mye visuelle ressurser på skjermen som distraherer fra brukergrensesnittets grunnleggende funksjonalitet, er det et dårlig brukergrensesnitt.

Det styrende prinsippet i **sanselig kodeorientering** er at bruken av modalitetsmarkørene skaper velbehag i mottakeren. Å bruke varme eller kalde farger for å iscenesette følelser går under dette. En sanselig kodeorientering bruker gjerne rik og kompleks bruk av modalitetsmarkører i motsetning til den helt enkle i den teknologiske kodeorienteringen. En sanselig orientering har først og fremst som mål å være affektiv (s. 165). Dataspill som bryter med den fotorealistiske kodeorienteringen som er dominant i dataspill, er gode eksempler på dataspill som inneholder sanselig kodeorientering. Som nevnt før har den visuelle og den auditive representasjonen i dataspill blitt mer fotorealitisk med tiden. Det betyr ikke at alle dataspill som har kommet de seneste årene, er kodeorienterte mot fotorealismen. Mange nye dataspill bruker heller en sanselig kodeorientering. Dataspill som *Norco* (2022) bruker pikselgrafikk som vi så på begynnelsen av 1990-tallet, til å representere virkeligheten i dataspillet. Skaperne av *Norco* hadde teknologien tilgjengelig til å lage et fotorealitisk dataspill, men valgte helt bevisst å spille på dataspilleestetikken fra tidlig 1990-tall. Derfor har pikselkunst i dataspill gått fra å være en nødvendighet styrt av teknologiske begrensninger til å bli et stilistisk valg som er ment å vekke nostalgi. Grafikken i *Hi-Fi Rush* (2023) og i *Cuphead* (2017), derimot, er konstruert som tegnefilmer i ulike stiler. Sistnevnte etterligner stilen i 1930-tallets tegnefilmer. Skaperne av *Hi-Fi Rush* (2023) brukte *Unreal*

Engine 5 (2022), som er den mest komplekse spillmotoren, til å produsere fotorealistiske dataspill, men valgte å legge vekk fotorealisme til fordel for en japansk animasjonsstil.

Abstrakt kodeorientering brukes gjerne av sosiale eliter, som i kunst, academia og vitenskapelige kontekster. I en slik kodeorientering er modaliteten høyere jo mer bildet reduserer det individuelle til det generelle og det konkrete til det mest essensielle. Å lese tekster med en slik kodeorientering er ifølge Kress og van Leeuwen et kjennetegn ved en merknad på sosial distinksjon. Det vil for eksempel si at vi er en «utdannet person» eller en «seriøs kunstner» (s. 165). De fleste dataspill jeg kjenner til, faller utenfor den rent abstrakte kodeorienteringen. De fleste store spillutviklere vil gjerne nå ut til folk med ulikt utdanningsnivå og sosial bakgrunn og derfor gjøre spillet forståelig for flest mulig. Hvis vi skal finne mer abstrakte dataspill, må vi nok gå til mindre og selvstendige spillutviklere. *Dwarf Fortress* (2022) krever et høyt abstraksjonsnivå hos spilleren. Spillet er komplekst, men har likevel en enkelhet i representasjonen som kan være vanskelig å forholde seg til. I *Cities: Skylines* (2015) er byene spilleren lager, relativt fotorealistisk visuelt representert på skjermen, men for å forstå spillmekanikkene må spilleren ha kunnskap om måten byer fungerer på i virkeligheten. Spilleren må da lese seg opp på byplanlegging for å spille spillet effektivt, og for å forstå symbolene som varsler ulike tilstander i dataspillet, må hen lese seg opp på hva de betyr. Selv om spilleren intuitivt forstår den enkle betydningen av ulike symboler i *Cities: Skylines*, vil jeg hevde det ikke er sikkert hen forstår teksten i dens helhet. Bakom den visuelle representasjonen ligger det ulike spillmekanikker, regler og prosesser som iscenesetter spilleken, og det er ikke sikkert spilleren har en fullstendig forståelse av tegnene brukt til å representere systemene. For eksempel er det ikke sikkert at spilleren forstår at årsaken til at sykdomsikonet dukker opp i ulike steder byen, er at vannforsyningen i byen er forurenset av kloakken hen slipper ut i innsjøen hen får vannet til innbyggerne sine fra. Å forstå systemene som er relatert til symbolene i *Cities: Skylines*, krever et høyt abstraksjonsnivå hos spilleren.

Jeg vil si at ulike kodeorienteringer kan vise til ulike målsettinger en spillutvikler kan ha for designet av dataspillet sitt. Jeg hadde gjort behandlingen min av de semiotiske ressursene i dataspill en skikkelig bjørnetjeneste hvis jeg ikke hadde anerkjent at dataspillfenomenet består av mer enn fotorealisme. Hvis dataspill bare bestod av fotorealisme, ville det heller ikke vært et spesielt rikt semiotisk domene, og spillutviklere ville ikke utnyttet mulighetene dataspill tilbyr, ordentlig, hvis de bare lagde fotorealistiske dataspill. Modalitetsmarkører kan etterstrebe mer enn å skape en replika av virkeligheten, som å skape forvrengninger av virkeligheten med stor effekt. Dataspill kan i likhet med andre kunstformer

utvide perspektivet vårt på virkeligheten. Som allerede påpekt kan dataspill iscenesette verdener som skiller seg ut fra vår «fotorealistiske» virkelighet, ikke bare gjennom modalitetsmarkører for å skape fotorealisme, men også for teknologiske, sanselige og abstrakte kodeorienteringer.

Samtidig hevder Kress og van Leeuwen at ulike kodeorienteringer kan komme sammen i ulike modale konfigurasjoner:

Such modality configurations would describe what, in a specific genre or a specific work, is regarded as real, as adequate to reality. And it would also demonstrate that images are polyphonic, weaving together choices from different signifying systems, different representational modes, into one texture. (Kress & van Leeuwen, 2006, s. 172)

Kress og van Leeuwen anvender metaforen **modalitetsutskrifter** for å kjennetegne modalkonfigurasjonene og vise hvordan modalitetsmarkørene er redusert, gjort «mindre enn virkelig», gjort «mer enn virkelig» og så videre (s. 171). Vi kan se på **modalitetsutskrifter** som ulike standarder for ulike former for visuell kommunikasjon, som for eksempel, de ulike stemmene som slipper til på forsiden av et moteblad. Flerstemmigheten viser at flere kodeorienteringer kan være på plass i den samme modalkonfigurasjonen. For eksempel kan dataspill med primært fotorealistisk kodeorientering, som *Far Cry 5* (2018), som skildrer fjellene i Montana på en fotorealistisk måte, gå over til i en sanselig kodeorientering når hovedkarakteren blir utsatt for hallusinogenet «bliss». «Bliss» er et rusmiddel brukt av en dommedagskult for å hjernevaske vanlige folk og få dem inn i kulten. Hallusinogen har som kjent den effekten at de som blir utsatt for det, får virkeligheten forvridd gjennom syner og hallusinasjoner av ulike slag. Dette blir blant formidlet i dataspillet gjennom et tåkeaktig filter, annerledes lyssetting og at fargemetningen blir redusert litt, som får alt til å framstå som en slags drøm. Samtidig med å ha seksjoner med fotorealistisk og med sanselig kodeorientering, har *Far Cry 5* et brukergrensesnitt som er orientert mot en vitenskapelig kodeorientering.

Fotorealistisk og sanselig kodeorientering kan også opptre samtidig. I *Need for Speed: Unbound* (2022) er bilene og bymiljøet skildret fotorealistisk, mens bilførerene er skildret som i en tegnefilm og derfor mot en mer sanselig kodeorientering. Derfor kan vi si at modalkonfigurasjonen i dataspillet består av en kombinasjon av to kodeorienteringer i grafikken i dataspillet. Brukergrensesnittet er en del av denne modalkonfigurasjonen.

Kress og van Leeuwens tekstbegrep hviler på Hallidays tekstbegrep, altså språklige ressurser som gjør et arbeid i en eller annen kontekst. Derfor viker de ikke fra Hallidays

grunnleggende tekstforståelse. Kress og van Leeuwen sier selv at de anser sin tekstforståelse som sosialsemiotisk (s. 1–15). Jeg vil påstå at de går ett skritt lenger enn Halliday. Mens Halliday inkluderer modaliteter og dermed kritiserer en tekstforståelse som bare inkluderer det muntlige språket, som Saussures, videreutvikler Kress og van Leeuwen sosialsemiotikken ved å utvikle konkrete måter å beskrive og forklare sammenhenger i den visuelle kommunikasjonen på ved bruk av begreper som modalitetsmarkører, kodeorientering og modalkonfigurasjoner. De tar for seg langt flere konsepter enn disse tre; jeg mener at disse er spesielt viktige begreper når vi skal snakke om kvaliteter ved det rent modale i dataspill. De er gode virkemidler å ha når vi skal snakke om dataspillgrafikk på et mer detaljert nivå. Samtidig krever bruken av begrepene at vi selv utvikler modalitetsmarkører for ikke-visuell bruk av tegn.

Imidlertid er det en svakhet ved Kress og van Leeuwens arbeid at det blir atomisk og opptatt av tegn. Det er ikke nødvendigvis dumt å være opptatt av selve tegnene, men dataspill består som allerede påpekt av mer enn den modale representasjonen, selv om den er en viktig del av det. Spillmekanikkene, reglene og prosessene i dataspillene peker til ressurser i dataspillteksten som ikke kan forklares ved bruk av begreper som tegn, modalitetsmarkør og kodeorientering.

2.2.3 Kultursemiotikk: Mer enn tegn

Dette delkapittelets overskrift viser til at tekstene personer i et samfunn støter på, ikke bare er konstituert av de semiotiske ressursene jeg har snakket om så langt. Tekster består som tidligere nevnt av normer som gjør dem meningsfulle for dem som leser tekstene. Så står ikke betydningen av for eksempel ordet *sol* for seg selv. Betydningen av semiotiske ressurser er ikke bare atomer som utgjør en masse; de lever i relasjon til kulturen. Betydningen er ikke iboende i tegnene vi bruker til å lage ulike tekster, men lever i kulturen vi er en del av. Denne forståelsen eksisterer utenfor selve teksten og kan ikke utledes fra teksten, fordi denne forståelsen lever i kulturens intersubjektive minne. Som nevnt krever forståelse av en dobbelt metafor i tilfellet både med hjulene og med de semiotiske ressursene i *Pong* at deltagerne i prosessen har felles forståelse for fenomener i kulturen de lever i. Å si noe om det normative aspektet ved tekst krever av meg at jeg flytter fokus bort fra Hallidays og Kress og van Leeuwens sosialsemiotikk og over på Berge og Ledins kultursemiotikk.

Mens sosialsemiotikken definerer tekster ut ifra språklige ressurser som gjør et arbeid i en kontekst, definerer kultursemiotikken tekst ut ifra hvilke ytringer som blir gitt kulturell

signifikans. Ledin skriver at «[v]i har att göra med en mediering som i en kultur ges textvärde» (2013, s. 6), og Trippestad et al. (2003) at «[t]ekster er ytringer som deltakerne i en viss kultur gir en spesielt avgrenset status eller verdi, der det i kulturen er utviklet tekstnormer som avgjør hvilke ytringer som gis tekstverdi, og hvordan slike tekster ordnes».

Konsekvensen av Berge og Ledins tekstforståelse er at tekst ikke lever i et objektivt univers der en ytring får tekstverdi så lenge den framtrer i en spesifikk modalkonfigurasjon med spesifikke modalitetsmarkører, men at en ytring blir en tekst når deltagerne i kulturen forbinder modalitetsbruken i ytringen med et sett forventninger og lesekonvensjoner. Ut ifra denne forståelsen utviklet Berge og Ledin sammen en teori om tekst som kulturelt artefakt. Tekst som kulturelt artefakt er ifølge Berge og Ledin «[...] an utterance that competent participants in a specific cultural time and space assigns a certain cultural value» (2023).

Det er to konsekvenser av en slik definisjon av tekst. For det første har en tekst verdi i et bestemt kulturelt tidsrom, som betyr at en ytring både kan få og miste sin tekststatus. En ytring må med andre ord ha et slags liv i kulturen for å beholde sin tekststatus, og hvis den glir ut av samfunnets felles minne, forsvinner ytringens tekststatus. Det er klart at vi kan se på «døde» tekster med et diakront så vel som et synkront blick. Hvis tekst bare blir definert synkront, vil bare tekstene med et aktivt liv i kulturen akkurat nå få tekststatus. Hvis vi derimot kaster et diakront blick på teksten, lar vi tekster uten en plass i kulturen nå som har hatt en funksjon i fortiden, også få en slags tekststatus. Samtidig kan vi spørre oss om hva som menes med et «liv» og en «plass» i kulturen. Må det for eksempel bety at teksten må ha sin originale funksjon for å beholde sin tekststatus, eller kan en ytring få et nytt liv som tekst hvis den blir satt inn i en ny sammenheng? I likhet med Berge (Asdal et al., 2008) mener jeg at selv om en teksttype har sluttet å virke som et aktivt kulturelt artefakt i kulturen, kan den beholde sin status som et historisk kulturelt artefakt. Vi setter da teksten inn i et historisk i motsetning til et kontemporært perspektiv. Slik kan nye tekstsjangere vokse fram. Den andre konsekvensen av tekst som kulturelt artefakt er at noen må ha kompetanse til å vurdere en ytring som tekst. Det betyr at deltagerne i en kultur må ha god kjennskap til kvalitetene ved de spesifikke teksttypene som lever i en kulturs intersubjektive bevissthet. Ordet *intersubjektiv* impliserer i forbindelse med tekst også en slags sosial kontrakt hvor kompetente deltagere i en bestemt kultur har sagt seg enige i at en gitt ytring i realiteten er en tekst. Kompetente deltagere impliserer på sin side en motsetning til ikke-kompetente deltagere. Jeg tror ikke *kompetente* må bety høyt utdannede deltagere innenfor disiplinen retorikk og språklig kommunikasjon, eller at *ikke-kompetente* må bety «kunnskapsløse personer», men i stedet at det impliserer at vi mennesker blir kompetente deltagere gjennom en kulturell sosialisering.

Vi kan se på skoleverket og andre felles arenaer som plasser hvor ikke-kompetente, altså dem som ikke kjenner til tekstkulturen ennå, blir formet til kompetente og aktive deltagere i en tekstkultur. Til tross for at jeg skriver om tekstkultur, kan jeg ikke si at jeg har kjennskap til eller kunnskap om alle tekstkulturer. Implikasjonen av det jeg har sagt over, er imidlertid at jeg kan sosialiseres inn i nye tekstkulturer og slik tilegne meg kunnskapen om hva som konstituerer aktuelle tekstkultur, gjennom aktiv deltagelse i den. For eksempel er dataspill en tekstkultur der selv folk som driver med tekstvitenskap, kan være ikke-kompetente deltagere. Ved å for eksempel lese denne oppgaven kan de begynne reisen mot å bli kompetente deltagere med den nødvendige kunnskapen for å vurdere et dataspills tekststatus.

Samtidig er det en forskjell mellom å kunne «lese» og å «skrive» en tekst. Hvis vi ser på for eksempel dataspill, tilegner vi oss en viss deltagerkompetanse i interaksjonen med teksten, men en spillutvikler vil ha et mer intimt forhold til måten teksten er produsert på. Skrive- og lesekompetanse er to ulike former for kompetanse, men begge fordrer etter min mening en viss grad av tekstkompetanse. Selv har jeg først og fremst en lesekompetanse når det kommer til dataspill, men jeg har også litt skrivekunnskap, fordi jeg har lest meg opp på prosessene bak. Derfor er jeg kompetent til å vurdere dataspillteksten, selv om jeg mangler kompetansen til å «skrive» en dataspilltekst. En litteraturviter ender ikke nødvendigvis opp med å skrive en roman, men har kunnskap om romanens iboende kvaliteter og er derfor en kompetent deltager i tekstkulturen.

Hvorfor skal vi vurdere tekst ut ifra et kulturemiotisk perspektiv framfor et sosiosemiotisk? Å bruke ordet *atomisk* for å beskrive sosiosemiotikernes tekstforståelse impliserer en motsetning til kulturemiotikernes holistiske tekstforståelse. Jeg er på ingen måte den første til å rette en kritikk mot sosiosemiotikkens tekstforståelse. For eksempel hevder Per Holmberg (Holmberg, 2012) at å bruke SFL til å hente fram konteksten i tekster som ikke er muntlige, er problematisk. Jeg vil si det samme om skriftlige tekster. Også mener jeg det er problematisk å bruke Kress og van Leeuwens visuelle grammatikk til å hente fram visuelle teksters kontekst, selv om den gir oss gode kunnskaper til å vurdere modalitetsmarkører og -konfigurasjoner.

David Machin (2016) hevder at for å forstå en teksts kontekst må vi kjenne til de virkelige hendelsene teksten er knyttet til. For å forstå hvorfor H.M. Harald V (2016) sier at «[n]ordmenn er jenter som er glad i jenter, gutter som er glad i gutter, og jenter og gutter som er glad i hverandre», må vi også forstå bakgrunnen for uttalelsen. At homofile, lesbiske og bifile har vært diskriminerte opp gjennom historien, kan skape en **tvingende omstendighet** (Bitzer, 1968). Det kreves av kongen at han svarer på den historiske uretten ved å konstituere

homofile, lesbiske og bifile som en del av det norske samfunnet, i likhet med heterofile, og derfor legge tvilen om deres tilhørighet til det norske samfunnet til side en gang for alle. Denne konteksten kan ikke hentes ut av tegnbruken alene; det krever historisk og sosial kunnskap om det norske samfunnet å plassere talen i dens rette kontekst. Å forstå for eksempel at et dataspill hører til en bestemt tekstkultur, krever god kunnskap om spesifikke tekstkulturer innenfor dataspill, og disse tekstkulturene, selv om de blir realisert i dataspillet gjennom modaliteter, eksisterer utenfor selve dataspillet og i kulturens intersubjektive bevissthet.

Kompetente spillere kan bare forstå bruken av dataspillene ut ifra det de allerede vet om dataspillkultur. Har de ikke den tekniske, kulturelle og sosiale kompetansen om dataspill fra før av, er det umulig for dem å vite hvordan dataspillartefaktet de har foran seg, kan brukes på en meningsfull måte. I tillegg hevder Ledin og Machin (2019) at SFL ikke gir de nødvendige redskapene til å analysere hvordan tekster brukes som materielle former for uttrykk, men bare til å tolke semantikk. Som allerede påpekt krever aktivisering av disse spillmekanikkene at vi har maskinvare vi kan bruke til å aktivere dem. Alt dette iscenesettes i fysiske rom med fysiske redskaper. En skriftlig tekst kommer for eksempel ikke uten sitt materielle grunnlag, for eksempel en bokperm eller et lesebrett. En teksts materialitet legger premisser for tekstens modale realisering. Berges (2012) kritikk er at SFL mangler en forestilling om tekster som et meningsfullt hele. Med tanke på at tekstforståelsen i SFL ikke inkluderer konsepter som materialitet, intensjonalitet, tekstnormer og tekstkulturer, vil jeg gi Berge rett i dette.

Skal vi forstå dataspillteksten som et meningsfullt hele, er det nyttig å forstå de semiotiske ressursene som er brukt til å realisere dem. De semiotiske ressursene bør imidlertid være en del av en mer helhetlig analyse som tar for seg tekstens kulturelle og sosiale bakgrunn, hvilke normer som konstituerer dem, hvordan de er strukturert og avgrenset, og ikke minst hvilken tekstkultur, eller semiosfære (Lotman, 1990), dataspillteksten inngår i. Uten disse konstituerende kvalitetene er det umulig å plassere bruken av de semiotiske ressursene i deres rette kontekst. På sett og vis kan vi si at kulturemiotikken tar Hallidays inkludering av flere modaliteter et skritt videre og anerkjenner tekstens ikke-modale bestanddeler.

2.2.4 De konstituerende kvalitetene ved en tekst som kulturelt artefakt:

Hvordan kan de anvendes på dataspill?

Hvis vi skal forstå sammenhengen mellom de modale og de ikke-modale ressursene, er det verdt å gå inn på hva som konstituerer de modale og de ikke-modale ressursene i dataspill. Berge og Ledin operer med seks konstituerende kvaliteter (som kan forstås som tekstens bestanddeler). I dette delkapittelet vil jeg begynne med å presentere disse. Deretter vil jeg bygge på kvalitetene ved å utdype dem med teori som kan ledsage dem på en god måte. Disse kvalitetene vil bli brukt til å peke på allerede diskuterte og dessuten andre fenomener i dataspill. Mange av kvalitetene tatt opp i første kapittel mener jeg kan settes i en tekstuell kontekst som kan være med på å vise hvordan de brukes til å kommunisere mening i dataspill.

2.2.4.1 Situerte ytringer: Tekster har en intersubjektiv intensjonalitet

Dataspilltekster er i likhet med andre tekster unike situerte ytringer. I en ytring er mening skapt i samarbeid mellom en sender og en mottaker i en unik situasjon. Ytringer er derfor representasjoner av intersubjektiv intensjonalitet (Berge & Ledin, 2023). Samarbeidet mellom sender og mottaker i et dataspill er vanskelig å få grep om. Spilleren kommuniserer ikke direkte med spillutviklerne, slik som i et brev eller en e-post, men med dataspillet, som er lagd av en gruppe spillutviklere som har samskrevet dataspillteksten. Meningsdannelsen skjer derfor i interaksjon med dataspillet. Interaksjon kan fort få en tvetydig betydning i møte med dataspill. Interaksjon kan bety at spilleren samhandler med dataspillet ved å spille det, og det kan vise til meningsdannelsen i møte med dataspillet. Samhandling med dataspillet må ses på som et fysisk fenomen, mens meningsdannelsen må ses på som noe kognitivt. Denne tosidigheten i samhandlingsbegrepet skaper en uklarhet som må tydeliggjøres.

En av de andre konstituerende kvalitetene ved tekst Berge og Ledin tar for seg er materialitet, og den fysiske interaksjonen kan også ses i lys av at vi samhandler med de fysiske omstendighetene rundt dataspillet, det vil si spillkonsoll eller datamaskin og spillkontroll eller mus og tastatur. Samtidig sier materialiteten noe om intensjonaliteten i selve teksten: Dataspillteksten er en tekst som krever en betydelig innsats for å la seg «lese». Som tatt opp i første kapittel brukte Aarseth begrepet **erogodisk litteratur** om litteratur som krever en betydelig innsats for å la seg lese, i motsetning til **ikke-erogodisk** litteratur, som krever minimalt med innsats (Aarseth, 1997). Aarseths begrep er passende å bruke om den fysiske interaksjonen vi finner i dataspill. Imidlertid begrenser han det til litteratur, som gjerne er en implisitt referanse til skjønnlitteratur. Jeg vil utvide horisonten ved å lansere begrepet

erogodisk tekst, som er en form for tekst som krever betydelig innsats for å la seg «lese», i motsetning til **ikke-erogodisk tekst**, som krever minimalt med innsats. Jeg setter ordet *lese* i hermetegn fordi det er en skriftlig måte å se på tekster på. Vi kan også lytte til eller spille for å oppleve meningsdannelsen i tekster. Derfor bruker jeg «å lese» metaforisk. Begrepet erogodisk tekst kan også vise til **erogodisk sakprosa**. Dataspilltekster flest er «skjønnlitteratur», men det finnes en del erogodiske tekster som kan kalles sakprosa. Erogodiske tekster kan da være digitale leksikon og dataprogrammer for eksempel studenter bruker til å produsere tekster. Det er ingenting som tilsier at en tekst ikke kan være et skriveredskap også. All meningsdannelsen som foregår i funksjonelle dataprogrammer, og at disse hører til en spesifikk type tekstkultur som følger en rekke normer og konvensjoner i måten de er bygd opp på, tilsier at de er tekster. Samtidig er begrepet erogodisk tekst passende å bruke om digitale tekster vi samhandler med. **Erogodisk tekst** impliserer også at vi behandler dataspillene, selv om de ofte er fiktive verk, med redskaper fra tekstvitenskapen.

Dataspilltekster kan også fungere som «skriveverktøy». *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) er ikke bare en erogodisk tekst som spilleren må samhandle med for å drive framover, men med tanke på friheten dataspill tilbyr, kan vi se på det som et «skriveredskap» som tillater spilleren å lage sine egne unike tekster i møte med teksten.

At spilleren kan produsere sine egne tekster i dataspill, impliserer også noe vesentlig. Slik Berge og Ledin (2023) sier, foregår en ytring «[b]etween an actual utterer and addressee in a unique situation». Ingen lesning av det samme dataspillet er lik. Hver enkelt av oss vil samhandle med dataspillteksten forskjellig, og hver enkelt av oss kan i realiteten skrive sine egne unike historier i møte med dataspillet. Dataspill er derfor ikke nødvendigvis bare én tekst, men bærer meningspotensialet til flere tekster. Som nevnt kan de være monolineære, multilineære eller ikke-lineære. Selv om et monolineært dataspill kan leses på ulike måter, vil jeg hevde at multilineære og spesielt ikke-lineære har stort potensial for å forgreine seg ut i ulike tekster. De multilineære spillene er relativt forhåndsdefinerte tekster, men de impliserer flere mulige tekster, fordi vi kan gå i ulike retninger i dem. Samtidig tilbyr de ikke-lineære spillene ikke bare spilleren å oppleve de ulike narrative spillutviklerne har samskrevet, men også å skape narrativer i møte med dataspillteksten. Spesielt åpner rollespill opp for en interaktiv tekstproduksjon. I *Fallout: New Vegas* (2010) blir spilleren gitt en sandkasse hvor hen har mulighet til å gjøre hva hen vil, og forme eller skape historier slik hen ønsker. Måten spillere skaper sine egne narrativer på, er interessant for studiet av intensjonalitet i dataspill. Mange dataspill blir nemlig lagd for å gi spilleren mulighet til å forme sine egne historier. Derfor kan det være en intensjon fra dem som samskriver dataspillene, at spilleren skal være

medprodusent av dataspillteksten.

Måten spilleren skriver sammen med spillutviklerne på, peker til en interaktiv meningsdannelse i dataspillet. Interaksjon som meningsdannelse får en dialogisk betydning. Per Linell (2000) viser til måten samtalen blir brukt som en metafor for dialogen, og at samtalemetaforen kan overføres på skriftlig tekst. Jeg vil si at dialogen også kan overføres til dataspill. Forholdet mellom spilleren og dataspillet blir som en samtale. Denne samtalen hevder Linell (2000) er konstituert av tre grunnleggende elementer: interaksjon, kontekstualisme og kommunikativ konstruktivisme.

Interaksjon betyr i en dialogisk forstand at kommunikasjon og kognisjon alltid involverer interaksjon med andre mennesker, systemer eller andre aspekter ved en selv. Slike interaksjoner involverer «[...] interdependencies that cannot be reduced to outer cause-effect relations. The basic constituents of discourse are interactions (exchanges, inter-acts), rather than speech acts or utterances by autonomous speakers (authors, communicators)» (Linell, 2000, s. 2). Linell setter dialogismen opp mot monologismen og overføringsmodellen. Av det forstår jeg at mening ikke bare skapes i den som skriver teksten, men også i leserens samhandling med teksten. Betydning er i dataspill ikke en direkte overføring mellom samskrivende spillutviklere og spillere som «leser» dataspillteksten. Dataspillteksten blir konstruert av at spilleren samskriver med dataspillet gjennom å spille dataspillet, som igjen har blitt samskrevet av flere spillutviklere i produksjonen av spillet. Premisset for at betydningen i dataspillet aktiveres, er at spilleren initierer en fysisk interaksjon med spillet. For at dataspillet skal bli forstått av spilleren, må spilleren imidlertid være i stand til å hente fram de kulturelle ressursene referert til i dataspillet. Mening i dataspillet blir derfor en slags dans mellom dataspillet og de kulturelle ressursene spilleren har tilgjengelig for å forstå verdenen rundt seg. Dataspillet veksler dessuten mellom spillerens aksjon og spillets reaksjon på det hen gjør i spillverdenen. Spilleren skyter mot datastyrte agenter, og de datastyrte agentene skyter tilbake. Derfor blir meningen i dataspillteksten aktivert gjennom både kognitiv og fysisk interaksjon. Dataspill og spiller lever i et symbiotisk forhold, og de må interagere med hverandre for at meningen skal realiseres. Det er ikke som forestillingen om det absolutte skillet mellom taleren og tilskuerne i agoraen, men heller som to samtalepartnere på markedet som skifter mellom å lytte og å gi respons.

Dataspilldialogen er også avhengig av kontekstualisering. Med kontekstualisering mener Linell (2000) at situert diskurs og kontekst er gjensidig avhengig av hverandre. Diskurs kan ikke gi mening utenfor sin relevante kontekst. Samtidig ville ikke diskursene vært det de er, med fraværet av de (partikulære) diskursene som opptrer i dem. Kontekst inkluderer «[...]»

co-texts (also with non-verbal aspects), situations, activity types, interlocutors' interactional biographies and cultural knowledge (the latter including language, encyclopedia, discourses on a Foucaultian sense)» (Linell, 2000, s 2). En gjensidig relasjon mellom diskursen og konteksten peker tilbake til kultursemiotikernes helhetlige tekstforståelse i motsetning til sosialemiotikernes atomiske tekstforståelse. Bruken av modaliteter som realiserer diskursen i dataspill, gir ikke mening uten konteksten som ledsager bruken av dem, og uten modalitetene eksisterer det ikke en kontekst vi kan bruke til å hente fram kulturelle ressurser. Uten mediering eksisterer ikke ressurser som spilleren kan kontekstualisere, og uten kontekst gir ikke tegnene mening for spilleren. Derfor er den semiotiske realiseringen og konteksten gjensidig avhengig av hverandre for å gi mening. Dette er et solid argument for kultursemiotikernes forståelse av tekst. For eksempel gir den tykke, røde linjen i nedre midtre del av skjermen i *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) ikke mening uten spillerens kunnskap om at når den røde linjen krymper, står den datastyrte karakteren i fare for å dø. Samtidig kan spilleren ikke aktivere denne konteksten uten at den røde linjen i brukergrensesnittet er til stede.

Dataspillteksten kan dessuten forstås ut ifra begrepet **kommunikativ konstruktivisme**. Med kommunikativ konstruktivisme viser Linell (2000) til at mening er konstruert i selve kommunikasjonsprosessen. Linell skriver at:

The meaning of discourse and texts is (partly) accomplished in and through active sense-making of the linguistic and communicative processes themselves (dialogos «in and through words»); communication is not a transfer of ready-made thoughts. Knowledge is largely communicatively constructed, in the sociohistorical genesis of knowledge, language, communicative genres (routines) etc. (2000, s. 2–3)

Mening er med andre ord skapt i en tradisjon som allerede eksisterer. Vi mennesker skaper derfor mening ut ifra hvilket språk som blir brukt, og hvilke kommunikative sjangere en diskurs kan sies å gå inn i. Samtidig vil jeg hevde at meningen i tekst delvis blir realisert av formen på språket, også er knyttet til kontekst. Hvordan mening kan gi mening ut ifra språket, er avhengig av vår sosiale kunnskap om disse fenomenene. I dataspill kommer dette i form av ulike spillsjangere, men også ut ifra ulike spillmekanikker, regler og parametere i spillet. En kompetent deltager i dataspillenes verden vil intuitivt gjøre seg klar til det som er i ferd med å skje på skjermen, ut ifra semiotiske og sjangermessige ledetråder hen får. Hen vil kjenne igjen de ulike semiotiske formene som er brukt, og sette dem i sammenheng med andre dataspill hen har spilt. Derfor vil spilleren ha en intuitiv forståelse av hvordan hen er i ferd med å lese teksten. Slik er dataspillteksten dialogisk på flere måter, og interaksjon kan forstås på flere

måter i møte med dataspill.

Berge og Ledin sier også noe om leseren. Ifølge dem kan intensjonaliteten i en hvilken som helst ytring også bli «[o]riented towards and model an addressee representing another human being, but it may also be oriented and model the utterer him-/herself as the addressee [...]» (Berge & Ledin, 2023), eller Lotmans (1990) «jeg-språk» i hans kultursemiotiske tekstforståelse, som Berge og Ledin viser til. Som tidligere nevnt kan dataspill fungere dobbelt, både som tekst og som redskap, for å produsere tekst. Dataspillet som tekst i seg selv vil være lagd etter en modell av en tenkt spiller, mens tekstene som spillerne selv produserer gjennom spillingen, kan sies å være en form for selvdannelse på samme måte som en dagbok eller tankestrøm. Tekstene spillerne produserer gjennom å bruke ressursene i dataspillet, er en måte å realisere seg selv på ved å føre seg selv inn i en fiktiv setting eller innta en rolle som en annen person i den fiktive settingen gjennom en datastyrt karakter. Disse tekstene kan formidles til andre, ledsages av muntlige kommentarer og lastes opp på en videostrømmetjeneste som YouTube eller Twitch, eller de kan være noe spilleren holder for seg selv. Dermed kan vi si at jeg-stemmen kan være til stede i dataspill.

Det er like viktig å ta opp den formen for modell som blir adressert til andre mennesker. Derfor ønsker jeg å bruke begrepet **modelleser** når jeg nå vil snakke om ulike modeller av tenkte spillere. Johan L. Tønnesson foretar en historisk gjennomgang av begrepet, før han gir sin egen definisjon. Han setter et prinsipielt skille mellom en tenkt modelleser som fins i teksten som et forbilde for måten eller måtene teksten kan leses på, og en virkelig leser av kjøtt og blod som bevisst eller ubevisst kan velge å lese teksten i henhold til eller i motsetning til modellseren i teksten. Samtidig gjør Tønnesson det helt klart at det kan eksistere én eller flere mulige modellesere i en og samme tekst (Tønnesson, 2004, s. 106–152). Ett og samme multilineære og spesielt ikke-lineære dataspill impliserer også flere mulige modellesere. Tønnessons modelleser er interessant fordi den peker til en flerstemmighet i tekster og dermed til flerstemmighet i dataspilltekster. At det kan eksistere flere modellesere i en og samme dataspilltekst, impliserer at teksten kan inneholde flere ulike stemmer som kan trekke trådene i ulike retninger. Spesielt litteraturvitere liker å bruke begrepet **implisitt forfatter** (Booth, 1983). Det er har vært en del diskusjon om hva begrepet betyr (Shen, 2011). Den implisitte forfatteren har ofte blitt sett på som en slags autoritær stemme i teksten som skiller seg fra den empiriske forfatteren og dessuten fra fortellerstemmen(e) som er til stede i teksten. Den **implisitte forfatteren** blir hovedsakelig forstått som en stemme som eksisterer mellom linjene og strukturerer lesningen av teksten. Et annet ordpar jeg kunne brukt om dette fenomenet, er *implisitt diskurs*. Implikasjonen av en

implisitt forfatter er at ikke alle implisitte stemmer i en dataspilltekst er eksplisitt intendert av en forfatter av kjøtt og blod. Ikke-intenderte stemmer er derimot noe jeg mener åpner for ulike modellesere som eksisterer utenfor de intenderte modelleserne spillutvikleren hadde i tankene da hen produserte dataspillteksten. Måten spillere bruker spillmekanikkene, reglene og parameterne i *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) på en måte som ikke er intendert av spillutvikleren, viser at ikke-intenderte modellesere eksisterer i dataspill. Hvis vi låner Edwin Blacks (1970) begrep **den andre personen** som en slags konstruert publikummer som ideologien i teksten taler til, kan vi også tenke oss at ulike dataspill blir konstruert på måter som lokker til seg en spesifikk type spiller, eller inkluderer visse spillertyper. Så kan det i en slik andre person eksistere en **tredje person** (Wander, 1984) som er en negasjon produsert av ideologien i teksten. *Dark Souls* (2011) er et dataspill som er konstruert for å være ekstremt utfordrende. Utgiverne av spillet kalte til og med en av utgavene «prepare to die edition». Jeg har spilt *Dark Souls* og vet dermed at det holder løftet om at spilleren kommer til å dø mange ganger. Spillet skaper etter min mening en **annen person** som liker å bli utfordret gjennom spillingen, og som har en høy grad av spillekompetanse. Hvis vi derimot ikke er spesielt kompetente spillere og mangler de tekniske og mentale ferdighetene et slikt dataspill krever, blir vi gjort til en **tredje person** som blir ekskludert gjennom hvem spillet inkluderer i sin andre person. Derfor kan vi si at mulige modellspillere enten blir inkludert eller ekskludert i møte med enkelte måter dataspill er konstruert på. Den empiriske spillerens spilling vil i siste omgang definere måten spillet blir forstått på, til tross for ulike mulige modellspillere som blir konstruert i teksten. Allerede nevnte rollespill viser at meningen i dataspill ikke bare blir forstått ulikt av ulike spillere, men også at det finnes like mange måter å tolke dataspillenes affordanser på som det eksisterer empiriske spillere. Dataspill er tross alt flerstemmige tekster hvor spillutvikleren legger inn intenderte tråder i dataspillene, men også ubevisst legger igjen uintenterte tråder som gir den empiriske spilleren mulighet til å forstå spillet på en måte spillutvikleren ikke hadde intendert. Denne trådleggingen gir den empiriske spilleren mulighet til å interagere med spillet på måter som eksisterer utenom modellspillerne spillutvikleren har intendert for spillet.

2.2.4.2 Dataspillteksten: Semiotisk representert og materialistisk realisert

Alle ytringer og alle tekster er semiotisk mediert og tar i bruk mer eller mindre komplekse tegnsystemer (Berge & Ledin, 2023), for eksempel alfabetisk skrift, tegninger, bilder og fotografier. Disse semiotiske ressursene er realisert i ulike materialiteter, som lydbølger, leire,

trepinner, pergament, papir og digitale skjermer (Berge & Ledin, 2023).

Jeg har skrevet grundig om den semiotiske realiseringen i dataspill gjennom Hallidays sosialemiotikk og Kress og van Leeuwens visuelle grammatikk. Faglig relevant er det også å diskutere modalitetene i dataspill. Først og fremst vil jeg si at de som behandler modaliteter i dataspill, har en lei tendens til å gjøre dette på andre mediers premisser. For eksempel lister Jason Hawreliak opp modalitetene skrift, lyd, bilde, gestikulering og haptiske tilbakemeldinger og andre sanselige tilbakemeldinger. I tillegg nevner han måten lukt og smaksløker har potensial for å bli brukt på i fremtiden (Hawreliak, 2019). Hawreliak nevner en del modaliteter, men jeg mener at han forenkler ved å gruppere enkelte modaliteter sammen. Slik jeg forstår Hawreliak, blir modaliteter som lys og animasjon plassert i samme kategori, altså bilde eller levende bilder. Jeg vil derimot si at de tilhører gruppen visuelle modaliteter. Med tanke på hvor dynamiske de visuelle ressursene i dataspill er, er ikke bilde en passende kategori for dem. Begrepet bilde gir assosiasjoner til noe statisk og video til noe som er i bevegelse som er forutbestemt og uforanderlig. Dataspillgrafikk er dynamisk og foranderlig. Hvor dynamisk og foranderlig grafikken er, avhenger av dataspillet og hvilken historisk epoke spillet hører til. De ulike epokene i dataspillhistorien er tross alt preget av teknologien spillutviklerne hadde tilgjengelig, og ulike dataspill i de ulike epokene varierte også i kompleksitet.

I de fleste tilfeller endret det visuelle på skjermen seg etter hvilken input spilleren ga via den maskinelle kontrollenheten, og i store deler av dataspillhistorien er ikke miljøskildringene i dataspillverdener dynamiske, men forhåndsdefinerte. Det vil si at blader i tidligere spill beveget seg for å simulere at vinden beveget på dem, at den datastyrte karakteren beveget seg på skjermen hvis spilleren beveget den venstre spaken på spillkontrollen, og så videre. Lyssettingen var også dynamisk, men forhåndsdefinert, og skyggeleggingen var ikke særlig kompleks. I nyere spill, derimot, beveger ikke bare de datastyrte karakterene seg på skjermen ut ifra maskinell input, men måten de datastyrte karakterene beveger seg på, kan påvirke hvordan modalitetene i spillverdenen oppfører seg, som når snø og gjørme endrer adferd etter hvordan den datastyrte karakteren beveger seg i dem, i *Red Dead Redemption 2* (2018). Oppførselen til dataspillenes grafiske representasjoner har også blitt mer kompleks. I stedet for å programmere inn en forutbestemt bane for måten blader oppfører seg på i dataspillet, kan spillutviklere programmere inn vind som kan påvirke hvordan bladene i spillet oppfører seg. Den nevnte strålesporingen kan gjøre at lyset forandrer seg etter hvor på himmelen den dataprogrammerte sola står, og skyggene oppfører seg deretter.

Dynamisk grafikk impliserer at dataspillgrafikk er et dynamisk fenomen som oppfører seg på andre måter enn bilde og video. Dataspillgrafikk anvender alle modalitetsmarkørene i vanlige bilder og video, men konstitueres av modalitetsmarkøren foranderlighet i ulike grader også, både gjennom hvordan den grafiske representasjonen av spillkarakterene beveger seg på skjermen, og gjennom hvordan landskapet i dataspillet forandrer seg ut ifra måten spilleren fysisk interagerer med dataspillet på.

Jeg vil si at også perspektiv kan være en betydningsfull visuell modalitet i dataspill. Med perspektiv sikter jeg til at dataspill kan anvende romslighet i formidlingen av dataspilletts virkelighet. Romslighet kan anvendes i augmentert virkelighet (AR) og i virtuell virkelighet (VR). I augmentert virkelighet bruker vi skjermen på mobiltelefonen eller AR-briller til å overføre dataanimert grafikk over på virkeligheten. Et eksempel på AR er *Pokémon GO* (2016), hvor spilleren gjennom mobilskjermen kan observere og fange Pokémon hvor enn i verden spilleren befinner seg. Hen kan for eksempel rette mobiltelefonen mot og fange Pokémon som vandrer rundt i Ullevål Hageby eller på Universitet i Oslo, eller som går på operataket i Bjørvika. Virtuell virkelighet gjør at spilleren trer inn i en annen virtuell virkelighet gjennom VR-briller. Mens AR-briller fungerer som en linse spilleren kan bruke til å overføre grafiske elementer over på sin egen verden, setter VR-briller spilleren inn i en annen grafisk virkelighet hvor spillerens verden har blitt stengt ute. Et eksempel på et slikt spill er *Half Life: Alyx* (2020), som er et VR-spill som setter spilleren inn i et fiktivt univers der jorda blir invadert av romvesener. Spilleren er visuelt lukket inne i denne verdenen og bruker bevegelseskontroller til å bevege seg rundt. Hvis hen skal se i en bestemt retning i spillet, må hen orientere legemet sitt i den retningen hen ønsker å se i spillet. Hvis spilleren tar i bruk hodetelefoner med 360 graders lyd, kan innlevelsen styrkes betraktelig, for da kommer lyden fra ulike kilder i det virtuelle rommet spilleren er i. Det betyr for eksempel at spilleren kan høre lyden av monstre, vinden fra ulike retninger og vanndråper som faller, bestemte steder i rommet.

Bruken av auditive ressurser i dataspill er også kompleks. Lyd er ikke nødvendigvis noe som er løsrevet fra dataspillgrafikken, men noe som kan oppføre seg i samspill med grafikken og spillmekanikkene. Som nevnt har spillutviklere kommet til et punkt der de er i stand til å bruke 360 graders lyd i spillene de lager. Det betyr for eksempel at spilleren vil høre de datastyrte karakterenes skritt ut ifra hvor den datastyrte karakteren står i forhold til den menneskestyrte karakteren. Hvis den datastyrte karakteren går bak den menneskestyrte, vil spilleren høre at lyden kommer bakfra, gitt at hen har hodetelefoner eller et høyttaleranlegg som tillater 360 graders lyd. De auditive ressursene i dataspill inkluderer også

elementer som musikk, stemmebruk, bakgrunnsstøy og auditive lydsignaler brukt i brukergrensesnittet, for eksempel i menyen i spillet. Musikken er ikke nødvendigvis statisk, men kan forandre seg hvis ulike tilstander i spillet inntreffer. I *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011), for eksempel, igangsetter spillet en egen hendelsesmusikk hvis fiendtlige datastyrte aktører angriper spilleren. Spillet går tilbake til vanlig bakgrunnsmusikk når hendelsen er over.

Dataspill realiseres også gjennom haptiske tilbakemeldinger. I de fleste dataspill er det snakk om vibrasjon via spillkontroller. Tastatur og mus tilbyr ikke denne affordansen, men de som spiller på spillkonsoll, kan få fysiske tilbakemeldinger via kontrollen om hva som skjer i spillverdenen. Hvis vi for eksempel skyter med et maskingevær i et skytespill, vil vi føle vibrasjonen fra maskingeværet gjennom spillkontrollen.

Materialiteten dataspill blir realisert gjennom, er maskinvare. Ulike modaliteter realiseres gjennom ulike typer maskinvare. Grafikkmodaliteten blir realisert gjennom PC-, TV-, mobil- eller håndkonsollskjermer eller AR- eller VR-briller, hvorav de to sistnevnte også realiserer perspektiv. Auditive ressurser blir realisert gjennom maskinvare som hodetelefoner, høyttalerne på skjermen spilleren bruker, eller et høyttaleranlegg. Vibrasjon blir realisert gjennom spillkontrollene.

Relevant er det også å trekke fram at dataspillene ikke bare realiseres materielt gjennom hvilke modaliteter de realiserer direkte. Bakom denne realiseringen er det maskinvare som muliggjør kjøring av programvaren som strukturerer spillopplevelsen. Denne maskinvaren kommer i form av datamaskinens harddisk, spillkonsollen, mobiltelefonen, håndkonsollen og så videre. Uten maskinvaren er det ikke mulig å realisere dataspillenes semiotiske ressurser. Hvor kompleks bruken av de ulike semiotiske ressursene er, avhenger som oftest av hvor kraftig maskinvaren er. Dette er imidlertid en sannhet med modifikasjoner. I nyere tid har enkelte plattformaktører, for eksempel Microsoft, innført strømming av dataspill. I stedet for at vi strømmer filmer og TV-serier via serverne til en strømmetjeneste, for eksempel Netflix, kan vi nå strømme dataspill som ellers hadde vært avhengig av en kraftig maskinvare, via servere som kjører dataspillene for oss. Det betyr at et dataspill som før hadde krevd den nyeste spillkonsollen eller den kraftigste datamaskinen på markedet, nå kan spilles på en vanlig smarttelefon uten betydelig maskinkraft eller på datamaskinene på det lokale biblioteket, så lenge maskinene er koblet til internett og nettet er hurtig nok. Vi spiller ved bruk av touchskjermen på smarttelefonen eller kobler en spillkontroll til smarttelefonen via blåtann. Det er imidlertid begrenset av hvor god internettilkoblingen er. Samtidig har dataspill vi spiller med andre via nettet, alltid vært avhengig av god internettilkobling, og den

tilkoblingen blir realisert via nettverkskabler, modem/rutere eller 5G-nettet hvis vi spiller på mobiltelefonen mens vi sitter i parken, for eksempel.

2.2.4.3 Tekstkonfigurasjonen i dataspill: Hvordan materialitet og kontekst lager en ytre form

Berge og Ledin (2023) skriver at alle ytringer og alle tekster har grenser som gir dem en ytre form. Altså har en tekst en kontekstuell konfigurasjon som representerer tekstens distinkte kvaliteter og forskjell fra alle andre unike konfigurasjoner. Berge og Ledin (2023) bruker sosiale medier som eksempel. De peker blant annet på hvordan innlegg og kommentarer markerer en ytre form som tillater andre å respondere på innleggene deres. Et ferdig forfattet innlegg signaliserer til andre brukere at ytringen er ferdigstilt, og at de nå har mulighet til å svare på ytringen. De viser til Bakhtin (1986), som sier at ytringer har en absolutt begynnelse og slutt som gir teksten en helhet, og som inviterer andres aktive svarforståelse. Jeg forstår begrepet svarforståelse slik at brukerne på for eksempel Facebook har en intuitiv forståelse av at de konfigurerative rammene rundt et statusinnlegg markerer at en tekst er ferdigstilt, og at andre brukere da har mulighet til å skrive sine egne ytringer i retur. Det markeres gjennom grafikken som rammer inn det spesifikke innlegget, og grafikken som skiller et Facebook-innlegg fra et annet. En kontekstuell ramme som oppfordrer til respons på Facebook, er at under ytringer på Facebook fins det en reaksjonsknapp, en kommentarknapp og eventuelt en deleknapp som implisitt oppfordrer brukerne til å respondere på hverandres ytringer.

Dataspillteksten har en mer kompleks sammenheng av konfigurasjonsrammer. Den har både normative og materialistiske kontekstuelle rammer. De normative rammene er forventningen om at vi har fått en komplett tekst foran oss. Det vil si, med mindre vi er en del av en betatest som lar oss teste ut et dataspill før det kommer på markedet. Også narrative normer kan sette grenser og slik gi dataspillet ytre form. De kan markeres av en innledning og en rulletekst som signaliserer spilllets begynnelse og slutt. Normene representert i spillmekanikker, regler og parametere setter betingelse for mulige ønskede slutttilstander i spillet bestemt av empiriske spillutviklere som har satt betingelser gjennom måten de har designet spillet på. I løpet av spillet signaliserer ulike spillekelementer spilllets ytringer overfor spilleren og hvorvidt spilleren har mulighet til å gi respons via spillkontrollen. Dataspillet struktureres gjennom disse normative prinsippene for å gi spillet en absolutt begynnelse og slutt, men også vekslet på eller dansen mellom dataspill og spiller. Ulike dataspill i ulike sjangere er derfor normativt bygd opp på ulike måter, og derfor setter de ulike

normative kontekstuelle konfigurasjoner for spillingen. Samtidig med å normativt sette ytre rammer for dataspilltekstens begynnelse og slutt konstituerer disse elementene en del av den indre strukturen som jeg skal gå inn på senere.

Dataspill har også materialistiske betingelser som er med på å skape en materialistisk kontekstuell konfigurasjon. Som nevnt av Berge og Ledin (2023) i deres forklaring av ytre rammer kan et A4-ark fungere som en slags ytre ramme for et barn som leser en tekst. Arket markerer tekstens begynnelse og slutt gjennom arkets fysiske ytterkanter, og hvis arket ikke ledsages av flere ark, kan vi gå ut ifra at det markerer tekstens ytre grenser. Måten leseren må forholde seg til arket på, impliserer at kontekstuelle konfigurasjoner også kan komme i form av hvordan spilleren orienterer seg mot det materialistiske rundt teksten. Når det gjelder dataspill, vil det bety at spilleren vil orientere seg mot en skjerm som står i et bestemt rom. Spillkonsollkonfigurasjonen består av at spilleren orienterer seg mot en TV-skjerm med en tilkoblet spillkonsoll og en spillkontroll i hånden mens hen sitter i en stol eller i en sofa eller ligger i en seng på rommet sitt. Datamaskinkonfigurasjonen består på sin side enten av en spiller som sitter med en bærbar PC i fanget eller på en flate, eller av en stasjonær datamaskin med separat harddisk, skjerm, tastatur og mus hvor spilleren sitter i en stol orientert mot arbeidsstasjonen med hendene på tastaturet og datamusen. Det kan også innebære at spilleren lener seg nedover mot en håndkonsoll eller mobiltelefon med hendene og blikket orientert mot innretningen. AR-konfigurasjonen betyr vanligvis at spilleren vandrer rundt i et virkelig miljø med AR-briller, eller at hen holder en mobilskjerm opp mot miljøet hen er i. VR-konfigurasjonen består av at spilleren har nok rom å bevege seg i, som en stue hen har ryddet plass i og beveger seg rundt i med VR-briller på og bevegelseskontroller i hendene. Dataspill har mange mulige fysiske kontekstuelle rammer å forholde seg til. Ny maskinvare på markedet muliggjør nye former for dataspill og setter nye premisser for hva som setter ytre rammer i dataspill. Disse ytre rammene blir betinget av normative sammensetninger av ulike modaliteter brukt for å realisere dem og av de materialistiske rammene spillerne befinner seg i.

2.2.4.4 Indre strukturer i dataspill: Hvordan ulike prosedyrer kan forstås som tekstkonstituerende elementer

Berge og Ledin (2023) hevder at ytringer og tekster har en mer eller mindre utviklet indre struktur. De forhåndsdefinerte tekstboksene på Facebook, for eksempel, er en ytre form, og innad i denne forhåndsdefinerte kontekstuelle konfigurasjonen blir det skrevet ytringer som

har en indre struktur. Hvordan denne skriftlige strukturen er bygd opp, er avhengig av den som ytrer seg.

Dataspills indre struktur er basert på organiserende prinsipper som spillmekanikker, regler og parametere. Disse prinsippene går under kategorien jeg kaller prosedyrer. Nevnte prosedyrer er realisert materialistisk gjennom maskinvare og programvare. Programvaren er realisert i kodespråket og spillmaskinen spillutviklerne bruker til å realisere dataspillet. Med kodespråk sikter jeg til programmeringsspråk, som HTML hvis vi lager en internettside, eller for eksempel C# hvis vi skal programmere et dataspill. Ulike programmeringsspråk egner seg til ulike arbeidsoppgaver, men de fleste dataspillutviklere begynner ikke fra begynnelsen for hvert nye spill de lager. De arbeider gjerne ut ifra en «game engine», eller **spillmaskin**, som jeg velger å kalle det. Disse spillmaskinene kan ses på som prefabrikkerte redskaper brukt til å produsere dataspill. De kan inneholde alt fra forhåndsprogrammerte prosesser og kode til visuelle og auditive ressurser i et innholdsbibliotek en spillutvikler kan kjøpe tilgang til av en ekstern tilbyder, som *Unreal Engine 5* (2022) eller *Unity* (2005). Andre spillutviklere har utviklet sine egne spillmaskiner, for eksempel Bethesdas *Creation Engine* (2011). Hva en spillmaskin inneholder, avhenger av hva som er formålet med den (Toftedahl & Engström, 2019). For eksempel er det ikke sikkert at en spillmaskin lagd med sikte på å utvikle flysimulatorer er like egnet til å lage skytespill. Spillmaskiner kan ifølge Marcus Toftedahl og Henrik Engström deles inn i fire kategorier. En **kjernemaskin**, som er «[...] a collection of product facing tools used to compile games to be executed on target platforms» (2019, s. 13), **spillmaskiner**, som er «[...] a piece of software that contains a core engine and an arbitrary number of user facing tools» (s. 13), **spillmaskiner for generelle formål**, som er «[...] a game engine targeted at a broad range of game genres (Examples: Unity, Unreal)» (s. 13), og **spillmaskiner for spesielle formål**, som er «[...] a game engine targeted at specific game genres» (s. 13). Forskjellen mellom spillmaskiner lagd til generelle formål og dem lagd til spesielle formål er at førstnevnte er mer fleksible og har verktøy som kan brukes til å lage hvilket som helst dataspill, mens sistnevnte egner seg til spesifikke formål. Spillmaskiner er nødvendige hvis vi skal lage dataspill i dag. Dataspill er ikke lenger enkel kode og enkle spillmekanikker, men er nå så komplekse at de krever ressurser som kan brukes flere ganger. *Assassin's Creed: Odyssey* (2018), som gjenskaper hele antikkens Hellas, ville kostet altfor mye og tatt altfor lang tid å produsere uten en spillmaskin med forhåndsdefinerte redskaper klare til bruk.

Nå som jeg har beskrevet det materialistiske grunnlaget for prosessene, kan jeg konsentrere meg om prosessene i seg selv. Hawreliak (2019) bruker begrepet prosedyremodus

og skriver at «[p]rocedurality – in this context the rules, systems, and parameters of a game – should be viewed as a semiotic equal alongside established modes such as text, image, and music» (s. 81). Argumentet hans for å omtale prosedyrer som tegn er at de er med på å formidle mening i dataspill i samspill med de andre semiotiske ressursene (2019). At noe er en del av meningsdannelsesprosessen, betyr imidlertid ikke at det er en modus. Avsnitt med innrykk i en akademisk oppgave er med på å formidle mening gjennom å dele opp teksten. Likevel er det mer riktig å si at avsnitt med innrykk er med på å gi den akademiske teksten indre struktur ved å skille tematiske enheter fra hverandre, framfor at de fungerer som tegn som kan betraktes som en språklig ressurs i seg selv. Av samme grunn betrakter jeg spillmekanikker, regler, parametere og systemer som en del av dataspillet indre struktur som blir realisert materialistisk gjennom kodespråk og spillmaskiner.

Spillmekanikkene jeg gikk inn på i første kapittel, strukturerer hva spilleren kan gjøre i dataspillet. De konstituerer metodene spilleren kan anvende for å samhandle i dataspillet, og de kan som sagt verbaliseres i form av handlinger og settes i sammenheng med bruk av maskinelle kontrollenheter som gir spilleren mulighet til å levere input til dataspillet for å svare på de ulike prosedyrene spillet svarer spilleren med. Spillmekanikker kan også forstås som de ulike handlingene som kan utføres av de datastyrte aktørene. Måten de menneske- og de datastyrte aktørene handler i interaksjon med de menneskestyrte aktørene på, styres av ulike prosesser i dataspillet.

Et fint supplement til Hawreliaks forståelse av prosedyrer, er Óliver Pérez-Latorres *The Social Discourse of Video Games – Analysis Model and Case Study: GTA IV* (2015). I denne artikkelen beskriver Pérez-Latorres noen av prosedyrene jeg pekte til i forrige avsnitt. Han deler prosedyrene inn i tre ulike kategorier: (1) prosedyrer for karakterer/spiller i spillet, (2) prosedyrer for spillverdenen og (3) prosedyrer for spillelekaktivitetenes ludiske design.

Under prosedyrer for karakterer/spiller lister Pérez-Latorre opp fem tilhørende prosedyrer: (1.1) **ytelsesregler** for tilgjengelige handlinger for menneskestyrte aktører/karakterer og hvordan disse kan virke inn på spillet, (1.2) **operasjonsregler** som betinger på hvilken måte spilleren kan bruke de maskinelle kontrollenhetene og brukergrensesnittet i dataspillet til å styre de(n) menneskestyrte aktøren(e), (1.3) **tilstandsregler** som legger premisser for hvilke tilstander den datastyrte karakteren kan befinne seg i (helse, fysisk energi, paralyisert og så videre), (1.4) **adferdsinitierende regler** hvor spillet iscenesetter forhåndsdefinerte reaksjonsmønstre på måter spilleren handler i spillet på, for å oppfordre spilleren til å spille på en bestemt måte (belønning og straff og så videre), og til slutt (1.5) spillmekanikkene i seg selv som tillater spilleren å handle på ulike

måter gjennom den datastyrte karakteren (s. 420–422). Dette settet med regler er tiltenkt de menneskestyrte aktørene i dataspillet og er både prosedyrene tilgjengelig for og i reaksjon til spillerens handlinger i spillet. Spillmekanikker styrer spilleken i forhold til hva den menneskestyrte aktøren bruker for å samhandle med den menneskestyrte dataspillkarakteren.

Under prosedyrer for spillverdenen opererer Pérez-Latorre med fem tilhørende prosedyrer. Først styrer (2.1) **romlig-temporalt design** hvorvidt spillverdenen har aktive eller reaktive handlingsmønstre eller begge deler. Et aktivt romslig-temporalt design av spillverdenen tilsier at spillverdenen handler uavhengig av spillerens handlinger. Et reaktivt romslig-temporalt design tilsier at spillverdenen bare handler på basis av måten spilleren samhandler med spillverdenen på. Et dataspill er sjeldent enten eller, men ofte en blanding av disse to. I *Red Dead Redemption 2* (2018) virker værsystemet og dag–natt-syklusen i spillverdenen uavhengig av hva den datastyrte karakteren gjør, men snøen eller gjørma, for eksempel, endrer form i spillet når spilleren trasker i det. Videre impliserer Pérez-Latorres (2.2) **åpne/lukke regler for områder og tilstander i spillet** to ulike former for åpne- og lukkereglene i spillverdenen. Det impliserer både regler for hvorvidt områder i spillverdenen åpner seg, og hvorvidt ulike funksjoner i spillet åpner seg. I *Grand Theft Auto: Vice City* (2002) må spilleren ha framgang i historien i spillet for å åpne visse områder i en fiktiv versjon av 1980-tallets Miami. I *Cities: Skylines* (2015), derimot, blir visse funksjoner åpnet avhengig av om spilleren har klart å oppnå et visst innbyggertall i byen spilleren lager. For eksempel kan spilleren ikke styre skattenivået på ulike tomtetyper før hen har nådd 500 innbyggere i byen sin. Så går Pérez-Latorre inn på (2.3) **adferdsmønstre for datastyrte aktører**. Disse reglene styrer adferdsprofilene og spillkriteriene som aktiviserer disse adferdsprofilene, som for eksempel når en datastyrt vakt i *Skyrim* angriper den menneskestyrte hovedkarakteren når hen blir tatt for en forbrytelse. Reglene styrer også hvordan fiendtlige datastyrte aktører samhandler med den menneskestyrte aktøren (for eksempel angrepsmønstret til edderkoppene i åpningspartiet i *Skyrim*). Tilsvarende (2.4) **regler for spillobjekter i spillverdenen** eksisterer også. Disse styrer hvordan den datastyrte aktøren kan samhandle med objektene i spillverdenen, for eksempel om en kiste kan åpnes eller ikke, og hvorvidt et objekt kan plukkes opp og plasseres i den menneskestyrte karakterens ryggsekk. Til slutt referer Pérez-Latorre til (2.5) **regler for å initiere adferd i relasjon til spillverdenen**. I stedet for å initiere adferd i relasjon til den datastyrte karakteren initierer disse adferd i forhold til spillverdenen (s. 422–424). I *Red Dead Redemption 2* (2018) blir spilleren angrepet av lovmenn hvis hen forsøker å gå nær byen gjengen ranet før historien i dataspillet startet. Dette området er ikke ment å åpnes før epilogen i spillet, og hvis spilleren

forsøker å reise i området for tidlig, blir hen straffet ved å nærmest bli avlivet med det samme hen blir oppdaget. Jeg vil si at Pérez-Latorre har oversett en prosedyre, nemlig (2.6) **spillmekanikker i relasjon til spillverdenen**, det vil si ulike spillmekanikker som tillater spilleren å interagere med dataspillverdenen på ulike måter. Istedenfor å bestemme hva karakteren kan gjøre, bestemmer denne hvordan spilleren kan interagere med spillverdenen gjennom en dataspillkarakter og også direkte uten en representativ aktør spilleren samhandler gjennom, som for eksempel, at hen kan aktivere en arbeidsbenk og lage våpen i et rollespill, eller alle spillmekanikkene som eksisterer i *Cities: Skylines* (2015) for å lage byen hens. I dette dataspillet har ikke spilleren en menneskestyrt aktør hen samhandler med i dataspillet, men hen samhandler med spillverdenen direkte.

Under prosedyrer for spillelekaktivitetenes ludiske design opererer Pérez-Latorre med seks ulike prosedyrer. Den første er (3.1) **handlingsmønstre for endelige målsetninger**. Disse handlingsmønstrene kan også vise til de ønskede slutttilstandene jeg snakket om i første kapittel i forbindelse med de primære kjernemekanikkene. Den andre er (3.2) **tap/vinn-betingelser** som legger premissene for hvorvidt spilleren vinner eller taper i dataspillet. I *Tom Clancy's Splinter Cell* (2002) taper spilleren spillet hvis hen blir oppdaget av fiendtlige soldater i spillet, og hen vinner hvis hen kommer seg gjennom nivåene uten å bli oppdaget. Den tredje er (3.3) **graden av redundans og variasjon i spilleken**. Vi kan se på redundans som sekundære kjernemekanikker som er valgfrie, og som egentlig ikke leder spilleren mot en bestemt slutttilstand. Variasjon, derimot, kan ses på som i de tilfellene når hva som blir brukt som de primære kjernemekanikkene, skifter underveis gjennom spillingen. Det vil si at spillet krever bruken av en bestemt kjernemekanikk eller ikke. Den fjerde er (3.4) **spillmekanikker i relasjon til aktiviteter**, i motsetning til spillmekanikker direkte knyttet til dataspillkarakteren eller til spillverdenen. I motsetning til sistnevnte, som er representert gjennom «å hoppe» og «å svinge med sverd» i for eksempel et rollespill eller «legge ut vei» og «plassere tomter» i *Cities: Skylines* (2015), kan disse spillmekanikkene ses i lys av mer komplekse aktiviteter, som «å spille fotball» og «å lage et våpen på en arbeidsbenk». Med andre ord, vi går fra enkle verb til mer komplekse kjeder av verb. Den femte er (3.5) **handlingskjeder**. I dataspill impliserer det gjerne en årsak–virkning-relasjon: «Du må gjøre det før du kan gjøre det», «det skjer hvis du gjør det» og så videre. Det betyr gjerne at spillet kommer i et slags sekvensielt mønster. Mono- og multilineære narrativer er avhengige av handlingskjeder i spillet for å gå framover. Den sjette og siste prosedyren er (3.6) **strategiske og taktiske dilemmaer** (s. 224–227). I et strategispill som *Total War: Rome 2* (2013) er et eksempel på et strategisk dilemma at spilleren må prioritere hvor hen sender soldater på kartet i spillet. Hvor spilleren sender

tropper i et *Total War*-spill, kan ha betydning for hvor godt spilleren klarer seg i lengden. I et *Total War*-spill må spilleren forholde seg til de ressursene hen til enhver tid har tilgjengelig. Spillet krever at spilleren foretar prioriteringer og veier fordeler og ulemper ved ethvert valg. Et taktisk dilemma, derimot, innebærer for eksempel at spilleren må forholde seg til konkrete utfordringer på slagmarken og navigerer troppene på slagmarken deretter. Det trenger ikke å være strategiske og taktiske dilemmaer i et strategispill, men det kan være langsiktige eller kortsiktige problemstillinger spilleren må forholde seg til i hvilket som helst dataspill.

Det eksisterer flere prosesser spillutviklere som samskriver dataspilltekster, kan strukturere spilleken rundt, og disse konstituerer dataspilltekstens indre struktur. De indre strukturene er komplekse og krever årvåkenhet hos dem som interesserer seg for det semiotiske studiet av dataspill. I tillegg til disse tekststrukturerte prinsippene for spilleken kan vi se på måten visuelle ressurser er organisert på i dataspillteksten. Det betyr at vi må undersøke de modale konfigurasjonene ressursene opptrer i inni spillet, og måten disse er strukturert gjennom for eksempel modalitetsmarkører på, men også hvordan ulike ressurser er plassert ut i spillverdenen i forhold til hverandre. Med andre ord kan den indre strukturen i dataspill realiseres av normative prinsipper som organiserer spilleken, og gjennom ulike måter de semiotiske ressursene er organisert på i spillverdenen. Enhver tekst fordrer derfor ulike lese måter. En bok fordrer at vi blar i den og går lineært gjennom den, mens et dataspill fordrer at vi handler i det gjennom manipulasjon av prosessene i spillet via mekaniske kontrollenheter. Måten vi leser en dataspilltekst på, avhenger av måten teksten er strukturert gjennom måten maskinvare og romlighet skaper ytre form på, og gjennom måten programvare realiserer prosesser og dermed også en indre struktur som setter betingelser for spillingen, på.

2.2.4.5 Tekstnormer: Dataspill som realisering av tekstnormer

Måten den indre og den ytre formen blir organisert på i et dataspill, er ikke tilfeldig. Dataspilltekster er som tekster flest en realisering av tekstnormer (Berge & Ledin, 2023) som allerede eksisterer ute i samfunnet. Disse normene kan ifølge Berge og Ledin være enten konstitutive eller direktive. Konstitutive tekstnormer er normer som definerer de nødvendige egenskapene ved enhver aktivitet (2023), som reglene som konstituerer et rollespill som et rollespill, eller kvalitetene som konstituerer et bilspill som et bilspill. På den måten definerer konstitutive normer de nødvendige egenskapene ved relevante ytringer i en tekstkultur (2023). Ytringer som er konstruert i henhold til disse tekstnormene, blir gitt tekststatus av de kompetente deltagerne i kulturen ytringen opptrer i. Ytringer som ikke er i henhold til

tekstnormer, blir sett på som mulige tekster, eller ikke-tekster. Konsekvensen av det eksisterer mulige tekster og ikke-tekster, er at ytringer er en mye bredere kategori enn tekst. Direktive normer retter seg på sin side mot hvordan en tekst bør konstrueres, og tydeliggjør hva som blir ansett som kulturelt adekvat, i form av hva som har god kvalitet, og hva som er originalt, uklart og så videre (2023).

Jeg vil si at det ligger en ganske åpenbar implikasjon i Berge og Ledins (2023) forklaring, nemlig at ethvert dataspill har konstitutive normer som definerer dataspillets essens, og direktive normer som tydeliggjør om bruken av de konstitutive normene er vellykket med hensyn til forventningene til kompetente spillere. Kompetente spillere er imidlertid et uklart begrep. Hvem kan kategoriseres som en kompetent spiller? Som nevnt må ikke forskjellen mellom en kompetent og en ikke-kompetent leser være forskjellen mellom en akademiker og en kunnskapsløs person. Lesere utenfor tekstkulturen kan bli sosialisert inn i den og dermed tilegne seg kompetanse. Det betyr at en spiller tilegner seg kompetanse ved å spille dataspill og bli sosialisert inn i dataspillkulturen. Naturlig nok vil ulike spillere tilegne seg ulike grader av og former for kompetanse. Mens noen tilegner seg ulik grad av kompetanse til å fullføre dataspillene, tilegner andre seg ulik grad av kompetanse til å vurdere og utvikle dataspill. Det krever at spillerne sosialiseres inn i sekundære tekstkulturer som gir dem redskapene som trengs for å vurdere eller lage dataspill. Å få kompetanse nok til å vurdere dataspill kan for eksempel oppnås gjennom modenhet ved å spille mange dataspill over tid eller gjennom å lese skriftlige tekster om dataspill som et supplement til spillingen, for eksempel artikler, anmeldelser, essay og akademiske tekster om dataspill. Samtidig vil jeg si at spillere flest har en intuitiv forståelse av hva som er gode, og hva som er dårlige dataspill. Hvis for eksempel spillmekanikkene er dårlig realisert, vil spilleren legge merke til det, fordi dårlig realiserte spillmekanikker kan være et irritasjonsmoment for spilleren. Samtidig som jeg hevder at ulike spillere vil tilegne seg ulik grad av kompetanse til å vurdere kvaliteten av dataspill, hevder jeg at de samme spillerne tilegner seg ulik grad av kompetanse til å forstå hva som er de konstituerende normene i de ulike dataspillene de spiller.

Det leder meg inn på et par viktige spørsmål: Hvordan kan vi forstå konstitutive normer i et dataspill, og hva slags ressursbruk blir disse konstitutive normene realisert gjennom? Jeg mener at de konstituerende normene i dataspill først og fremst blir realisert gjennom en kombinasjon av de semiotiske ressursene, spillmekanikkene, prosedyrene, spilleken og eventuelt også narrativene/temaene som dataspillet inngår i. Det betyr at ulike konfigurasjoner av disse konstituerer ulike teksttyper. Som allerede gått inn på kan disse konfigurasjonene være med på å gi en dataspilltekst ytre form. Normative konfigurasjoner,

som jeg kaller det, kan da forstås som måten flere konstitutive normer opptrer sammen i en tekst på og definerer dataspillet helhet. Samtidig kan vi for eksempel ikke nødvendigvis si at narrativets begynnelse og slutt konstituerer hva slags dataspilltekst det er snakk om. Det vil det nok heller være narrative kvaliteter som samsvarer med spesifikke typer dataspillfortellinger, som gjør. Kvalitetene ved de semiotiske ressursene som blir brukt til å representere ulike spillverdener, hvilke spillmekanikker som blir brukt i bestemte spillsjangere, og hvordan prosedyrer ledsager disse spillmekanikkene, vil også være det som konstituerer dataspillteksten. Kombinasjonen av spillmekanikker og prosedyrer danner en spesifikk type spillek. Implikasjonen av at det eksisterer ulike former for ressursbruk i dataspill, impliserer at det også eksisterer ulike typer konstitutive normer i ethvert dataspill. Det tillater meg å lage en taksonomi over disse konstitutive normene.

Jeg deler de konstitutive normene i dataspill inn i fire grunnleggende kategorier. Måten de semiotiske, narrative, tematiske ressursene og ikke minst hvordan spilleken fungerer som konstituerende tekstnormer.

Semiotiske konstitutive tekstnormer er tekstnormer som plasserer dataspillet i en tekstkultur ut ifra måten bruken av semiotiske ressurser realiserer dataspillverdener og aktører i dataspillverdener på. Det vil si hvordan bruken av blant annet skrift, bilde og lyd realiserer dataspillene. Det som kan opptre i en modal konfigurasjon for å skape mening, kan fungere som en semiotisk konstitutiv tekstnorm. Semiotiske ressurser kan være med på å definere en spesifikk type dataspill gjennom hva de representerer. For eksempel vil et bilspill bli realisert grafisk gjennom at det er representasjoner av veier, landskap og biler i dataspillet. Et fotballspill blir på sin side grafisk realisert av representasjonen av fotballspillere, fotballbaner, tilskuere på tribunen og fotballen. Disse ressursene er nødvendige for at spilleren skal forstå at spillet er et bilspill eller et fotballspill. *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) realiserer sin eventyrsetting gjennom måten byene og menneskene er konstruert på i henhold til en middelaldersk standard, gjennom ressurser som klær, utstyr, bygninger og natur.

Tekstlige konstitutive normer plasserer dataspillet i en bestemt tekstkultur på basis av hvilke narrativer som blir realisert, eller hvilke tematiske bestanddeler som er til stede i dataspillet. Mono-, multi- og ikke-lineære dataspill er variasjoner av narrativer i dataspill som er eksempler på måter ulike dataspilltekster kan bli realisert på. Et rollespill i en åpen verden som *Skyrim* blir for eksempel definert gjennom at spilleren blir gitt frihet til å forme narrativet etter egne ønsker, og derfor kan vi se på non-linearitet som en konstitutiv norm for rollespill. Også ulike tematiske bestanddeler er med på å plassere dataspillet i en spesifikk type tekstkultur. Tematiske bestanddeler er i de fleste dataspill gjerne realisert gjennom narrativer,

men ikke nødvendigvis. Et bilspill med en fortelling i seg blir definert ut fra at narrativet er fylt av tematiske bestanddeler som referer til bil og bilkultur. På sett og vis kan vi si at et dataspill kommuniserer seg selv gjennom tematikken i dataspillet. Ikke alle dataspill er definert av et forhåndsdefinert narrativ, og i andre dataspill er narrativer fullstendig fraværende. Uansett har alle dataspill en tematikk som ledsager spillet på et eller annet vis. Denne tematikken blir også gjerne realisert gjennom spilleken. Hva spilleren gjør i spillet, definerer også tematikken spillet formidler.

Til slutt går **spillek som konstitutive normer** inn på hvordan spillek blir realisert gjennom og konstituerer dataspillteksten gjennom hvordan spillmekanikker og prosedyrer opptrer sammen i en dataspilltekst. Mens **spillmekanikker som konstitutive normer** spesifikt plasserer dataspillet i en tekstkultur basert på hvilke spillmekanikker som er til stede i det, plasserer **prosedyrer som konstitutive normer** dataspillet i en spesifikk tekstkultur ut ifra hvordan de ulike prosessene opptrer i det. For eksempel konstitueres et bilspill gjennom spillmekanikker som akselerasjon, svingning og bremsing, mens spillet realiseres gjennom prosedyrer som styrer de andre bilenes adferd, og ikke minst kollisjonsregler. Innenfor prosedyrer kan vi undersøke hvordan regler, parametere og systemer realiserer ulike dataspill, som for eksempel reglene i fotballkamp, systemene som styrer måten ballen og spillerne fysisk oppfører seg på banen i forhold til hverandre, og parametere som styrer at når en ball går inn mål, registreres det som et mål. Disse er alle ulike prosedyrer som fungerer som konstitutive normer for fotballspill som i en ekte fotballkamp. Summen av spillmekanikkene og de ulike prosedyrene er en spesifikk spillek, for eksempel at vi kjører om kapp eller spiller fotball.

De ulike kategoriene for konstitutive normer opptrer ikke hver for seg, men sammen i en normativ konfigurasjon som plasserer dataspillene i spesifikke tektkulturer, uansett om det er snakk om rollespill, sportspill eller bilspill. Ingen ville forstått at et fotballspill er et fotballspill uten den semiotiske representasjonen av fotball, de tematiske bestanddelene som gjør fotball til fotball, eller spilleken som realiserer aktiviteten spilleren utfører. Et dataspill realiseres av alle de ulike formene for konstitutive tekstnormer som eksisterer i det. Samtidig impliserer de ulike konstitutive normene i dataspill at de konstitutive normene har direktive tvillinger som taler for hvorvidt normene har blitt tilstrekkelig realisert. Det betyr at vi har semiotiske direktive tekstnormer, tekstlige direktive tekstnormer og direktive tekstnormer for spilleken.

De **semiotiske direktive tekstnormene** handler om hvorvidt bruken av de semiotiske ressursene er tilstrekkelig realisert med hensyn til dagens forventninger til bruken av visuelle

og av auditive ressurser. Hvorvidt noe blir ansett som tilstrekkelig, kan kobles til hva slags kodeorientering spillutvikleren arbeider etter. Hvis spillutviklerne lener seg mot en fotorealistisk kodeorientering, som de gjerne gjør, kan vi tenke oss at ressursbruk som realiserer fotorealisme på en dårlig måte, blir ansett som utilstrekkelig av en kompetent spiller. Hva som blir ansett som en tilstrekkelig realisering av fotorealistiske prinsipper, endrer seg over tid. For eksempel ble grafikken i *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) ansett som tilstrekkelig da spillet kom. Ti år etter blir grafikken i *Skyrim* ansett som utilstrekkelig og utdatert. Det kan ses i sammenheng med at utviklingen av maskinvare og programvare gir spillutviklere stadig bedre verktøy til å lage fotorealistiske dataspill. Med den teknologiske utviklingen øker nok også forventningene til dataspill med en fotorealistisk kodeorientering blant de kompetente spillerne som legger vekt på fotorealisme som et viktig innlevelseskriterium. En sanselig, teknologisk og abstrakt kodeorientering kan også bli utdatert over tid, men jeg vil påstå at de gjerne holder seg lenger enn gamle dataspill med en fotorealistisk kodeorientering, fordi de ikke har det samme kravet om å etterligne virkeligheten. En arbeidstegning blir ikke nødvendigvis bedre ved at vi legger til flere modaliteter, og hvis noe er abstrakt, trenger det ikke å være så komplekst visuelt. Selv om dataspill med sanselig kodeorientering holder seg lenger enn dataspill med en fotorealistisk kodeorientering, kan animasjon som realiserer tegnefilmkarakterer, bli utdatert med hensyn til dagens forventninger til animasjon. For eksempel er Nintendos *Super Mario* ikke lenger en samling todimensjonale piksler. Spillet inneholder heller ikke enkle geometriske figurer lenger. Teksturen og de geometriske figurene har blitt mer komplekse over tid. At Nintendo lanserte et nytt *Super Mario*-spill med grafikken til *Super Mario 64* (1996), ville ikke blitt sett på som adekvat i 2023.

Tekstlige direktive tekstnormer er knyttet til om det er god sammenheng i de narrative og de tematiske trådene i dataspillet. Forventningene til dagens dataspill er at de har historier som kan konkurrere med Hollywood-produksjoner. Tidligere i dataspillhistorien holdt det med enkle historier og til og med historier som ville blitt sett på som kleine med hensyn til dagens standard. I dag må et dataspill ha høy kvalitet på historieskrivinga for å bli sett på som tilstrekkelig. Dataspill kan også ha usammenhengende tematikk, som viser dårlig sammenheng mellom de ulike tematiske bestanddelene, eller de kan ha god tematisk sammenheng. Hva som blir ansett som en god historie eller en meningsfull tematikk, er individuelt, men mitt inntrykk er at en del spillutviklere i hvert fall prøver å skrive historien eller forme tematiske bestanddeler ut ifra en standard de selv mener er høy.

Direktive normer for spilleken handler om hvorvidt spillmekanikkene og

prosedyrene i dataspillet er realisert på en tilstrekkelig måte. Forventningene til spillmekanikkene og til prosedyrene har endret seg, i likhet med de semiotiske og tekstlige forventningene. Spillmekanikkene har gått fra å være enkle til å være komplekse.

Spillmekanikker har gått fra enkle spillmekanikker hvor spilleren går fram og tilbake på en 2D-animert skjerm, til komplekse spillmekanikker som for eksempel tillater å kjøre biler på en realistisk måte i en kompleks 3D-animert verden. Prosedyrer som styrer lyssetting i dataspill, har gått fra å ha forutsigbart og forhåndsprogrammert lys til å ha komplekse prosedyrer som styrer måten lys oppfører seg på i dataspill. Lyset er i seg selv en visuell ressurs, men måten lyset oppfører seg på, er styrt av prosedyrer.

Det er imidlertid en vesentlig implikasjon av at vi har prosedyrer som styrer det grafiske. Grafikken og prosedyrene har gått fra å være noe separat til å være noe som samhandler i mye større grad enn før. Spillutviklere har alltid latt den grafiske representasjonen av menneskestyrte og datastyrte aktører å bevege seg på skjermen, men for eksempel miljøskildringene har enten vært statiske eller forhåndsprogrammerte i gjentakende mønstre. I nyere tider har spillutviklere egne prosedyrer for måten lys, vann, snø, gjørme og annen masse oppfører seg på i møte med fysiske objekter i dataspillet. Det er ikke lenger sånn at enhver bølge på sjøen må følge det samme forutsigbare mønsteret som gjentas ved et visst intervall. Nå har spillutviklere mulighet til å lage komplekse prosedyrer som kan få vann til å oppføre seg som vann i samspill med andre komplekse prosedyrer som styrer vind og andre værelementer. Ikke minst har måten de visuelle ressursene oppfører seg på hos de menneskestyrte og de datastyrte karakterene, blitt mer realistiske. Hvis dataspillet har et system for vind, er det også mulig at det har et eget system for måten dataspillaktørens hår oppfører seg på i samspill med vinden. Ikke minst oppfører dataspillaktørens kropp seg på mer realistiske måter. For eksempel har aktørene en realistisk gange, eller kroppen oppfører seg realistisk i møte med eksplosjoner, som er tilfellet i *Red Dead Redemption 2* (2018). Det styrker troverdigheten til de fotorealisticke settingene som spillutviklerne prøver å sette spilleren inn i. Det gjør også at forventningene til dataspill med en fotorealistic kodeorientering er høyere enn før. Det er derfor kanskje ikke tilstrekkelig lenger med fotorealisticke grafikk. Spillutviklerne må nok også ha komplekse prosedyrer som realiserer realistiske systemer som ledsager den fotorealisticke grafikken. Et komplekst forhold mellom de semiotiske ressursene og prosedyrene som styrer adferden deres, må også ledsages av tilstrekkelige spillmekanikker, narrativer og tematiske bestanddeler som yter ressursene rettferdighet. Et dataspill hvor den fotorealisticke grafikken oppfører seg på en realistisk måte, men hvor spillmekanikkene og narrativene er utilstrekkelige, er ikke nødvendigvis en

tilstrekkelig dataspilltekst med hensyn til forventningene til de kompetente spillerne med høye forventninger til fotorealisme. Dataspill med inkongruens mellom de semiotiske, de narrative, de tematiske og de prosedyrestyrte bestanddelene er ikke nødvendigvis gode tekster, men kan fort oppfattes som lappetepper uten noen iboende sammenheng. Min mening er at de ulike bestanddelene i en dataspilltekst må være kongruente for å øke sannsynligheten for at kompetente spillere skal se på dataspillet som en tilstrekkelig dataspilltekst. Samtidig er det verdt å legge til et forbehold: Vi må ikke anta at alle empiriske spillere har de samme kravene til hva som er et tilstrekkelig dataspill. Det er individuelt. At hvis en spillutvikler kodeorienterer seg mot fotorealisme, er det også høy sannsynlighet for at spillerne vil vurdere dataspillet ut ifra de kriteriene, er en teoretisk antagelse fra min side

2.2.4.6 Tekstkulturer: Fugleperspektiv på dataspill

Med å innta et fugleperspektiv på dataspill sikter jeg til at jeg trekker meg bort fra de konkrete størrelsene og strekker meg mot hva som definerer dataspill som et tekstkulturelt fenomen. Det betyr at jeg løfter blikket slik at jeg kan se det enkelte dataspillet i en større helhet. Som allerede pekt til mener jeg at vi kan plassere semiotiske og strukturelle ressurser, ytringer og tekster i et meningshierarki. I tillegg har jeg hevdet at det eksisterer lag over der igjen. Dataspilltekster kan inngå i spesifikke sjangere som lagene under i meningshierarkiet realiserer, og sjangerne kan være en del av én eller flere tekstkulturer. På toppen av meningshierarkiet regjerer med andre ord tekstkulturer som blir realisert gjennom en gruppe sjangere og praksiser knyttet til dem. Det er faglig relevant å utdype hvorfor dette har betydning i forbindelse med dataspill.

Berge og Ledin (2023) hevder at tekster som er en realisering av tekstnormer, sammen konstituerer en spesifikk tekstkultur, for eksempel religion, skjønnlitteratur, det juridiske systemet, nyheter, politikk og vitenskap (Berge, 2010). Dette kan igjen forstås på samme måte som Lotmans (1990) teori om semiosfærer. En tekstkultur kjennetegnes av tekstnormer som har utviklet seg i sosial samhandling og blitt delt. Følgelig er konstitutive tekstnormer nødvendige for formasjonen av tekstkulturer; de definerer tekstkulturen som sådan. Direktive tekstnormer kan på sin side være mer eller mindre utviklede eller eksplisitte. I formasjonen av en tekstkultur kan direktive tekstnormer være uklare (Berge & Ledin, 2023). Implisitt i at tekstkulturer starter med uklare direktive normer, er det at de vil utvikle seg og bli klarere over tid.

Som allerede nevnt vil konstitutive normer som tar for seg semiotiske, tekstlige og

spilleelementer, plassere et dataspill i bestemte tekstkulturer. Etter hvert som tekstkulturen utvikler seg, vil nok også de direktive tekstnormene utvikle seg og stille nye krav til dataspillteksten ut ifra hvilke muligheter teknologien gir spillutvikleren. Det vil de i hvert fall blant spillere og spillutviklere som legger vekt på fotorealisme i dataspill. Samtidig er det verdt å diskutere hvordan vi skal avgrense tekstkulturer innenfor dataspillfenomenet. Vi kunne sagt at alle dataspill i seg selv konstituerer en stor tekstkultur. Riktigere er det å si at dataspill er et samlebegrep vi bruker om forskjellige tekstkulturer som blir realisert gjennom bruken av semiotiske ressurser i samspill med prosedyrer, og at dette samspillet blir muliggjort materielt av ulike typer kontrollenheter og maskinvare som tillater en spiller å kjøre og dermed samhandle med mer eller mindre kompleks programvare.

Det er mer fruktbart å anerkjenne at det eksisterer mange forskjellige tekstkulturer innenfor dataspillbegrepet. Det blir også reflektert i at dataspill i ulike sjangere fordrer ulike praksiser på måten de blir utviklet på, hva de spilles på, og hvordan de spilles. Klart krever dataspill et materialistisk grunnlag som fungerer på noenlunde samme måte for alle tekstkulturer innenfor dataspill. Samtidig fordrer dataspillene ulike tekstkulturer gjennom de ulike måtene spillere samhandler med dataspillet på. Jeg vil komme med et forbehold før jeg fortsetter. Jeg setter ikke et skille mellom tekstkulturer på for eksempel mobiltelefon, datamaskin og konsoller fordi jeg mener at den ene eller den andre tekstkulturen er mer eller mindre verdt enn den andre, men fordi de fordrer ulike tekstkulturer ut ifra hvilke praksiser og ikke minst hvilke dataspill som eksisterer i den aktuelle tekstkulturen. Samtidig anerkjenner jeg at det vil være overlapp mellom hvilke dataspill som spilles på mobiltelefon og på konsoll. Jeg setter likevel et skille, fordi jeg anerkjenner at dataspillkulturen er like fragmentert som hvilket som helst annet medium. Ville vi for eksempel sagt at *Dagsrevyen* og realityserier som *Farmen* er en og samme tekstkultur? Vi ville neppe det. Den eneste likheten mellom dem er at de sendes på fjernsynet eller strømmes på internett. De deler et materialistisk grunnlag, men ikke stort mer. Vi ville nok heller ikke sagt at en roman og en instruksjonsbok for skiftning av bildekk hører til samme tekstkultur. Følgelig kan ikke en tekstkultur defineres ut ifra de materialistiske kvalitetene alene, selv om de kan få betydning for hvilke dataspill som blir utviklet for den spesifikke materielle konfigurasjonen. Hvilke kvaliteter og praksiser som realiseres i de ulike konfigurasjonene, er det som får betydning for hvordan vi forstår tekstkulturer i dataspill. Dataspill på mobiltelefon havner derfor ikke i samme tekstkultur som for eksempel SoMe-apper, selv om de er avhengig av det samme materielle grunnlaget som mange mobilspill.

Tidligere kunne vi sette et klart skille mellom dataspill på mobiltelefon og dataspill på

konsoll. Førstnevnte ble sett på som mer uformell og krevde ikke så mye av spilleren, mens sistnevnte ble sett på som mer intens og krevde mer av spilleren. Med innføringen av dataspillstrømming kan en spiller som spiller på en mobiltelefon, spille de samme spillene som på konsoll. Hvis to ulike spillere spiller *Assassin's Creed: Origins* (2017), hvorav den ene spiller på mobiltelefon og den andre på konsoll, deltar spillerne i den samme tekstkulturen gjennom ulike kontrollenheter og maskinvare. Dataspill som er utviklet spesielt for mobiltelefon, derimot, kan anses som unike tekstkulturer, fordi måten de realiseres på gjennom prosedyrer og semiotiske ressurser, er så ulik fra mange av dataspillene som blir utviklet med dataspillkonsoller eller datamaskiner i tankene. Denne diskusjonen forteller at formen på dataspillet er viktigere enn hvilken maskinvare det blir realisert på, selv om det fordrer ulike materielle praksiser.

Hvordan kan vi nå plassere formen på dataspill i en forståelig ramme? Det kan vi gjennom ulike dataspillsjangere som blir realisert gjennom intensjonalitet, semiotiske og materialistisk ressurser, indre og ytre form og ikke minst tekstnormene som er til stede i dataspillet. Carolyn Miller (2001) sier at sjanger er en konvensjonell diskurskategori basert på omfattende typifisering av retoriske handlinger (s. 32). Når det gjelder dataspill, blir det imidlertid omfattende typifisering av de konstitutive kvalitetene Berge og Ledin (2023) omtaler og definerer. Det er mulig å tolke sjangerne ved hjelp av normer, som vil bety konstitutive normer for bruk av semiotiske ressurser og spillek i samspill med prosedyrer som regler, parametere og systemer som strukturerer dem. For det tredje hevder Miller at sjanger skiller seg fra form, og at form er den mer generelle termen som «[...] brukes på alle nivåer i hierarkiet. Genre er en form på særskilt nivå som er en sammensmeltning av former på lavere nivåer og karakteristisk substans (innhold)» (s. 32). Det vil for eksempel bety at de spesifikke semiotiske ressursene, den ytre formen, den indre strukturen, tekstnormene og intensjonaliteten i dataspill eksisterer på ulike nivåer i meningshierarkiet og sammen konstituerer en spesifikk dataspillsjanger. Miller hevder for det fjerde at disse sjangerne kan fungere som substans på et enda høyere nivå i meningshierarkiet. Tekstkulturen kan ses på som et nivå over sjangere, hvor sjangere gir tekstkulturen substans. Det kan bety at en tekstkultur kan ha flere sjangere knyttet til seg som sammen skaper en tekstkultur/semiosfære. Det kan også bety at bruken av sjangere kan overlape med andre tekstkulturer som tar i bruk de samme sjangerne. Et formelt brev kan for eksempel brukes både i tekstkulturen til NAV og i den til Universitet i Oslo. Det kan også bety at ulike tekstkulturer innenfor dataspill kan ta i bruk de samme sjangerne, eller retttere sagt i tilfellet med dataspill de samme sjangertrekkene. Hvis rollespill er sjangeren, kan vi tenke at rollespill lagd i henholdsvis USA og Japan

konstituerer to ulike tekstkulturer med ulike konvensjoner og praksiser knyttet til seg, men at de ulike tekstkulturene tar i bruk den grunnleggende formen rollespill som er med på å gi begge tekstkulturene substans. Så kan vi tenke oss at undersjangere, det vil si variasjonen i en spesifikk sjanger, også er med på å konstituere den spesifikke tekstkulturen. Japan og USA er det knyttet ulike diskursive praksiser til. For eksempel er amerikanske rollespill som *Fallout: New Vegas* (2010) knyttet til å definere spillerens karakter og å forme historien deretter, mens japanske rollespill som *Scarlet Nexus* (2021) har en tendens til å gi spillere et forhåndsdefinert sett med karakterer å forholde seg til. Derfor kan vi si at de inngår i samme sjanger, men ulike tekstkulturer. Jeg vil også si at rollespill som baserer seg på **fantasy** og **science fiction**, tilhører ulike tekstkulturer innenfor rollespill, fordi de skiller seg ut på tematiske og diskursive nivåer. Dette viser også til noe trøblete. Kan vi for eksempel si at all skjønnlitteratur tilhører den samme enhetlige tekstkulturen, eller må vi si at norsk og amerikansk skjønnlitteratur er to separate tekstkulturer som tross forskjeller står ved siden av hverandre? Jeg vil si at det sistnevnte er tilfellet, fordi skjønnlitteratur i ulike nasjoner er knyttet til historiske, kulturelle og sosiale forskjeller som gjør dem distinkte og unike. Det er riktignok mye overlapp mellom amerikansk og norsk kultur, men de representerer likevel hver sin unike konfigurasjon av elementene som konstituerer dem. Selv om skjønnlitteraturen i begge land kan tilhøre de samme sjangerne, vil jeg si at skjønnlitteraturen i de to landene vil ta i bruk ulik form på ulike plasser i meningshierarkiet på grunn av de ulike kulturelle og sosiale sentimentene som konstituerer dem.

Til slutt sier Miller at sjangere er «[...] retorisk[e] redskap[er] for å formidle private intensjoner og sosiale påtrengende problemer» (s. 32). Sjanger tillater oss å koble private intensjoner til offentligheten og det enkelte «med det som gjentas» (s. 32). Vi kan derfor også se på sjangere som et semiotisk redskap som spillutviklere kan bruke til å formidle intensjoner til spilleren gjennom konvensjonaliserte dataspilltekster. Gjennom dataspillsjangere kan spillutviklere formidle ideer, narrativer og diskurser til spilleren på en forståelig måte. Miller påpeker at «[d]et antyder at det vi lærer når vi lærer en genre, ikke bare er et formmønster eller til og med e[n] metode å oppnå våre hensikter på. Mer viktig er det at vi lærer hvilke hensikter vi kan ha» (s. 33–34). Implikasjonen av Millers utsagn er at vi mennesker gjør intensjonene våre klare gjennom sjangere som retter menneskers leseforståelse inn på det samme sporet som menneskene rundt oss. Spillutviklere kan gjøre seg selv forstått gjennom å bruke ulike former på ulike steder i meningshierarkiet, for eksempel semiotisk gjennom at en rød linje i bunnen av skjermen representerer helse på en måte som spillerne allerede er innforstått med gjennom dataspilldiskursen de allerede er en del av. På denne måten blir

sjangerne en slags manual for hvordan spillutviklere kan konstruere dataspillene sine for å gjøre seg selv forstått. Spillsjangerne gir i sin tur mening ut ifra hvilke tekstkulturer de er en del av.

2.3 Konklusjon: Hva har jeg lært om dataspill som semiotisk fenomen?

Diskusjonen om dataspill som semiotisk fenomen har lært meg at mening i dataspill eksisterer på flere nivåer som er knyttet til hverandre i et meningshierarki. Å forstå dette meningshierarkiet krevet at vi anvender en tekstforståelse som inkluderer alle bestanddeler i hierarkiet. Derfor kom jeg fram til at mens sosiosemiotikken er nyttig for å beskrive de visuelle kvalitetene i dataspillet, er den utilstrekkelig når det gjelder å omtale ikke-modale kvaliteter ved dataspill. Derfor landet jeg på å anvende kultursemiotikkens tekstforståelse, som blant annet tillot meg å si noe om fenomener som intensjonalitet, materialitet, semiotisk realisering, ytre form, indre struktur, tekstnormer og tekstkulturer.

Ut ifra å diskutere funnene og sosiosemiotikkens teoretiske redskaper gjennom en kultursemiotisk linse fant jeg ut følgende: (1) Dataspill består av semiotiske tegn som bilde og lyd, og disse tegnene kan forstås gjennom modalitetsmarkører, kodeorientering og modale konfigurasjoner; (2) dataspill består av spillmekanikker og prosedyrer som strukturerer spilleken; (3) de semiotiske ressursene, spillmekanikker og prosedyrer i dataspillet representerer enkeltstående ytringer som i sin helhet danner en tekst, og (4) i samspill med ulike konstituerende og direktive normer som sammen kan sies å (5) danne spesifikke sjangere og (6) sette kriterier for kvalitet i dataspill med hensyn til forventningene til kompetente spillere; (7) sjangerne kan i sin tur forstås i kontekst av tekstkulturer de inngår i; (8) de semiotiske ressursene, spillmekanikkene og prosedyrene er realisert materielt gjennom kodespråk, programvare og maskinvare som muliggjør kjøring av programvare, og kontrollenheter som gir spilleren mulighet til å interagere med spillet, og (9) disse konstitueres av spesifikke materielle omstendigheter som hvordan vi orienterer oss mot romslighet i forhold til hvilke plattformer vi spiller på; (10) spillet har en ytre form og en indre struktur som anvender de semiotiske ressursene, spillmekanikkene, prosedyrene og de materialistiske premissene som gjør at ressursbruken får kompleksitet og kontekst; (11) et dataspill er interaktivt ved at vi samhandler med materialiteten, og gjennom at det er en kognitiv interaktiv meningsdannelse i en dialogisk forstand; (14) dataspill kan sies å konstrueres gjennom tenkte spillere som spillet retter seg mot.

Kapittel 3: Hva vil det si å oppleve et dataspill, og hvorfor spiller kultursemiotikken en viktig rolle?

I det nest siste kapitlet ønsker jeg å diskutere hva det vil si å oppleve et dataspill, og hvorfor en helhetlig tekstforståelse, som i kultursemiotikken, er viktig for å forstå opplevelsen av dataspill. Det ønsker jeg å gjøre ved å gå inn på fenomener som sanselighet, livsverdener, typifiseringer og kognisjon, blant annet. Det er verdt å nevne at ulike personer opplever ulike fenomener forskjellig. Dataspill er intet unntak fra dette. Spillerens forhistorie, livssyn og ideologi påvirker hvordan hen tolker, vurderer og forstår et dataspill. Å kunne si helt sikkert hvordan alle spillere vurderer ethvert dataspill, er nærmest umulig. Vi kan teoretisk sett intervjuer hver eneste spiller på jorden eller få alle spillere i verden til å svare på den samme spørreundersøkelsen. Problemet med en slik metode er at vi bare vil fange opp det spørsmålene spør om. Ikke minst er det ikke praktisk gjennomførbart å intervjuer alle verdens spillere. Derfor kan vi i beste fall bare si noe om hvordan enkelte spillere opplever enkelte aspekter ved et dataspill. Det kan hende at opplevelsen en bestemt spiller har når det kommer til et bestemt dataspill, ikke har noe å gjøre med spørsmålene vi stiller hen. Derimot er det mulig å si noe om hva spillerne har til felles, og hva som er nødvendig for at de skal være i stand til å oppleve et dataspill. Enhver spiller vil for eksempel sanse, tenke og føle, selv om ulike mennesker naturlig nok sanser, tenker og føler forskjellig. Ikke minst vil mange spillere ha tilgang på felles kulturelle ressurser de kan bruke for å forstå dataspillene. Denne intersubjektive tilgangen på felles ressurser er basert på at ethvert menneske i en bestemt kultur har felles referansepunkter som er typiske for kulturen. Dette er sant enten det er snakk om at menneskene bor i nasjoner, er del av en religion eller tar del i en spesifikk aktivitet. Vi mennesker kan framstå som skipbrudne på hver vår øde øy. Felles referansepunkter blir da som en farkost som gir oss mulighet til å besøke hverandre. Vi kan dessuten kommunisere og gjøre våre opplevelser kjent for andre mennesker. Målet mitt med dette kapitlet er å diskutere hva som konstituerer denne opplevelsen, og hvorfor kultursemiotikkens tekstforståelse er spesielt god når jeg vil forklare denne fellesheten i dataspill.

3.1 Sanselighet og dataspill

Hva vil det egentlig si å sanse et dataspill? Det kan framstå som et redundant spørsmål som svarer på seg selv, men svaret på spørsmålet er ikke så åpenbart som det kan framstå som. De semiotiske ressursene i dataspillene er åpenbart det som er øyeblikkelig sansbart i et dataspill. Hvordan foregår egentlig denne sansningen? Slik Merleau-Ponty (2002) hevder, fungerer ikke sansene slik at vi sanser objektet akkurat slik det eksisterer ute i verden. Med andre ord er det ikke snakk om en ren overføringsmodell der fenomenene som eksisterer ute i en objektiv virkelighet, er de samme objektene vi oppfatter gjennom sansning. At vi med øynene oppfatter blå som blå, er ikke en ren sanselig opplevelse. Med en ren sanselig opplevelse sikter jeg til den fysiske evnen menneskekroppen har til å oppfatte de fysiske omgivelsene rundt seg med det fysiske sanseapparatet sitt. Det fysiske sanseapparatet viser da til kroppsdelene som øyne, ører, hud og andre organer vi mennesker bruker til å oppfatte verden rundt oss med. Ifølge Merleau-Ponty er sansning et samarbeid mellom de fysiske sansene og kognitive egenskaper som intellekt og følelser. Det er ikke slik at vi mennesker bare observerer verden passivt og uengasjert. Vi er selvbevisste individer som aktivt og engasjert observerer verden rundt oss. Vi retter sanseapparatet mot verden med utgangspunkt i hva vi er interessert i. Det vi sanser, blir oppfattet og bearbeidet av hjernen. Derfor er fargen blå et resultat av at øynene ser, og at intellektet bearbeider informasjonen øynene oppfatter.

Merleau-Pontys persepsjonsmodell setter ikke et skille mellom vårt sanseapparat og vårt kognitive apparat. Merleau-Ponty (2002) mener at det fysiske sanseapparatet på en side og kognisjonen på en annen er en del av det samme helhetlige sanseapparatet. Når jeg fremhever de ulike bestanddelene hver for seg, er det for å snakke om de ulike bestanddelene på en måte som er forståelig for leseren.

Slik Merleau-Ponty (2002) hevder, kan hvilken tilstand hjernen er i, påvirke vår evne til å se farger. Hvis en person får en skade på områdene i hjernen som bearbeider farger, kan hen få en redusert evne til å se farger. I forrige kapittel gikk jeg inn på Kress og van Leeuwens (2006) visuelle grammatikk. Der så jeg blant annet på hvordan den visuelle modaliteten har ulike modalitetsmarkører knyttet til seg, som fargemetning og fargedifferensiering. Fargemetning viser til en skala fra et maksimalt utvalg av farger til sort og hvitt, mens fargedifferensiering viser til hvor stor variasjon det er av hver enkelt farge i et gitt bilde. Fargeblindhet kan komme i ulike grader og kan handle både om hvor mange farger vi kan se, og om hvor stor variasjon i fargene vi ser. Hvis vi hadde tatt for gitt at det er en direkte erkjennelse mellom objektene ute i verden og slik vi ser dem, ville fargemetning og

fargedifferensiering vært et objektivt spørsmål om hvilke fargekvaliteter som eksisterer ute i verden. Når vi går ut ifra at disse to oppstår i en relasjon mellom sanseapparatet og hjernen, trenger vi imidlertid stille spørsmål om måten kognisjonen bearbeider det sanseapparatet oppfatter, på.

Slik Kress og van Leeuwen hevder, er det mulig å kodeorientere mot visse måter å se virkeligheten på. De hevder også at den dominante kodeorienteringen i kulturen er den fotorealistiske. Vi mennesker sanser virkeligheten på en måte som følger fotorealistiske kvaliteter. Fotorealismen skal som sagt etterligne virkeligheten vi lever i. Mennesker flest kan sies å oppfatte fargemetning og -differensiering på en måte Kress og van Leeuwen ville omtalt som fotorealitisk, men det eksisterer mennesker som opplever verden på en måte som bryter med det Kress og van Leeuwen ville omtalt som fotorealitisk. De hevder at hvis fargemetning får mindre eller mer farger enn i virkeligheten, blir fremstillingen mindre enn eller mer enn virkelig. Det ville vært et holdbart utsagn hvis alle mennesker så farger på den samme måten. Fargeblinde mennesker ser ikke på verden på en måte som er mindre enn virkelig, men viser at Kress og van Leeuwens ide om mer eller mindre virkelige modalitetsmarkører fort blir problematisk i møte med mennesker som oppfatter verden på en annen måte enn flertallet. For en fargeblind person vil fotorealisme bety en annen fargemetning og -differensiering enn for folk som har et fullt spekter av farger tilgjengelig. Følgelig vil ulike former for fargeblindhet stille andre krav til fotorealisme enn normalt fargesyn. Fargeblinde tenker nok ikke at de lever i en verden som er mindre virkelig fordi de for eksempel ser i sort-hvitt. Deres verden er virkeligheten som fargeblinde opplever ut ifra sine kroppslige forutsetninger.

Som påpekt i forrige kapittel kan farger ha betydning for hvordan vi forstår det som foregår i et dataspill. En fargeblind person som spiller *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011), og som opplever fullstendig fravær av farger, vil ikke ha fargen rød tilgjengelig som et meningsbærende element i *Skyrims* brukergrensesnitt, i motsetning til dem med normalt fargesyn. Derfor er ikke ideen om at rød representerer helse, blå magi og grønn energi noe den fargeblinde personen kan ta for gitt, slik den med normalt fargesyn kan. Rødt er derfor ikke en modus den fargeblinde kan hente mening fra. Det betyr at den fargeblinde personen må bruke helselinjens plassering på skjermen framfor fargen som referansepunkt. Det igjen blir problematisk når fargeblinde møter et annet dataspill som bruker de samme fargene, men plasserer helse-, magi- og energilinjen på et annet sted på skjermen. At helselinjen står i midten, magilinja til venstre og energilinja til høyre, er ikke nødvendigvis gitt i ethvert dataspill. Samtidig er bruken av rød, blå og grønn for å representere disse tilstandene i

dataspill noe som går igjen i mange dataspill. Miller (2001) hevder at grunnen til at noen bruker en sjanger eller et sjangertrekk, er at de er etablerte løsninger som folk kjenner igjen og vet er en mulig løsning på deres egne problemstillinger. Slik er det også med bruken av rød, blå og grønn i dataspill. Hva skjer da hvis disse løsningene ikke fungerer i møte med mennesker som sanser verden på en annen måte enn flertallet?

Implikasjonene av at ulike mennesker sanser verden på ulike måter, er ikke uten betydning for en dataspilldesigner, og viser ofte et grunnleggende problem i enkelte dataspilldesigneres konstruering av dataspillteksten sin. Antagelsen om at alle spillere er i stand til å se de samme fargene, leder til faren for at dataspilldesignere konstruerer dataspillene sine på en måte som bare er tilgjengelig for dem som har normalt fargesyn. Eldre dataspill som *Skyrim* har ikke nødvendigvis ressurser på plass som kan hjelpe dem som sanser verden på en annen måte enn flertallet. Fargeblinde er heller ikke de eneste som kan støte på utfordringer i møte med dataspill som ikke er universelt utformet. Også folk med nedsatt hørsel eller nedsatt syn kan få problemer i møte med dataspill som ikke er tilrettelagt for folk med nedsatt funksjonsevne. Nyere dataspill er bedre tilrettelagt for folk med nedsatt funksjonsevne. For eksempel har *Forza Horizon 5* (2021) egne tilgjengelighetsinnstillinger for mennesker med ulike funksjonsnedsettelse. I *Forza Horizon 5* gis spilleren mulighet til å endre størrelsen på teksten i brukergrensesnittet. Slik blir den lettere for synshemmede å lese. Utviklerne gir også spilleren mulighet til å få brukergrensesnittet lest opp av en digital stemme. Dessuten har dataspillet ulike innstillinger for fargeblinde.

Fargeblindhet og andre funksjonsnedsettelse demonstrerer et annet viktig poeng som også Merleau-Ponty fremhever. Fenomenene som eksisterer ute i verden og dermed også i dataspill, er noe vi mennesker bare kan oppleve gjennom kroppen vi har. Vi kan ikke sanse uten sanseapparatet og følgelig ikke oppleve verden uten kroppen (Merleau-Ponty, 2002). At ulike mennesker har ulik funksjonsevne, som nedsatt syn og nedsatt hørsel, sier på sin side at måten enkeltmenneskers kropp fungerer på, gjør at ulike mennesker sanser og dermed opplever verden ulikt. Følgelig vil spillerens unike kroppslige konfigurasjon påvirke hvordan spilleren opplever de semiotiske konfigurasjonene i dataspillene hen spiller. Derfor er ikke spørsmålet hva hver eneste spiller vil sanse i et dataspill, men hva enhver spiller kan sanse i et dataspill basert på kroppen spilleren har. Denne erkjennelsesformen blir ofte beskrevet som kroppsfenomenologi. Kroppsfenomenologien erkjenner at kroppen skaper mening i møte med omgivelsene (Råheim, 2002). Menneskesinnet er derfor heller ikke løsrevet fra kroppen, men en del av kroppen, ifølge Lakoff og Johnson (1999). Følgelig er det det legemliggjorte sinnet i samspill med de fysiske sansene vi mennesker møter omgivelsene og skaper mening i

kulturen med. Sinnet og sansene er derfor legemliggjort og ikke en transcendent størrelse som eksisterer ute i universet løsrevet fra kroppen og sinnet, slik platonikerne og kroppsdualistene gjerne hevder. Ikke minst hevder Lakoff og Johnson (1999) at konseptuelle ideer som bak, foran og side har opphav i at vi mennesker har en kropp. Uten en kropp med et sinn kan vi ikke sanse, og uten en kropp ville ikke slike konsepter gitt mening i første omgang. Vi trenger slike konsepter for at verden skal være forståelig for vårt kroppslige selv. At alle menneskelige konsepter er kroppslige, tilsier at tekster, inklusive dataspilltekster, er kroppslige, enten vi snakker om det kognitive eller det rent fysiske. Det setter spor i måten kulturer konstruerer tekstkulturer på. At vi har øyne og minne, gjør at skriftlige tekstkulturer gir mening, og at vi har ører, munn og minne, gjør at muntlige tekstkulturer gir mening. Siden noen er blinde og noen døve, har vi tekstkulturer som tegnspråk og punktskrift, som igjen er konstituert gjennom modaliteter som er representert gjennom helt andre former for materialiteter. At tekster er orientert mot kroppen, gir oss også mulighet til å vurdere tekster på helt andre måter. I stedet for å vurdere menneskers kropp må vi stille oss selv det grunnleggende spørsmålet «hvordan ville møtet mellom en sånn og en sånn tekst med en person med en sånn og en sånn kropp fungert?».

At spillerens kropp er viktig i møte med tegnene i dataspill, viser også hvorfor sosiosemiotikken ikke er tilstrekkelig i møte med dataspilltekster. Sosiosemiotikernes forståelse av tekst som en tegnkonfigurasjon som gjør et arbeid i en eller annen kontekst, og overseelse av teksten som en materiell form for uttrykk (Ledin & Machin, 2019) kan ikke fange opp problemstillinger knyttet til spillerens/leserens kropp. Kultursemiotikken, som anerkjenner både tekstens materialitet og intensjonalitet som et viktig konstituerende element i teksten, kan derimot behandle kroppslige fenomener som en viktig forståelsesramme for tekster. Etter mitt syn konstituerer ulike materialiteter også ulike intensjonaliteter. Ulike former for tekst blir konstituert av ulike modaliteter. Modalitetene blir konstituert av ulike former for materialitet, og i sin tur vil ulike materialistiske realiseringer av tegn konstituere ulike intensjoner i teksten. Med intensjonalitet sikter jeg i dette tilfellet til ulike modellesere som den materialistiske realiseringen av tegn skaper i selve teksten.

Punktskrift representerer ikke bare en annen modalitet enn visuell skrift, men de ulike modalitetene representeres også av ulike materialiteter og dermed av ulike intenderte måter tekstene skal leses på. Materialiteten i punktskrift og i visuell skrift er ulik fordi disse skrifttypene skal sanses på ulike måter. Mens visuell skrift skal sanses gjennom leserens synsapparat, skal punktskrift sanses gjennom leserens fingerberøring. Følgelig er punktskriften designet materielt slik at leseren kan føle konturene av punktskriften når hen

beveger fingrene over punktskriften. Visuell skrift er derimot designet materielt slik at spilleren kan differensiere visuelt mellom skriften og bakgrunnen, for eksempel gjennom bruken av hvit bakgrunn og sort skrift. Den visuelle skriften er derfor heller ikke uthevet slik punktskriften er, for den skal sanses med øynene og ikke med fingrene. Uthevelse av visuell skrift ville derfor vært redundant, og fargedifferensiering av punktskrift likeså. Samtidig viser de ulike teksttypenes redundans at tekstens faktiske materialitet er helt essensiell for at visuell skrift og punktskrift skal kunne leses. Punktskrift kan ikke leses av blinde hvis den ikke er uthevet og sansbar gjennom fingrene. De ulike skrifttypenes design er altså knyttet til behovene til mennesker med en spesifikk kropp. Blinde kan ikke se, så de må føle og høre istedenfor. Døve kan ikke høre, så de må se og føle. Mennesker flest kan se, høre og føle og har slik flere muligheter til å ta del i de semiotiske sfærene rundt seg. Ulike modaliteter er knyttet til ulike sanser. Bilde er knyttet til syn, lyd til hørsel, og så videre. Meningsdannelse skjer gjennom spesifikke modaliteter realisert gjennom spesifikke materialiteter. Følgelig vil ulike funksjonsnivåer bety ulik tilgang på modaliteter i tekster produsert i kulturen og dermed ulik tilgang på meningsdannelse i kulturen. Et kroppslig perspektiv på tekst er derfor essensielt når vi skal snakke om tekster, fordi et kroppslig perspektiv tar for seg hvem som har tilgang på ressursene i teksten med utgangspunkt i hvilke sanser kroppen deres har. Spørsmålet om tilgang på tekster er et spørsmål om makt og avmakt i samfunnet. Følgelig mener jeg at diskursanalytikere som er opptatt av ideologi i tekst, bør fatte interesse for et kroppslig perspektiv på tekst med et kultursemiotisk utgangspunkt. Når en spillutvikler lager et dataspill som døve, blinde og fargeblinde ikke har fullstendig tilgang på, skaper de en modelleser som inkluderer funksjonsfriske, og som ekskluderer folk med funksjonsnedsettelse. En slik ekskludering av folk med funksjonsnedsettelse er verdt å undersøke og kritisere både spillutviklere og skaperne av hvilken som helst type tekst for. Kultursemiotikken gir oss de nødvendige redskapene til å gi en kroppslig orientert diskursanalyse, fordi kultursemiotikken ser bortenfor tegnene.

Samtidig er ikke et kroppslig perspektiv på tekst som diskuterer tegn i relasjon til sanser, bare relevant med hensyn til forskjellen mellom funksjonsfriske og folk som har funksjonsnedsettelse. Et kroppslig perspektiv kan også si noe om hvorfor bruken av konstitutive normer blir ansett som adekvat eller ikke. Sanselighet kan sies å være relevant for direktive tekstnormer, spesielt når det kommer til semiotiske direktive tekstnormer. Kress og van Leeuwen drar blant annet inn sanselig kodeorientering, for eksempel en kodeorientering som retter seg mot nytelse eller vekkelse av en bestemt type sensasjon i spilleren. Jeg mener at vi ikke kan ta for gitt at sanselig kodeorientering betyr at en spillutvikler forsøker å skape

nyttelse i form av glede og latter. En spillutvikler kan for eksempel bevisst velge å vekke tristhet og frykt i spilleren. Skrekkspill er et godt eksempel på dataspill som har som mål å skape ubehag. Spillere som spiller skrekkspill, oppsøker gjerne slike dataspill fordi de ønsker å bli skremt. Redsel skaper adrenalin i spilleren, og det som skjer i kroppen når vi mennesker blir redde, er en respons på mulig fare. Denne fareresponsen kan sies å være en sans vi mennesker bruker til å orientere oss i verden med. At våre forfedre kunne oppfatte mulige farer, var essensielt for deres overlevelse. Adrenalin gjorde våre forfedre i stand til å handle raskt og overleve farlige situasjoner. Det kan føles berusende, og vi mennesker oppsøker gjerne berusende opplevelser. Enkelte oppsøker sentralstimulerende midler som kan indusere en viss tilstand, mens andre tyr til religion eller spiritualitet for å vekke sterke følelser i seg selv. Andre igjen oppsøker opplevelser som kan indusere voldsomme sanselige tilstander som svimmelhet og frykt. Strikkhopp og skrekkspill er gode eksempler på det.

Da jeg i oppgaven diskuterte lek, gikk jeg blant annet inn på ilinx (Caillois, 2001) som en form for lek som forstyrrer vanlig hverdagslig sansning til fordel for en forstyrret og ekstraordinær sansning. Å oppsøke opplevelser som induserer visse sensasjoner, kan sies å tilhøre ilinx. Skrekkspill og skrekkin filmer er en måte vi mennesker kan indusere adrenalin og ekstraordinær sansning på uten å utsette seg selv for reell fare. Implikasjonen er at fiktive verk kan lure kroppen til å tro at den er i fare og dermed produsere adrenalin. For at et skrekkspill skal klare å lure sansene, må de semiotiske ressursene i spillet være konstruert slik at de er troverdige nok til å vekke redsel i spilleren. Ikke minst må spilleken i form av spillmekanikker, regler og parametere sette spilleren i situasjoner som blir ansett som adekvat skremmende. Adekvat betyr i dette tilfellet ikke nødvendigvis realisme. Det kan også bety fiktivt og merkelig.

Outlast (2013) er et eksempel på et skrekkspill hvor spilleren ikke har mulighet til å slå tilbake mot monstrene i spillet. Det eneste spilleren kan gjøre for å overleve, er å løpe eller å gjemme seg for monstrene. Spilleren er samtidig avhengig av lyset fra et bærbart kamera hen bærer på. Monstrene er uovervinnelige, spilleren sårbar og dødelig. Hvis spilleren hadde hatt våpen til å forsvare seg med og monstrene kunne dødd, ville ikke monstrene vært like faretruende som i en situasjon hvor monstrene er allmektige og spilleren er som en maur som kan tråkkes flat. På grunn av den mørke og ubehagelig atmosfæren i spillet kan *Outlast* sies å være et kompetent skrekkspill. Hvorvidt et skrekkspill som *Outlast* kan anses som kulturelt adekvat eller ikke, er knyttet til hvorvidt skrekkspillteksten klarer å vekke de sensasjonene den skal vekke. At alle som spiller *Outlast*, blir skremt, kan vi ikke ta for gitt. Som sagt er alle

spillere forskjellige. Hvis spilleren er i stand til å bli skremt, vil nok *Outlast* uansett nå intenderte effekt.

Skrekkspill er bare en av mange dataspillsjangere, og ikke alle dataspill prøver å indukere frykt og adrenalin i spilleren. Andre dataspill prøver å vekke helt andre følelser. Hvorvidt de lykkes, hviler blant annet på hvorvidt de klarer å vekke de følelsene de forsøker å vekke i spilleren, og på hvorvidt de klarer å vekke og holde på spillerens interesse. Å redusere denne interessen til følelser er reduktivt. Derfor trenger vi andre årsaksforklaringer.

3.2 Dataspillenes livsverden: Hvordan lever spillere seg inn i dataspillene?

Dataspill er en engasjerende form for tekst. Med engasjerende mener jeg at dataspill krever og fanger vår oppmerksomhet. At dataspill er en erogodisk tekst, betyr ikke bare at den krever en betydelig innsats i måten vi fysisk handler i møte med teksten på. Den krever og fanger vår interesse fordi spillet blir en del av vår livsverden. Schütz og Luckmann definerer livsverden på denne måten:

By the everyday life-world is to be understood that province of reality which the wide-awake and normal adult simply takes for granted in the attitude of common sense. By this taken-for-grantedness, we designate everything which we experience as unquestionable; every state of affairs is for us unproblematic until further notice. (1974, s. 3–4)

Det skal sies at ikke alle som tar verden for gitt, nødvendigvis er voksne eller normale. Også barn og ungdom lever i sin egen livsverden der de har ting de tar for gitt. At vi mennesker tar noe for gitt, betyr ikke at det er sant eller virkelig, eller at det er en reell del av virkeligheten, men at det er virkelig nok for oss inntil videre. Vi tar som sagt forskjellige fenomener for gitt. Jeg vil for eksempel si at ateistens og den troendes livsverden er forskjellige. Den troende tar det gjerne for gitt at det eksisterer en gud, enten det er Jehova, Vishnu eller den japanske guden Ebisu. Ateisten mener på sin side at slike guder ikke eksisterer. Alle mennesker vil ta mye av de samme tingene for gitt. Opp er opp, ned er ned og så videre. Samtidig vil ulike mennesker oppleve verden på ulike måter på grunn av de unike omstendighetene de er i. Jeg gikk inn på kroppsfenomenologi i forrige delkapittel. Kroppsfenomenologien tar for gitt at det er gjennom møtet mellom kropp og omstendighetene rundt oss at vi mennesker skaper mening. Jeg påpekte at vi mennesker er født med ulike funksjonsnivåer. Ulike funksjonsnivåer betyr at et menneskes livsverden vil endre seg med hvilken helsetilstand

hen er i. Et menneske kan for eksempel gå fra å ha fullstendig hørsel eller syn til å være hørsels- eller synshemmet. I ekstreme tilfeller blir mennesker døve eller blinde. At våre sanser endrer seg, endrer hvordan vi oppfatter, og hva vi tar for gitt i vår livsverden. Utenom rent fysiske forskjeller eller endringer i oss selv kan vi også være kognitivt satt sammen på ulike måter, noe som gjør at vi opplever ulike livsverdener. For eksempel kan forskjellen mellom nevrotypiske og autistiske mennesker bety at livsverdenen deres har betydelige forskjeller som påvirker hva de kan ta for gitt. En nevrotypisk person som har lært seg kroppsspråk gjennom ordinær sosialisering i kulturen, kan ta kroppsspråket og dermed de sosiale signalene hen får fra andre mennesker, mer eller mindre for gitt. Siden nevrotypiske har tilgang på disse sosiale signalene, kan de ta for gitt at de er meningsbærende ressurser i deres livsverden. Implisitte og vage sosiale signaler er noe mange autister sliter med, med mindre nevrotypiske forklarer dem hva disse signalene er, og hvordan de fungerer. Dette må gjøres tydelig, for autister har ikke nødvendigvis evnen nevrotypiske barn har til å plukke signalene opp gjennom ordinær sosialisering i oppveksten. At autister blir forklart hvordan de sosiale signalene fungerer, garanterer ikke framtidig suksess. Derfor er ikke vage sosiale signaler en meningsbærende ressurs autister kan ta for gitt, men heller noe de ikke har tilgang på eller må gjette seg fram til. Å ikke engang forsøke å gjøre de sosiale signalene eksplisitte eller gå over til eksplisitt kommunikasjon i møte med autister, er litt som å dumpe en nevrotypisk person i en fremmed by i et fremmed land og nekte å lære hen språket og å bruke det språket hen er kjent med. At vi opplever verden og dermed vår livsverden ulikt ut ifra de kroppslige omstendighetene vi er i, betyr at vi har ulike modaliteter og dermed ulike forståelsesrammer tilgjengelig, uansett om vi har fysiske forskjeller, som fullt syn og hørsel og blindhet og døvhet, eller mentale forskjeller, som nevrotypiske funksjoner og autisme. Selv nevrotypiske lever i ulike livsverdener, samtidig som vi mennesker har nok til felles til at vi kan forstå hverandre og kommunisere med hverandre.

Som pekt på tidligere må ikke vår livsverden bestå av det objektivt virkelige, men bare det vi oppfatter som subjektivt virkelig. Som Schütz og Luckmann (1974) hevder, er verden grunnleggende intersubjektiv. Det betyr at vi tar for gitt at andre mennesker lever i en verden som er relativt lik vår egen. Schütz og Luckmann skriver at «I assume that the objects of the outer world are in the main the same for my fellow-men as they are for me» (1974, s. 4). Som allerede påpekt er dette en sannhet med modifikasjoner. Ut ifra hvilke sanser en person har, vil hen oppleve ulike aspekter av den naturlige verdenen. En døv person kan se og derfor oppleve et dataspills visuelle kvaliteter. En blind person kan høre og derfor oppleve et dataspills auditive kvaliteter. Tatt-for-gitthetene er ulike med hensyn til hvilke sanser de ulike

spillerne har, men i generell forstand vil objekter i dataspillverdenen være like for de aller fleste spillere. Videre sier Schütz og Luckmann at «[...] I take for granted that the significance of this 'natural world' (which was already experienced, mastered, and named by our predecessors) is fundamentally the same for my fellow-men as for me, since it is brought into a common frame of interpretation» (1974, s. 4). Vi kan ta for gitt at dette er sant, på generelt grunnlag, men kroppsperspektivet viser oss at dette også er en sannhet med modifikasjoner. Som diskusjonen om autisme viste, kan vi ikke ta for gitt at fysiske gester og mimikk aktiverer den samme tolkningsrammen for autisten som for den nevrotypiske. Ikke minst er for eksempel en tennisball for en blind ikke et visuelt fenomen som består av grønt stoff og hvite striper, men heller et taktilt fenomen som består av ballens grove loddenhet og stripenes kontur, og dessuten et auditivt fenomen når ballen spretter i bakken eller blir slått med en rekkert. Ulikt funksjonsnivå gir tilgang på ulike modaliteter og dermed ulike tolkningsrammer for de samme objektene i den naturlige verdenen.

Samtidig har Schütz og Luckmann et poeng når de sier at «[...] the province of things belonging in the outer world is also social for me» (1974, s. 4–5). Objekter i verden har ikke bare fysiske, men også sosiale egenskaper. Tennisballen er ikke bare et geometrisk, visuelt, taktilt og auditivt fenomen, men også et sosialt fenomen som hører til i spillet tennis. Det vil være sant for blinde, døve og alle andre, selv om de ikke nødvendigvis forstår det samme sosiale fenomenet med like tolkningsrammer. Den blinde kan ikke se at ballen er i bevegelse, men høre at den er det, og slik Merleau-Ponty (2002) hevder, er romfølelse en sans som skiller seg fra den visuelle. En blind person har en romfølelse, og hvis en seende person lukker øynene, kan hen orientere seg i rommet ut ifra lyd og romfølelse. Den seende vil imidlertid ikke være like kompetent som den blinde, som er avhengig av å mestre verden ut ifra lyd og romfølelse. Derfor kan en blind person forstå at tennis er et spill hvor vi skyter ballen fram og tilbake over et nett. Blinde har som sagt et konsept om bevegelse og rom selv om de ikke kan se rommet og objektene som er i bevegelse i dem. Derfor kan blinde og seende dele en relativt lik sosial ramme selv om de har ulike tolkningsrammer å gå ut ifra. De fleste dataspill er primært visuelt orienterte, men for eksempel har spillet *The Vale: Shadow of the Crown* (2021) ingen visuelle ressurser og tar bare i bruk auditive ressurser. Det betyr at spillets tolkningsramme er basert på auditive fremfor visuelle signaler. I tillegg har spillet *The Last of Us Part II* (2020), som bruker hele modalitetsspekteret, en tilgjengelighetsinnstilling som gir spilleren mulighet til å manøvrere ut ifra lydbildet. Så lenge blinde har lydinstrumenter som tillater dem å ta i bruk 360 graders lyd, kan en blind spiller spille et dataspill som har en slik tilgjengelighetsinnstilling. At spillutviklere legger til slike

funksjoner, gir flere mennesker mulighet til å spille dataspill. At flere får tilgang på dataspill, er et ubestridelig gode. Dataspill har tross alt blitt et signifikant kulturelt fenomen som mange deltar i. Å ekskludere døve og blinde fra dataspill betyr at vi ekskluderer dem fra et betydningsfullt kulturelt fenomen og dermed fra samfunnet.

Utenom forskjellene mellom våre livsverdener og tolkningsrammer ut ifra hvilke modaliteter vi har tilgjengelig, er det verdt å snakke om dataspill som en del av spillernes livsverden. Som pekt på tidligere må ikke vår livsverden være basert på noe som er objektivt virkelig. En livsverden kan også være av mer subjektiv karakter.

Subjektive livsverdener åpner også for midlertidige fiktive livsverdener. Som Huizinga (1993) hevder, er leken ikke en del av den virkelige verdenen, men et brudd med den. Jeg vil derfor hevde at vi kan bevege oss mellom ulike livsverdener og midlertidig glemme virkeligheten vi vanligvis er en del, av når vi spiller dataspill. Det vil si at en person som spiller dataspill, kan bevege seg mellom ulike livsverdener hvor hen tar ulike fenomener og regler for gitt. Når vi spiller dataspill, går vi ut av en hverdagslig livsverden med reglene i vår fysiske virkelighet og inn i dataspillenes fiktive og virtuelle livsverden der helt andre regler gjelder, eller hvor reglene vi kjenner til i vår egen verden, blir modifisert på ulike måter. Som allerede påpekt kan spillutviklere programmere virtuelle verdener med helt andre regler enn vår egen. Mens vi ikke kan bruke magi i vår ordinære livsverden, kan vi ta for gitt at magi eksisterer, i *Elder Scrolls*-serien. Sagt annerledes godtar og trer en spiller inn i illusjonen og dermed livsverdenen et dataspill iscenesetter, når hen lever seg inn i dataspillet. Vår egen ordinære livsverden slutter ikke å eksistere, men havner i bakgrunnen, mens den fiktive livsverdenen i dataspillet kommer i forgrunnen. Det skaper nærmest et symbiotisk forhold mellom ulike livsverdener som bytter på å være den mest framtrædende for spilleren. Spilleren lar nærmest sagt en del av sin bevissthet bli ført inn i dataspillet og ta del i den fiktive og virtuelle livsverdenen dataspillet iscenesetter.

Jeg liker å bruke ordet **fortryllelse** når jeg beskriver hvordan dataspill har evnen til å fange spilleren i sitt univers. Fortryllelsen er avhengig av to ting. For det første må spilleren være i stand til å leve seg inn i dataspillet og villig til å gi slipp på sin ordinære livsverden til fordel for dataspillet's fiktive livsverden, altså la seg fortrylle av dataspillet's livsverden. Spilleren må med andre ord godta spillverdenens illusjon som et midlertidig bosted for sin bevissthet. For det andre må dataspillet være konstruert på en måte som er troverdig for spilleren. Elementene som må være troverdige i dataspillet, er de konstituerende kvalitetene som Berge og Ledin (2023) beskriver, og som jeg utdypet i oppgavens andre kapittel. At de konstituerende kvalitetene er troverdige og opprettholder illusjonen til en fiktiv livsverden i et

dataspill, betyr ikke at hver av de konstituerende elementene er troverdige når de er adekvat realisert alene, men at de konstituerende kvalitetene må stå i troverdige relasjoner til hverandre. Det betyr for eksempel at tekstnormer, ytre form, indre struktur, intensjonalitet, materialitet og de semiotiske ressursene må ha et kongruent forhold til hverandre, i hvert fall til den grad som hver enkelt spiller anser som adekvat for dem. At disse konstituerende kvalitetene må ha et kongruent forhold til hverandre, viser også hvorfor kultursemiotikken er mer egnet enn sosialemiotikken til å studere dataspill med. Fordi kultursemiotikken anerkjenner og aktivt behandler mer enn de semiotiske ressursene som sosialemiotikken tar for seg, altså tegnene, åpner kultursemiotikken for å se på meningsrelasjoner som ikke eksisterer i tegnene alene. Det gir kultursemiotikkforskeren mulighet til å vurdere relasjoner som sosialemiotikerne fort mister grepet om fordi deres blikk på teksten er for snevert og lite helhetlig. Som diskusjonene om det sanselige og funksjonsnedsettelse viser, er ikke intensjonaliteten som det materielle uttrykket skaper, helt irrelevant når vi snakker om tilgang på og innlevelse i teksten. Relasjonen mellom materialitet og intensjonalitet er av stor betydning for hvordan teksten henger sammen og kan oppleves av den enkelte. Følgelig er relasjonen mellom måten de semiotiske tegnene blir realisert i betydningsfulle materialiteter, og måten relasjonen mellom disse skaper intensjonaliteter som er knyttet til mennesker med en spesifikk kropp, betydningsfullt for å forstå suksessen til eller det havarerte forsøket på å iscenesette troverdige fiktive livsverdener i dataspill som spillere lar seg leve inn i. Dataspillets livsverden er en invitasjon til å la seg fortrylle. Så kan vi ikke ta for gitt at enhver spiller vil si ja til å bli fortryllet av spillet. Ulike spillere har ulike preferanser.

Spillere blir altså ikke tvunget inn i fortryllelsen. Den er noe spillere frivillig oppsøker på grunn av ulike lyster, behov og interesser. Spillere kan ha ulike grunner til å oppsøke fortryllelse i møte med livsverdenen i dataspill. Noen oppsøker fortryllelsen i dataspillenes livsverden fordi de ønsker å bli kvitt stresset hverdagen gir dem, og glemme hverdagens vanskeligheter. Andre oppsøker dataspillenes livsverden fordi de ønsker å koble seg opp mot verden på nye måter. Spillere som spiller flerspillerdataspill, som *The Elder Scrolls: Online* (2014), sosialiserer og danner vennskap med andre spillere rundt om i verden gjennom dataspillet livsverden. I *The Elder Scrolls: Online* kan spillerne danne lag med andre spillere. I lagene kan spillerne sammen planlegge eventyr i spillverdenen der de utforsker eller prøver seg på ulike utfordringer, for eksempel et massivt og utfordrende grottesystem med monstre og fiender som krever at spillerne samarbeider og tar på seg ulike roller. En spiller kan innta rollen som magiker og helbrede de andre spillerne og gi dem positive statuseffekter som økt forsvar og angrep, en annen kan innta rollen som en «tanks» som konsentrerer fiendens

angrep på seg selv, og en eller flere andre spillere kan fokusere på fysiske nærangrep eller magiske angrep fra avstand og gå på offensiven mot sjefsmonsteret i grottekammeret. Møtene med monstre kan ta lang tid, og mens dette pågår, er spillerne fordypet i spillet og i kommunikasjonen seg imellom. Det viser at spillere kan engasjere seg i spillets livsverden på ulike måter. De er emosjonelt og sosialt engasjerte, fordi det står noe på spill for alle spillerne når de sloss mot sjefsmonsteret sammen, og de er intellektuelt engasjerte, fordi ethvert sjefsmonster vil konstituere en spesifikk utfordring som krever problemløsningsevner hos spillerne. Ethvert sjefsmonster i *The Elder Scrolls: Online* fungerer som sagt på ulike måter og krever ulike framgangsmåter. Det krever strategisk og taktisk problemløsning som spillerne må finne ut av på forhånd eller mens de sloss mot sjefsmonsteret.

De aller fleste dataspill er enkeltspillere. I slike dataspill har spillerne ikke noen sosial interaksjon med andre spillere i selve spillingen. Enkeltspillere er likevel emosjonelt og intellektuelt stimulerende. Enkeltspillere kan inneholde problemstillinger spilleren må løse enten på egen hånd eller ved hjelp av internettforum eller -guider. Enkeltspillere har ofte komplekse og emosjonelt sterke kinematiske narrativer hvor spilleren knytter sterke emosjonelle bånd til karakterene de spiller som, og karakterene de møter. Hvis disse karakterene blir drept eller utsatt for tragiske hendelser i dataspilletts narrativ, kan det for spilleren føles som å få en knyttneve i magen. Jeg vil si det kan fremkalle sorg og sinne i spilleren, og disse følelsene uttrykkes ofte i lag på sosiale medier og forum hvor flere spillere frekventerer. Enkeltspillere og flerspillere livsverden er konstituert gjennom de tekstkonstituerende bestanddelene jeg har sagt noe om tidligere. Tendensen til felles engasjement i enkeltspillere og i flerspillere vekker et grunnleggende spørsmål jeg vil svare på.

3.3 Intersubjektivitet: Hvordan er det mulig å skape en felles opplevelse i dataspill?

Hvordan er det mulig for en dataspillutvikler å konstruere livsverdener med tekstkonstituerende bestanddeler som ikke bare engasjerer en enkelt spiller, men flere spillere samtidig, og hvordan er denne intersubjektiviteten mulig å oppnå i konstruksjonen av et dataspill? At ulike personer kan engasjere seg i de samme kulturelle fenomenene, er nok noe de fleste av oss tar for gitt. Uten intersubjektivitet ville det ikke vært mulig å skrive tekster som gir mening for andre enn tekstforfatteren. Intensjonaliteten i teksten er tross alt knyttet til

intersubjektivitet. En dataspillutvikler kunne ikke konstruere gode dataspilltekster hvis hen ikke hadde en formening om hvordan andre tenker og føler. Årsaken er at hen ikke ville hatt tilgang på de typiske konstruktene som andre bruker til å orientere seg og forstå verden med. Som Schütz og Luckmann (1974) hevder, tar vi det for gitt at andre har en sunn fornuft, og at andre har en sunn fornuft som er relativt lik vår egen. Fordi vi går ut ifra at andre forstår og vurderer verden som oss, er det mulig å konstruere tekster ut ifra en felles forståelse.

Schütz hevder at «[a]ll our knowledge of the world, in common-sense as well as in scientific thinking, involves constructs, i.e., a set of abstractions, generalizations, formalizations, idealizations specific to the respective level of thought organization» (1953, s. 5). Det er ingenting som er rene og enkle fakta, ifølge Schütz. Alle fakta er i utgangspunktet «selected from a universal context by the activities of our mind» (1953). Fakta er derfor alltid tolket, enten løsrevet fra konteksten med kunstige abstraksjoner eller vurdert ut ifra konteksten faktaene opptrer i. Som nevnt påpeker Schütz og Luckmann (1974) at objektene rundt oss ikke bare er en del av den naturlige verdenen, men også av vår sosiale verden. Disse objektene blir derfor forstått ut ifra et relevanssystem som definerer hva vi anser som relevant for det sosiale fellesskapet vi er en del av. I relevanssystemet blir objekter definert ut ifra hvilke kjennetegn som anses som typiske for dem. Samtidig blir konkrete objekter vurdert ut ifra hva som er unikt for objektet med hensyn til den større kategorien det blir plassert i. For eksempel har hvert enkelt datarollespill unike kvaliteter som gjør at det skiller seg ut fra mengden. *Disco Elysium* (2019) har typiske evner og egenskapsfunksjoner som rollespill flest, men tankekabinettet hvor det er mulig å gi Harrier en bestemt ideologi, er unikt for spillet.

Schütz og Luckmann hevder samtidig at tatt-for-gittethet kan bli problematisk: «What is taken for granted does not form a closed, unequivocally articulated, and clearly arranged province. What is taken for granted within the prevailing lifeworldly situation is surrounded by uncertainty» (1974, s. 9). De forstår det typiske, eller typifikasjoner, som en del av vårt kunnskapslager og hevder at typifikasjoner kan endre seg når vi møter på tilfeller som bryter med forventningene våre til aktuelle objekt. Hvis vi bare har sett hvite svaner, vil vi forstå svaner som en hvit fugl med lang hals som svømmer i vann. Hvis vi ser en sort svane, vil vi modifisere hvordan vi forstår svaner. Da blir en svane en sort eller en hvit fugl med lang hals som svømmer i vann. Poenget er at kategoriene vi opererer med, kan bli bredere over tid, og at det typiske er fleksibelt og foranderlig. Vi kan si at skjemaet, som Umberto Eco (2000) kaller det, forandrer seg etter hvor kjent vi blir med objektet. Skjemaer kan forstås som kognitive bilder vi har av bestemte fenomener som tillater oss å generalisere (s. 81). Med

utgangspunkt i Schütz kan vi tenke oss at det som tillater oss å generalisere, er at ethvert objekt har kvaliteter som er typiske for det.

Så kan hva som blir ansett som typisk for et objekt, endre seg over tid. Et objekt kan gå fra å være ukjent og forestilt for oss til å være et objekt vi tilskriver spesifikke kvaliteter, og videre til å være et objekt vi har dypere sosial kunnskap om, ifølge Eco (2000). Vi starter med å ha en forestilling om objektet, utvikler så kunnskap om objektet som vi får ut ifra øyeblikkelig sansbare observasjoner, og får til slutt abstrakt kunnskap som ikke kan læres gjennom sansene alene, men som vi lærer gjennom interaksjon med andre (Eco, 2000), for eksempel lærere, foreldre og venner. Vi kan si at vi blir kompetente deltagere i kulturen gjennom sosialisering i den, på samme måte som vi blir kompetente lesere. Derfor vil objektet og dets typiske kvaliteter endre seg over tid og ikke bare ut ifra hvordan vi personlig blir mer og mer kjent med det. Objektet kan også endre seg ut ifra hvordan samfunnet endrer og reorganiserer seg over tid. Når jeg snakker om objekter, snakker jeg ikke bare om rent fysiske fenomener som hus, hund og vann, men også om mer abstrakte fenomener, som nasjon og romantisk relasjon. Tidligere ble ekteskapet ansett som en institusjon forbeholdt heterofile. Relasjonen mellom mann og kvinne ble derfor ansett som det typiske for ekteskapet. Etter hvert som homofile og lesbiske har lyktes i å kjempe frem likestilling i Norge, har homofile og lesbiske relasjoner blitt inkludert i det felles skjemaet for ekteskapet, selv om enkelte religiøse stemmer ikke anerkjenner det nye skjemaet. At enkelte ikke vil godta et nytt skjema, betyr at skjemaet er individuelt, samtidig som det også er delt mellom flere personer. I tillegg kan premissene for et skjema være noe som blir diskutert og forhandlet om kontinuerlig. Det viser at objekter er både objektive, subjektive og intersubjektive. Derfor er ikke skjemaer vi lager for spesifikke fenomener, noe som er skrevet i stein, men noe som er i kontinuerlig utvikling. Det inkluderer dataspill. Et dataspill er hva det objektivt sett er, med sine bestemte og definitive kvaliteter. Dataspill er også det som den enkelte og det som vi i felleskap ser.

Måten vi deler disse objektene mellom oss på, er relevant. Vi må forstå intersubjektivitet for å komme oss videre i diskusjonen. Ifølge Schütz hviler intersubjektivitet på tre grunnleggende prinsipper. For det første hviler det på antagelsen om **gjensidigheten i perspektiver**. Det vil si at vi tar for gitt at (1) **perspektiver kan byttes ut**, og at selv om vi står på ulike plasser her og nå, er det mulig for oss å bytte ut perspektivet vårt og slik lære å kjenne den andre. Vi kan for eksempel snakke om hva vi liker eller misliker ved et spesifikt dataspill, og en spillutvikler kan oppfatte det som en instruks om hvordan hen kan lage et dataspill i fremtiden. Ikke minst går vi ut ifra at vi har (2) **relativt like relevanssystemer**. Jeg går for eksempel ut ifra at mitt konsept om hva som konstituerer et rollespill, er relativt likt

andres ide om hva som konstituerer et rollespill. Selv om det kan være små uenigheter om hva som kan underordnes i en slik kategori og ikke, vil forståelsen vår være lik nok til at vi kan gjøre oss selv forstått av den andre. Den andre antagelsen vi går ut ifra, er at **kunnskap har et sosialt opphav**. Vi lærer ikke om verden bare gjennom det vi observerer selv. Kunnskap om verden er også noe som blir formidlet til oss. Schütz hevder at «[t]he greater part [of knowledge] is socially derived, handed down to me by my friends, my parents, my teachers and the teachers of my teachers» (1953, s. 13). Vi blir ikke bare lært hvordan vi skal definere omstendighetene ut ifra typiske egenskaper. Vi blir også lært hvordan disse omstendighetene typisk skal konstrueres, ut ifra forventningene til gruppen vi er en del av (s. 13). Hvis vi forstår dette i forhold til tekstnormer, lærer vi hva som konstituerer en bestemt type tekst, og vi blir gitt direktiver når det gjelder hvordan teksten bør konstrueres med hensyn til sosiale forventninger i gruppa vi er en del av. Derfor kan vi gå ut ifra at måten vi forstår dataspill på, og hva som konstituerer god kvalitet i dataspill, er noe vi sosialiseres inn i og dermed deler. Ikke bare vanlige spillere er en del av denne sosialiseringen. Også spillutviklere har blitt sosialisert inn i en slik tekstkultur. Fordi spillere og spillutviklere deler en relativt lik forventning om hva en bestemt type dataspilltekst er, og hva som blir ansett som god kvalitet i dataspilltekster, kan spillutviklere lage dataspilltekster ut ifra felles tekstnormer. At en spillutvikler lykkes i å lage dataspill i tråd med disse forventningene, er ikke garantert. At disse forventningene eksisterer, gjør det i det minste mulig for en spillutvikler å lykkes med å lage det spillere anser som en god dataspilltekst, og å konstruere dataspill som hever terskelen for hva som blir ansett som gode dataspilltekster. Etter hvert som dataspill forandrer seg, endres forventningene til hva dataspill er, og hva som blir ansett som gode dataspilltekster.

For det tredje er **kunnskap sosialt fordelt**. Folk har ulike mengder kunnskap om ulike fenomener. Schütz hevder at «[a]ny individual's stock of knowledge at hand is at any moment of his life structured as having zones of various degrees of clarity, distinctness and precision» (1953, s. 14). Det betyr hovedsakelig at kunnskap om et spesifikt fenomen er noe vi tilegner oss i ulik grad, og at denne tilegnelsen skjer over tid. Det medfører at mens noen er nybegynnere, er andre eksperter, men også at nybegynnere kan bli eksperter over tid. Schütz' syn på kunnskapstilegnelse reflekterer på sett og vis prosessen fra å være en ikke-kompetent til å være en kompetent spiller. Denne dannelsesreisen reflekterer også det at ulike spillere tilegner seg ulike grader av dataspillkompetanse. Det sier oss også at de mest kompetente spillerne ofte får en implisitt rolle som dataspillkulturens formyndere og derfor blir gitt ansvaret for å videreformidle forventningene om hva som konstituerer en dataspilltekst, og hvilke dataspilltekster som er gode, og hvilke som er dårlige, og hvorfor. Forventningene til

dataspilltekster er ikke like regulerte som tekster i skolen, for eksempel, men vi må ta for gitt at mer kompetente spilleres – altså deltagere som har vært en del av dataspillkulturen i lang tid – holdninger til dataspill blir videreformidlet til yngre spillere, fordi uerfarne spillere gjerne blir introdusert til dataspill gjennom mer erfarne spillere, gjerne foreldre, eldre søsken, venner eller dataspillutviklere eller -journalister.

Folk har spilt dataspill i hvert fall siden 1970-tallet, og det betyr at det er 50 år siden de første dataspillene ble spilt. Dataspillenes lange historie tilsier at mange av de første spillerne har rukket å bli både foreldre og besteforeldre. Ikke minst har spillere eldre søsken og eldre venner som spiller dataspill, og dataspill blir kontinuerlig vurdert av dem som blir ansett som dataspilleksperter som mener noe om dataspill i media. Derfor kan både konstitutive og direktive forventninger til dataspill utveksles på flere måter. At både konstitutive og direktive tekstnormer kan gjøres intersubjektivt i et sosialt fellesskap gjennom at (1) perspektiver er gjensidige, og at (2) kunnskap har sosialt opphav og er sosialt distribuert, gjør det mulig for spillutviklere å konstruere livsverdener i dataspill som flere spillere kan sette pris på, fordi de kan gripe tak i forventningene som eksisterer ute i den kulturelle eteren. At spillutviklere kan gripe tak i disse forventningene, gir dem mulighet til å lage dataspill med livsverdener som engasjerer mange spillere emosjonelt og kognitivt.

3.4 Konklusjon: Hva vil det si å oppleve et dataspill?

Å oppleve et dataspill peker til flere fenomener samtidig. For det første er det en kroppslig og sanselig opplevelse som blir organisert av hjernen. Vi sanser gjennom kroppen vår, som betyr at tekstene vi opplever, får en kroppslig dimensjon gjennom måten dataspilltekster er konstruert på gjennom modaliteter og tekstens materielle konfigurasjon. Måten teksten er konstruert på gjennom språklige og fysiske bestanddeler, peker til en intensjonalitet i teksten som kan både inkludere og ekskludere mulige spillere. Hvis en tekst ikke er tilrettelagt for folk med sanselige funksjonsnedsettelse, vil de bli nektet adgang på teksten. Det kroppslige innebærer også at kvaliteten på teksten blir vurdert ut ifra kroppslige reaksjoner som frykt og glede. Hvis et skrekkspill ikke klarer å skremme spillerne, kan vi si at spillet er en mislykket tekst.

For det andre opplever spillere dataspill gjennom å frivillig la seg fortrylle inn i dataspilletts livsverden. Det vil si at spilleren går fra å leve i en objektiv virkelighet der hen tar kvalitetene ved hverdagen for gitt, til å koble seg på dataspilletts livsverden og dens tatt-for-gittheter. Ved å vurdere teksters livsverdener opp mot det kroppslige kom jeg også fram til at

ulike kropper gir ulike tolkningsrammer i møte med de samme sosiale fenomenene. Det vil si at mens folk med ulik sanselig funksjonalitet har tilgang på de samme sosiale fenomenene, må de gå ut ifra andre materialiteter og modaliteter for å forstå dem. Videre kan vår kognitive sammensetning gjøre at vi opplever intensjonaliteten i modaliteter og materialiteter forskjellig. Vi mennesker oppsøker dataspillenes livsverden av ulike grunner. Mens noen ønsker å koble seg av verden, ønsker andre å koble seg på verden på nye måter. Det fordrer ulike måter spillere møter spillene på emosjonelt og intellektuelt.

For det tredje er gode realiseringer av dataspillenes livsverden mulig fordi vi mennesker og dataspill er intersubjektive fenomener. Perspektiver er gjensidige ved at mening kan utveksles, og at vi har relativt like relevanssystemer. Kunnskap er dessuten sosialt konstruert og distribuert. Dette blir muliggjort av at vi mennesker har en relativt lik sunn fornuft, og at vi går ut ifra at måten vi ser objekter i verden på, er relativt lik andres. At vi mennesker har noe til felles og kan kommunisere denne fellesheten, gir spillutviklere konkrete normer de kan konstruere dataspill ut ifra. Dette gjør de ut ifra konkrete og abstrakte objekters typiske egenskaper-

Kapittel 4: En kulturemiotisk studie av dataspill: Hva betyr det, egentlig?

I dette kapittelet skal jeg svare på tre grunnleggende spørsmål: 1. Hva har et kulturemiotisk perspektiv på dataspill bidratt til i akademiske dataspillstudier? 2. Hvilken nytteverdi vil et kulturemiotisk blikk på dataspill ha for aktører i samfunnet? 3. Kan bruken min av kulturemiotikken ha konsekvenser for noe annet enn dataspill?

Så å si alle semiotiske studier av dataspilltekster har vært konsentrert om sosialemiotikken og multimodalitet. At jeg forslår et kulturemiotisk paradigme for studiet av dataspill, kan ha en rekke konsekvenser for hvordan vi forstår dataspill i academia og i samfunnet for øvrig. Ikke minst kan et kulturemiotisk blikk på dataspill ha konsekvenser for måten dataspillutviklere forstår og konstruerer dataspilltekster på. Selv om jeg går ut ifra at observante lesere av denne masteroppgaven vil se noen av disse konsekvensene på egen hånd i tillegg til konsekvenser jeg kan ha glemt eller ikke tenkt på, mener jeg det er relevant å vise at jeg klarer å se nytten av mitt eget paradigme. Ser vi ikke nytten av vårt eget teoretiske arbeid, vil det være uten mål og mening. Hvis de som leser oppgaven, klarer å tenke seg fram til konsekvenser jeg har gått glipp av, viser det at et kulturemiotisk perspektiv på dataspill har en nytteverdi som strekker seg lenger enn min egen nåtidige intellektuelle horisont. Det er etter min mening en mulig styrke ved arbeidet mitt. Jeg håper folk finner inspirasjon i denne oppgaven og fatter interesse for et kulturemiotisk perspektiv på tekster generelt og får lyst til å forske på dataspill ut ifra et slikt perspektiv.

4.1 Dataspill i academia: Hvordan kan kulturemiotikken bidra?

Når det kommer til områder jeg mener at et kulturemiotisk blikk på dataspill kan bidra på, tenker jeg først og fremst på områder innenfor retorikk og språklig kommunikasjon. Det vil si disipliner som tekstvitenskap, retorikk, diskursanalyse, literacy-forskning og sakprosastudier. Samtidig mener jeg at arbeidet mitt kan ha mulige nytteområder utenfor både RETKOM-miljøene og humaniora.

Som allerede påpekt gir et kulturemiotisk perspektiv en mulighet til å se på den helhetlige dataspillteksten. Samtidig er det verdt å nevne at det også lar oss utføre mer isolerte

analyser av bestemte tekstkonstituerende bestanddeler. Tekstforskere har tross alt spesifikke interesser. Hvis vi er interesserte i indre struktur, kan vi undersøke ulike spillmekanikker, regler, parametere og andre prosedyrer i dataspillteksten. Hvis vi er mer opptatte av tekstens materialitet, er det mulig å utføre en analyse av tekstens ytre form. Samtidig er det mulig å undersøke hvordan ulike intensjonaliteter er realisert gjennom blant annet ulike materialiteter og konstitutive og direktive tekstnormer. Hvis vi har mer tid, kan vi utføre analyser av dataspillteksten i dens helhet. Da kan vi for eksempel begynne med den første tekstkonstituerende bestanddelen og fortsette nedover lista og bruke rammeverket mitt som en slags arbeidstegning og eventuelt gjøre justeringer underveis. Rammeverket mitt er ikke lagd for å være uforanderlig. Å utvikle måter vi kan forstå dataspilltekster på, er en dugnad flere kan og bør bidra i.

Sosialsemiotikken er ikke fullstendig tilsidesatt i rammeverket mitt. Mye av arbeidet sosialsemiotikken har gjort med multimodalitet og visuell grammatikk, er fremdeles relevant for kultursemiotikere med interesse for dataspill. Den eneste forskjellen er at jeg bytter ut premisset om at en tekst er språklige ressurser som gjør arbeid i kontekster, med en tankegang der tekster er kulturelt konstituerte og består av flere tekstkonstituerende bestanddeler enn de språklige. At for eksempel ulike modaliteter blir brukt i tekster, og at modalitetene blir strukturert rundt modalitetsmarkører som kodeorienteres mot visse mål for den modale konfigurasjonen, er kjempenyttig for en kultursemiotiker. Jeg vil dessuten påpeke at kultursemiotikkens søkelys på indre struktur og tekstnormer og -kulturer kan sette den modale konfigurasjonen inn i en nyttig kontekst som jeg mener en sosialsemiotikkforsker kan dra nytte av. De modale ressursene i et dataspill er ikke organisert på en tilfeldig måte, men følger visse tekstkonvensjoner som har blitt etablert i tekstkulturer i form av etablerte sjangere. Disse sjangerne er realisert av tekstnormer i tekstkulturen og bygd opp av elementer som de modale ressursene, den indre strukturen, den ytre formen og materialiteten de blir realisert gjennom.

Å se de ulike bestanddelene i forhold til hverandre lar oss undersøke om bestanddelene er kongruente i forhold til hverandre. Et dataspill kan for eksempel ha en godt realisert spillek, men de narrative og tematiske trådene kan skape inkongruens i teksten. Jeg startet oppgavens første kapittel med å fortelle om Clint Hockings begrep **ludonarrativ dissonans**, det vil si en inkongruens mellom spilleken og narrativet i dataspillet. Det er ingen tilfeldighet. Jeg har ønsket å lage et rammeverk som lar forskere studere kongruens og mulig inkongruens i dataspilltekster. Utfordringen med Hockings begrep er imidlertid at inkongruensen Hocking tar opp, er altfor snever til at begrepet lar oss undersøke den reelle

sammensetningen og dermed mulig inkongruens i dataspilltekster. Et dataspill består av flere bestanddeler enn narrativ og spillek. De er også konstituert av blant annet ytre form, materialitet, intensjonalitet og tekstnormer og -kulturer. Disse bestanddelene kan være inkongruente på måter narrativ og indre struktur gjennom spilleken ikke kan fange opp på egen hånd. Inkongruens i dataspill går ut over innlevelsen i dataspill. Inkongruente bestanddeler i en livsverden er irritasjonsmomenter som svekker dataspilletts evne til å fortrylle spillere inn i sin livsverden.

Paradigmet jeg foreslår, impliserer også et meningshierarki som det kan være verdt å undersøke i teksten vi er opptatt av. Kort fortalt går hierarkiet fra konkrete til abstrakte størrelser. Hvis jeg tegner det opp fra konkret til abstrakt, vil det se omtrent slik ut: materialitet og modalitet – ytre form og indre struktur – ytringer – tekstnormer og intensjonalitet – tekster – sjangere – tekstkulturer. De enkelte dataspilltekstenes meningshierarki kan skape interessante analyser og diskusjoner om arbeider med tekster på metanivå. Dessuten gir det oss en bevissthet om ulike lag i meningsdannelsen, og at det eksisterer ulike lag i teksten, lar oss diskutere relasjonene mellom dem.

Svarene jeg har kommet fram til, leder til nye spørsmål. Hvordan kan vi forstå dataspillteksters meningshierarki, og hvordan kan vi forstå relasjonen mellom meningshierarkiets ulike bestanddeler? Jeg har delvis svart på det spørsmålet ved at jeg har skrevet om hvordan tekstnormer blir realisert av modaliteter og materialiteter, at tekstnormene realiserer sjangere, og at sjangerne konstituerer tekstkulturer, eller retttere sagt semiosfærer. Jeg kunne også diskutert mer detaljert hvordan de semiotiske ressursene i dataspill realiserer tekstnormer. Arbeidet mitt åpner for nye diskusjoner som både jeg og andre kan starte på i fremtiden. Å åpne for nye diskusjoner er verdifullt i seg selv, fordi det leder til nye spørsmål og svar som lar oss skape økt forståelse av fenomenene vi er opptatt av.

Avslutningsvis vil jeg si noe om hvilken nytte for eksempel retorikere, diskursanalytikere og literacy- og sakprosaforiskere kan ha av et kultursemiotisk blikk på dataspill. Både bevismidler i retorikken og maktstrukturer i diskursanalyse består av de konkrete tekstkonstituerende elementene jeg har diskutert i denne oppgaven. For literacy-forskere kan det å diskutere måten kunnskap om dataspilltekster blir konstruert og distribuert på, være relevant. De kan undersøke hvordan barn blir sosialisert inn i dataspillenes ulike tekstkulturer, og hvordan de tilegner seg dataspillkompetanse. Oppgaven min har demonstrert hvor komplekse dataspilltekster er, og viser hvor mange krav de setter til spilleren. Kravene spillene stiller, viser også at barn som begynner å spille dataspill, begir seg ut i en tekstverden som setter høye krav til både forståelse og interaktivitet. For sakprosaforiskere kan

tekstnormer, sjangere og tekstkulturer være et utgangspunkt for å diskutere om dataspill kan anses som skjønnlitteratur, sakprosa eller begge deler. Noen dataspill kan være skjønnlitteratur, mens andre kan være sakprosa. Det eksisterer dataspill som hjelper barn med å ta til seg stoff fra læreplanen på en interaktiv og engasjerende måte. *JumpStart Adventures 3rd Grade: Mystery Mountain* (1996), eller *Lek og Lær Tredje Klasse: Det mysiske fjellet*, som det ble kalt i Norge, er et eksempel på et dataspill som inneholdt narrative tråder, og som lærte barna som spilte spillet, alt fra historie til matematikk og naturvitenskapelige grener. Nyere dataspill av dette slaget kan være interessante for både sakprosa- og literacy-forskere.

Forskere i RETKOM-miljøet er ikke de eneste som kan ha nytte av et kulturemiotisk blick på dataspill. Som påpekt i oppgavens tredje kapittel er dataspilltekster et sanselig og derfor kroppslig fenomen. Et kroppslig perspektiv på dataspill er mulig å undersøke ut ifra hvordan intensjonaliteter blir realisert gjennom modaliteter og materialiteter som dataspillet anvender. Spillerens unike kroppslige konfigurasjon, altså funksjonaliteten til spillerens sanseapparat, kan gi spillerne ulik tilgang til dataspilltekstene de møter på i hverdagen. Forskere som er opptatt av tekst og funksjonsnedsettelse, kan ha nytte av et kulturemiotisk blick på det kroppslige.

4.2 Hvilken nytteverdi kan et kulturemiotisk blick på dataspill ha for aktører i samfunnet?

Det er flere grupper som kan ha nytte av et kulturemiotisk blick på dataspill, for eksempel dataspillutviklere og dataspillanmeldere. For det første kan dataspillutviklere ha nytte av arbeidet mitt fordi det kan tydeliggjøre bevisstheten deres om måten dataspillene deres er konstruert på. Å få bevissthet om dataspilltekstens tekstkonstituerende bestanddeler kan gjøre at en dataspillutvikler oppdager inkongruens i spillene sine før de kommer på markedet. Som allerede påpekt kan inkongruens i dataspill stå i veien for spillerens innlevelse. Et kulturemiotisk blick på dataspill lar dataspillutviklere se på dataspillene sine som helhetlige tekster bygd opp av modaliteter, materialiteter, ytre form, indre struktur, intensjonaliteter og tekstnormer og -kulturer. Jeg har gjort de tekstkonstituerende bestanddelene i dataspilltekster mer eksplisitte i denne oppgaven, og det setter dataspillutviklere i stand til å se etter konkrete tekstkonstituerende bestanddeler og eventuelt problematisere, analysere og gjøre endringer under selve utviklingen, slik at dataspillene deres blir mer helhetlige og kanskje derfor lykkes bedre og selger bedre når de havner på markedet.

For det andre kan dataspillanmeldere dra nytte av et kultursemiotisk blikk på dataspill fordi det kan gi dem konkrete direktive tekstnormer de kan vurdere dataspill ut ifra, enten det er snakk om semiotiske, tekstuelle eller direktive tekstnormer for spillek. Dataspill vekker følelser og engasjement i oss, og kultursemiotikken kan gjøre at vi forstår hvilke bestanddeler som eksisterer i dataspill, og derfor kan snakke om de ulike bestanddelene og følgelig få en formening om hvordan relasjonen mellom de tekstkonstituerende bestanddelene leder til at dataspill lykkes i å skape fortryllende livsverdener som aktiverer sansene og vekker emosjonelt og intellektuell engasjementet.

For det tredje kan foreldre, politikere og lærere få mer konkrete ankerpunkter de kan bruke når de vil snakke om dataspill på en mer bevisst og opplyst måte. Mange aktører er bekymret for dataspills mulige negative påvirkning på barn og unge, og ofte er det fordi de ikke har særlig kjennskap til dataspillene og tekstkulturene de inngår i. Det kan derfor være betryggende og slik skape en mer nøktern debatt blant voksne at de lærer å se på dataspillene barna deres spiller, som tekstkulturelle fenomener som kan gi barna deres noe mer positivt enn det som synes på overflaten. Samtidig kan et kultursemiotisk blikk på dataspill gi foreldre redskapene de trenger til å kritisere problematiske sider ved et dataspill. Ikke alle dataspillutviklere har gode hensikter med å skape livsverdener i dataspilltekster som fortryller spillerne inn i dataspillene. Et dataspills evne til å fortrylle spillere inn i dets livsverden kan misbrukes for økonomisk vinning. Det skal sies at å få folk til å bruke penger på eller i dataspill ikke i seg selv er misbruk. At spilleren kjøper kosmetiske gjenstander til karakteren sin, er bare misbruk hvis det blir gjort på en måte som manipulerer spillerens psyke. Overraskelsesbokser spillere betaler for med virkelige penger hvor innholdet er basert på sjansje, er det samme som gambling. Gambling er forbeholdt voksne, selv om også de kan ta skade av det. Problemet er at mange dataspill blir spilt av barn og unge. Sjansespill, eller alea, som Caillois (2001) kaller det, som brettspill med terning er ikke i seg selv ondsinnet. Det er som sagt ikke virkelige penger som står på spill i vanlige brettspill, og det er ikke et problem at spillere blir utsatt for gambling i form av poker og tjuett i dataspill som *Red Dead Redemption 2* (2018) så lenge spillerne bruker fiktive penger, som i Monopol. Problemet med dataspill med overraskelsesbokser er at virkelige penger står på spill, og at spillerne ofte blir manipulert gjennom bruk av ulike dataspillprosesser og modaliteter som er ment å øke sannsynligheten for at spillerne kjøper boksene. Det kan være nyttig for dataspillanmeldere, foreldre og politikere å ha et rammeverk de kan bruke når de vil forstå hva som foregår i disse tilfellene. Jeg mener at et kultursemiotisk blikk på dataspilltekster kan gi dem redskapene de trenger til å foreta egne analyser. Hvis de ikke er særlig gode på tekstanalyse, kan de få

tekstanalytikere i den kultursemiotiske tradisjonen til å undersøke slike betalingssystemer for dem. Å få en grundig forståelse av det jeg vil kalle manipulativt dataspilldesign, kan være nyttig for alle som er i kontakt med dataspill i hverdagen, både spillere, foreldre og politikere.

4.3 Hvilken relevans kan oppgaven min ha for andre former for tekst?

Med denne masteroppgaven har jeg ønsket å etablere et kultursemiotisk perspektiv på dataspill. Jeg har villet utdype hvordan tekstens konstituerende bestanddeler fungerer i forhold til dataspill. Det betyr at rammeverket jeg har utviklet, er skreddersydd til dataspillstudier. Samtidig er kvalitetene ved de bestanddelene jeg har tegnet opp for dataspill, også kvaliteter vi finner igjen i andre tekster.

Store norske leksikons internettside inneholder hyperlenker som gir leseren mulighet til å navigere seg til fagstoff som er relevant for det hen allerede leser om. For eksempel leder SNLs artikkel om Henrik Ibsen (Hagen, 2023) til en artikkel om *Et Dukkehjem* og realistiske dramaer. Det som muliggjør viderekoblingen, er en prosedyre som setter betingelser for hva som skjer når en leser trykker på en hyperlenke. Prosedyrene som eksisterer på internett, er ikke et speilbilde av prosedyrene vi finner i dataspill. Derfor kan ikke Latorres prosedyrer overføres til internett. Et framtidig forskningsarbeid kan være å systematisere og redegjøre for prosedyrene som eksisterer på internett. SNL er en relativt lett tilgjengelig tekst og åpner ikke nødvendigvis for analyser av maktstrukturer, men internettsiden til Arbeids- og velferdsforvaltningen, Skatteetaten og andre statlige portaler gir mye rom for analyse av hvor tilgjengelig designet på sidene deres er. Disse sidenes design realiseres ikke bare gjennom modaliteter, men også gjennom ytre form og indre struktur. Portalene kan være designet på tilgjengelige og på utilgjengelige måter, noe som gjør at deler av brukergruppen blir ekskludert fra tekstene som tilsynelatende er intendert for dem. Jeg sier tilsynelatende fordi denne ekskluderingen skaper inkongruens mellom intenderte brukere (arbeidsuføre og kronisk syke) og modelleserne portalt teksten skaper (personer med mye kulturell kapital og mye kompetanse). Mange som oppsøker hjelp hos Nav, kan ofte ha ulike diagnoser som gjør det vanskelig for dem å forstå Navs portal. Studenter som skal ut i arbeidslivet og virke som klarspråkkonsulenter, eller forskere som er opptatt av slike internettportalers tilgjengelighet, kan ha nytte av et kultursemiotisk perspektiv som tar utgangspunkt i et kroppslig perspektiv, det vil si å analysere bruken av modaliteter, materialiteter, intensjonalitet, indre struktur og

ytre form ut ifra utgangspunktet til de fysiske eller kognitive omstendighetene til brukergruppen som skal ta i bruk portalene.

I likhet med internettsider har dataprogrammer som skrive- eller regnskapsprogrammer egne prosedyrer og mekanikker som tillater brukeren å navigere gjennom programmet på ulike vis. Slike programmer har riktignok ikke spillmekanikker, men de har programmekanikker, og de tilbyr derfor brukerne mulig handlingsrom. Programmekanikker i et skriveprogram kan også verbaliseres gjennom verbhandlinger. Da får vi for eksempel verb som *skifte font*, *endre skriftstørrelse*, *endre linjeavstand* eller *søke i dokumentet*. Å forstå funksjonene i skriveprogrammer på denne måten kan åpne for analyser av skriveprogrammets indre struktur. Samtidig kan vi forstå skriveprogrammet i dets helhet som en ytre ramme for dem som ønsker å skrive tekster, i likhet med tekstbokser på Facebook. Hvorvidt en forsker velger å analysere et programs indre struktur, avhenger av forskerens interesse. Enten kan interessen ligge i å analysere tekstene produsert av et skriveprogram, eller den kan ligge i å undersøke skriveprogrammet som en tekst i seg selv. Jeg mener at å behandle skriveprogrammer som tekst kan gi forskere som er opptatt av å forstå dataprogrammer, interessante resultater.

På den annen side kan jeg se en relevans arbeidet mitt har i forskning på skriftlige tekster. I likhet med dataspill vil vanlige tekster ha ulike former for konstitutive og direktive tekstnormer. Jeg vil hevde at både semiotiske og tekstuelle direktive tekstnormer eksisterer i skriftlige tekster. Skriftlige tekster er ikke bare konstituert av måten de medieres av modaliteter på og måten modalitetene er organisert på i en indre struktur. De er også konstituert av sitt innhold og dermed også sin tematikk. En CV er gjerne strukturert på en bestemt måte og forteller vanligvis hvilke kvaliteter og evner forfatteren har. Ut ifra slike semiotiske og tekstlige konstitutive tekstnormer forstår kompetente deltagere i kulturen at de har en CV foran seg. Skriftlige tekster er dessuten vurdert ut ifra hvorvidt det semiotiske er godt realisert, og om tematikken henger i hop. Her skiller ikke dataspill seg ut fra rene skriftlige tekster. En CV kan være semiotisk velorganisert og derfor ansett som god eller tilstrekkelig, men en CV kan også være semiotisk dårlig konstruert og derfor ansett som utilstrekkelig. At CV-er kan være semiotisk tilstrekkelige eller utilstrekkelige, betyr også at kvaliteten på de tematiske bestanddelene i en CV kan bli ansett som tilstrekkelige eller utilstrekkelige. En CV er utilstrekkelig for eksempel hvis forfatteren lyver eller skriver ned alle konspirasjonsteoriene hen tror på. Det eksisterer informasjon som enten er relevant eller irrelevant i en CV. Mitt inntrykk er at de fleste tar for gitt at en arbeidsgiver vil vurdere mulige arbeidstakere ut ifra måten de konstruerer CV-en sin på, enten det er semiotisk eller

tematisk. Semiotiske og tekstuelle direktive tekstnormer kan også anvendes på hvilken som helst form for tekst, både dataspill, filmer, tv-serier, dataprogrammer og internettsider. For eksempel kan filmer vurderes ut ifra tekstuelle direktive tekstnormer ut ifra måten henholdsvis narrativet og tematiske bestanddeler henger i hop. Samtidig kan en utbrodering av ulike konstitutive og direktive tekstnormer gi kritikere et rammeverk til å organisere tankene sine med.

Det kultursemiotiske blikket på tekster med vekt på det kroppslige kan også være nyttig i møte med hvilken som helst form for tekst. Det er ikke bare dataspill som kan være utilgjengelige for mennesker med sanselige eller kognitive funksjonsnedsettelse. Som allerede påpekt kan en internettportal også være utilgjengelig. Samtidig eksisterer det et mangfold av tekster i samfunnet som kan være utilgjengelige på ulike vis. Derfor er det nyttig å ta brukerens kroppslige konfigurasjon i betraktning når vi vurderer de ulike tekstkonstituerende bestanddelene i teksten.

Leserens livsverden er utvilsomt relevant i møte med alle tekster. Samtidig mener jeg det kan være interessant å analysere hvordan ulike personer frivillig fortrylles inn i ulike teksters livsverden, og hvilket grunnlag disse tekstene har for å fortrylle personen. Hvis vi skal fortrylles inn i en roman, kreves det av oss at vi er villige og i stand til å fortrylles inn i tekstens livsverden, og at teksten tilrettelegger for god innlevelse. Teksten må med andre ord være konstruert på en måte som ikke skaper dissonans for leseren. Hvis forfatteren for eksempel konstruerer et betydelig frempek uten at frempeket får konsekvenser, skaper det inkongruens for leseren. En overraskende vending i en roman kan være interessant, men å legge igjen det som framstår som betydelige narrative tråder uten at de har noen funksjon i historien, er slurv. Det blir litt som at jeg skulle skrevet i oppgavens innledning at jeg skal skrive om semiotiske ressurser i dataspill, uten å skrive et eneste ord om det, men heller skrive om de semiotiske ressursene brukt til å realisere de ulike fylkesvåpnene rundt om i landet. Å lese en roman er derfor litt som leken, og inkongruens i leken eller deltagernes vilje til å følge reglene kan ha betydning for innlevelse i teksten. Å fordype seg i en roman betyr at en leser går fra å ha hverdagens livsverden i forgrunnen til å ha romanens livsverden i forgrunnen. Livsverdenen i romanen kan være lik eller identisk med hverdagens livsverden, men en romans livsverden kan også bryte med hverdagens livsverden og derfor ha helt andre tatt-for-gittheter enn den. Hverdagens livsverden forsvinner ikke fullstendig når leseren projeksjoner bevisstheten sin inn i romanens livsverden, men hverdagens livsverden smelter sammen med romanen eller dataspillet livsverden og skaper symbiose. Hverdagens og teksters livsverden er ikke fullstendig løsrevet fra hverandre. Tekstens livsverden henter

referanser fra hverdagens livsverden. Et fiktivt politisk system i en fantasiverden inneholder ofte referanser til vår egen historie. Føydalisme i fiksjon baserer seg på føydalisme i historien, for eksempel.

4.4 Konklusjon: Avsluttende kommentarer om nytteverdien av arbeidet mitt

For det første finnes det nok langt flere mulige bruksområder for arbeidet mitt enn det jeg har lagt fram her. Siden jeg måtte prioritere, valgte jeg ut ifra interesse. Samtidig ser jeg fram til å se hvilken nytteverdi andre kan finne i arbeidet mitt. For det andre mener jeg at jeg har illustrert hvorfor arbeidet mitt kan være nyttig for andre i RETKOM-miljøet, men også hvordan andre aktører i akademia og i samfunnet for øvrig kan bruke rammeverket mitt for å forstå dataspill. Ikke minst mener jeg at arbeidet mitt har konsekvenser for mer enn dataspill, og jeg håper jeg har pirret andres nysgjerrighet og interesse for en kultursemiotisk forståelse av tekst. Også håper jeg at de som allerede står i denne tradisjonen, lærte noe nytt og kan ha nytte av arbeidet mitt med dataspill. Jeg vil ikke at arbeidet mitt skal havne i en skuff et sted, men at oppgaven min blir lest av flere enn veilederen og sensorene mine. Min ambisjon er at oppgaven min skal virke både i akademia og i samfunnet for øvrig, slik at akademia og samfunnet ellers kan få en bedre forståelse av dataspill. For det tredje er mitt perspektiv selvfølgelig mitt eget og følgelig farget av min personlighet. Dataspillene jeg spiller, vil selvfølgelig styre hvilke dataspill jeg snakker om, og hvordan jeg snakker om dem. Jeg skriver derfor ikke uten en viss skjevhet i møte med dataspill. Samtidig har jeg forsøkt å være så åpen jeg kan i møte med dataspill, og jeg har ikke brukt oppgaven bare til å skrive om det jeg allerede tenker om dataspill. Derimot har jeg brukt skriveprosessen til å lære mer om dataspill. Derfor finner jeg nytte i arbeidet mitt i form av selvutvikling og dannelselse også.

Avslutning: Har jeg lykket? Hva nå?

Hvorvidt jeg lykkes: Før jeg skuer framover, vil jeg kikke litt bakover. Lykkes jeg med de fire målsettingene jeg hadde med oppgaven? Min første målsetting var å vise hvordan kultursemiotikken kunne brukes for å forstå dataspill som helhetlige tekster. Ved å gå gjennom Berges (2012) argumentasjon og vise hvordan Berge og Ledins (2023) konstituerende bestanddeler kan brukes til å forklare fenomener som faller utenfor sosialesemiotikkens rekkevidde, mener jeg at jeg lykkes i å vise hvordan kultursemiotikken kan brukes for å forstå dataspill som helhetlige tekster. Jeg har vist at dataspilltekster er situerte, modalt representerte, materialistisk realiserte ytringer med intensjonalitet, ytre form i form av materialistiske konfigurasjoner, indre struktur i form av spillmekanikker, regler og parametere, bestemte konstitutive og direktive tekstnormer og tekstkulturer i form av sjangere.

Min andre målsetting var å utdype Berge og Ledins tekstkonstituerende bestanddeler med mine egne og andres perspektiver. Det mener jeg også at jeg lykkes med. Ved å for eksempel anvende Tønnessons modelleser, Blacks andre person og Wanders tredje person har jeg klart å utbrodere Berge og Ledins syn på intensjonalitet. Ved å ta i bruk Millers sjangerforståelse mener jeg at jeg også har klart å utbrodere Berge og Ledins syn på tekstkulturer. Med mine egne perspektiver har jeg klart å utbrodere konstitutive og direktive tekstnormer ved å konstruere spesifikke konstitutive og direktive tekstnormer. Indre struktur ble utbrodert ved å koble det opp mot spillmekanikker og spillek. Jeg mener at jeg har lykket ved å utbrodere alle Berge og Ledins tekstkonstituerende bestanddeler ved hjelp av enten mine egne eller andres perspektiver. Dermed oppfyller jeg min andre målsetting.

Ved å forklare at vi opplever dataspill som en sanselig og derfor kroppslig opplevelse som er knyttet til hvilken kropp vi har, har jeg vist at bare en helhetlig tekstforståelse som tar for gitt at tekster er modalt representerte som igjen er materialistisk realisert, kan vi få grep om intensjonaliteten i teksten. Hvis en tekst ikke er materialistisk realisert gjennom visse typer fysiske kvaliteter, får for eksempel ikke blinde adgang på teksten. Vi kan dessuten ikke forstå hvordan en dataspilltekst virker i spilleren, uten å forstå livsverdenen dataspillene konstituerer, gjennom Berge og Ledins tekstkonstituerende bestanddeler. Siden tekster er intersubjektive fenomener som er muliggjort av intersubjektivitet, kreves det at typiske kvaliteter går igjen i de tekstkonstituerende bestanddelene. Å bare si at de samme modale ressursene går igjen i flere dataspill, ville vært en dårlig årsaksforklaring. Ved å oppfylle min første målsetting oppfyller jeg også min tredje. Bare ved å ta i bruk kultursemiotikken vil vi få

grep om tekstens hele. Det inkluderer både det materialistiske og det kulturelle og det normgivende i teksten.

Jeg mener også at jeg demonstrerer nytten av paradigmet i fjerde kapittel. Diskusjonen om manipulativ spilldesign i form av overraskelsesbokser viser at en helhetlig tekstforståelse som tar for seg indre struktur, er viktig. For at retorikere skal finne bevismidler i dataspill må de dessuten forstå prosedyrene i dataspillene og de andre tekstkonstituerende bestanddelene. Det samme gjelder for diskursanalytikere som ønsker å forstå diskursen i dataspillene. Dermed er fjerde målsetting oppfylt.

Ved at jeg har oppfylt alle fire målsettinger, mener jeg også at jeg har lyktes med å etablere et kultursemiotisk paradigme for studiet av dataspilltekster. Ikke bare etablerer de to første målsettingene mine et kultursemiotisk paradigme for studiet av dataspilltekster. Jeg mener også at oppfyllelsen av disse målsettingene er med på å rettferdiggjøre et kultursemiotisk paradigme for dataspill.

Framtiden: Hvordan ser jeg for meg at et slikt paradigme kan videreutvikles? Mye teoretisk arbeid har allerede blitt gjort, men jeg vil tro at det teoretiske arbeidet er langt ifra over. Noen av konseptene jeg har introdusert i denne oppgaven, kan utvides i større grad. Jeg kan for eksempel se for meg at de konstitutive og de direktive tekstnormene kan videreutvikles. Kunne vi for eksempel sett for oss at det eksisterer materialistiske konstitutive og direktive tekstnormer? En spesifikk type tekst kan tross alt være realisert i bestemte typer materialiteter, og disse kan være gode eller dårlige. Det går an å bruke uegna papir når vi lager en bok, og en dataspillkontroll kan være dårlig designet.

Selv om teori har blitt utarbeidet en god del allerede, mener jeg at metoder til å undersøke disse dataspillfenomenene med må utvikles. Berge og Ledin (2023) nevner for eksempel at mens noen av de tekstkonstituerende elementene er noe vi kan få direkte tilgang på, er det andre bestanddeler vi har indirekte tilgang på. Direkte og indirekte tilgang impliserer utfordringer med å samle inn materiale. De semiotiske modale ressursene og materialitetene er de enkleste å få grep om, men for å avdekke indre struktur kreves det at vi klarer å kjenne igjen struktur gjennom våre egne analytiske evner. Tekstnormer og tekstkulturer krever dessuten kulturell kompetanse. Vi samler ikke inn tekstnormer slik vi samler inn modaliteter og materialiteter. Vi kjenner til tekstnormer fordi vi er kompetente lesere som er sosialisert inn i bestemte tekstkulturer, og vi beskriver dem ved bruk av materialiteter, modaliteter, indre struktur og ytre form som vi gjenkjenner i teksten. Implikasjonen er at metodene vi utvikler, må fordre kulturell og analytisk kompetanse hos analytikeren og metoder for å forstå modalitet, materialitet, ytre form og indre struktur som vi

har samlet opp i en kulturell kontekst. Det fordrer at vi aksepterer tatt-for-gittheter i vår egen livsverden og tar for gitt at det er en intersubjektiv kobling mellom våre ulike livsverdener, som er generelt reproduserbare hos flere av oss samtidig gjennom de typiske bestanddelene vi kjenner igjen i de fenomenene vi omgir oss med i hverdagen.

Litt kritikk til meg selv: Det er mangler i oppgaven min. Jeg kunne for eksempel skrevet litt mer om narrativer i dataspilltekster og tatt i bruk for eksempel *Literary Gaming* av Astrid Ensslin (2014). Jeg gir Ensslin en liten anerkjennelse her. Hun har skrevet mer i detalj om narrativ i dataspill og kan være interessant for dem som er opptatt av akkurat dette temaet. Jeg har forklart dataspilltekster gjennom hvilken retning eller hvilke mulige retninger narrativ i dataspill kan gå i. Det var heller ikke målet mitt å lage eller legge fram en dataspillnarratologi, men å illustrere det viktigste poenget med narrativ i dataspill, nemlig at de krever betydelig med innsats og kan gå i flere retninger. Jeg kunne også gått litt mer i dybden av fenomenologi og nevnt tenkere som Edmund Husserl og Max Weber, som har vært helt sentrale i utviklingen av fenomenologien. Det var imidlertid heller ikke min intensjon å skrive en filosofihistorie for hvert konsept jeg har brukt i oppgaven min. Jeg har vært opptatt av det sanselige og derfor holdt meg til Merleau-Ponty og kroppsfenomenologien. Jeg vil tro at det samme er sant for en rekke andre konsepter brukt i denne oppgaven, men jeg har måttet prioritere det jeg mente var mest nødvendig og anvendelig for mine egne målsettinger.

Et siste farvel til leseren: Jeg håper at denne oppgavens lesere får nytte av den. Det gjelder både dem som vurderte oppgaven, og studenter, forskere eller interesserte spillere som vil lese den. Målet mitt har vært å gjøre teksten så tilgjengelig som mulig. Jeg bruker pronomenet *vi* bevisst i oppgaven. Jeg har ønsket å invitere leseren inn i teksten og få hen til å føle seg inkludert i reisen gjennom dataspill. Jeg håper derfor at du føler deg invitert av meg inn i min tankeverden. Tusen takk for at du leste oppgaven min og takk for meg. Nå faller sceneteppet for denne masteroppgaven!

Litteratur:

- Asdal, K., Gundersen, T. R., Jordheim, H., Berge, K. L., Gammelgaard, K., Rem, T. & Tønnesson, J. L. (2008). *Tekst og historie: å lese tekster historisk*. Universitetsforlaget.
- Alexey Pajitnov. (1984). *Tetris* [Dataspill, arkade]. Alexey Pajitnov.
- Atari Inc. (1982). *E.T. the Extra-Terrestrial* [Dataspill, konsoll]. Atari Inc.
- Atari. (1972). *Pong* [Dataspill, arcade/konsoll]. Atari.
- Bakhtin, M. M., Holquist, M., Emerson, C. & McGee, V. W. (1986). *Speech genres and other late essays* (Vol. no. 8). University of Texas Press.
- Bandai Namco Studios, Tose. (2021). *Scarlet Nexus* [Dataspill, konsoll/PC]. Bandai Namco Entertainment.
- Bateson, G. (1955). A theory of play and fantasy. *Psychiatric research reports*.
- Bay 12 Games. (2022). *Dwarf Fortress* [Dataspill, PC]. Bay 12 Games.
- Beenox, Treyarch. (2018). *Call of Duty: Black Ops 4* [Dataspill, konsoll/PC]. Activision.
- Berge, K. L. (2010). Rhetoric and the study of texts, text norms and text cultures. *Scandinavian studies in rhetoric. Rhetorica Scandinavica, 2010*, 88-105.
- Berge, K. L. (2012). Om forskjellene mellom systemisk-funksjonell lingvistikk og tekstvitenskap. I *Teorier om tekst i møte med skolens lese- og skrivepraksiser* (s. 72-90). Universitetsforlaget.
- Berge, K. L. & Ledin, P. (2023). Texts as Cultural Artefacts. I H. Rahm & V. Nyström (Red.), *Nordic Perspectives on the Discourse of Things*. Palgrave.
- Berge, K. L., Maagerø, E., Coppock, P. J., Halliday, M. A. K., Martin, J. R. & Hasan, R. (1998). *Å skape mening med språk: en samling artikler* (Vol. nr 112). Landslaget for norskundervisning, Cappelen Damm Akademisk.
- Bernstein, B. (1981). Codes, modalities, and the process of cultural reproduction: A model. *Language in society, 10*(3), 327-363. 10.1017/S0047404500008836
- Bethesda Game Studios. (2011). *Creation Engine* [Utviklerplattform]. Bethesda Game Studios.
- Bethesda Game Studios. (2002). *The Elder Scrolls: Morrowind* [Dataspill, konsoll, PC]. Bethesda Softworks.
- Bethesda Game Studios. (2006). *The Elder Scrolls: Oblivion* [Dataspill, konsoll/PC]. Bethesda Softworks, 2K Games.
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls: Skyrim* [Dataspill, konsoll/PC]. Bethesda Softworks.
- Bethesda Game Studios. (2015). *Fallout 4* [Dataspill, konsoll/PC]. Bethesda Softworks.
- Bethesda Softworks. (2010). *Fallout: New Vegas* [Dataspill, konsoll/PC]. Bethesda Softworks.
- BioWare. (2012). *Mass Effect 3* [Dataspill, konsoll/PC]. Electronic Arts.
- Bitzer, L. F. (1968). The Rhetorical Situation. *Philosophy & rhetoric, 1*(1), 1-14.
<https://www.jstor.org/stable/40236733>
- Bjørkelo, K. A. (2022). Playing With Boundaries: Empirical Studies of Transgressions and Gaming Culture. I: Universitetet i Bergen. <https://hdl.handle.net/11250/3026904>
- Black, E. (1970). The second persona. *Quarterly journal of Speech, 56*(2), 109-119.
<https://doi.org/10.1080/00335637009382992>
- Booth, W. C. (1983). *The rhetoric of fiction* (2. utg.). University of Chicago Press.
- Caillois, R. & Barash, M. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois press.
- Colossal Order. (2015). *Cities: Skylines* [Dataspill, konsoll/PC]. Paradox Interactive.
- Creative Assembly. (2013). *Total War: Rome II* [Dataspill, PC]. Sega.
- Creative Bytes Studios, Falling Squirrel. (2021). *The Vale: Shadow of the Crown* [Dataspill, PC]. Falling Squirrel.
- Criterion Games. (2022). *Need for Speed: Unbound* [Dataspill, konsoll/PC]. Electronic Arts.
- Doob, P. R. (1990). *The Idea of the Labyrinth from Classical Antiquity through the Middle Ages*. Cornell University Press.
- Eco, U. (2000). *Kant and the platypus: essays on language and cognition*. Harcourt Brace.

- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2020). *Understanding video games: the essential introduction* (4. utg.). Routledge.
- Eidos-Montréal. (2018). *Shadow of the Tomb Raider* [Dataspill, konsoll/PC]. Square Enix Europe.
- Ensemble Studios. (1997). *Age of Empires* [Dataspill, PC]. Microsoft.
- Ensslin, A. (2014). *Literary gaming*. MIT Press.
- Epic Games. (2006). *Gears of War* [Dataspill, konsoll/PC]. Microsoft Game Studios.
- Epic Games. (2022). *Unreal Engine 5* [Utviklerplattform]. Epic Games.
- FromSoftware. (2011). *Dark Souls* [Dataspill, konsoll/PC]. Namco Bandai Games/FromSoftware.
- Game Informer (Producer). (2011). How Skyrim's Director Todd Howard Got Into The Industry. [Video] Hentet fra https://www.youtube.com/watch?v=xoYDjzGN44Y&ab_channel=GameInformer
- Geography of Robots. (2022). *Norco* [Dataspill, konsoll/PC]. Raw Fury.
- Godfrey, A. (2015, 30. januar). «A golden shining moment»: The true story behind Atari's ET, the worst video game ever. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/2015/jan/30/a-golden-shining-moment-the-true-story-behind-et-the-worst-video-game-ever>
- Goffman, E. (1969). *The presentation of self in everyday life*. Penguin.
- Hagen, E. B. (2023). *Henrik Ibsen*. Store norske leksikon. Hentet 22. mars 2023 fra https://snl.no/Henrik_Ibsen
- H.M. Harald V (2016). H.M. Kongens tale under Kongeparets hagefest i Slottsparken 1. september 2016. Hentet fra <https://www.kongehuset.no/tale.html?tid=137662&sek=26947>
- Hawreliak, J. (2019). *Multimodal semiotics and rhetoric in videogames*. Routledge.
- Hocking, C. (2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Holmberg, P. (2012). Kontext som aktivitet, situationstyp och praktik: En kritisk analys av kontextbegreppet i systemisk-funktionell teori. *Språk och stil (Uppsala, Sweden : 1991)*, 22, 67.
- Huizinga, J. & Lindtner, N. C. (1993). *Homo ludens: om kulturens oprindelse i leg* (2. utg.). Gyldendal.
- Juul, J. (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Knowledge Adventure. (1996). *JumpStart Adventures 3rd Grade: Mystery Mountain* [Dataspill, PC]. Knowledge Adventure.
- Konami Computer Entertainment Japan. (1998). *Metal Gear Solid* [Dataspill, konsoll/PC]. Konami.
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: the grammar of visual design* (2. utg.). Routledge.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1999). *Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to Western thought*. Basic Books.
- Ledin, P. (2013). Den kulturella texten: format och genre. *TOKIS (Text- och kunskapsutveckling i skolan)*(13), 6.
- Ledin, P. & Machin, D. (2018). *Doing visual analysis: from theory to practice*. SAGE.
- Ledin, P. & Machin, D. (2019). Doing critical discourse studies with multimodality: from metafunctions to materiality. *Critical discourse studies*, 16(5), 497-513. 10.1080/17405904.2018.1468789
- Lindqvist Grinde, J. (2016). *Klassisk retorik för vår tid* (2. utg.). Studentlitteratur.
- Linell, P. (2000). What is dialogism. *Aspects and elements of a dialogical approach to language, communication and cognition*. Lecture first presented at Växjö University.
- Lotman, J. M. (1990). *Universe of the mind: a semiotic theory of culture*. Tauris.
- LucasArts. (2010). *Star Wars: The Force Unleashed II* [Dataspill, konsoll/PC]. LucasArts.
- Machin, D. (2016). The need for a social and affordance-driven multimodal critical discourse studies. *Discourse & society*, 27(3), 322-334. 10.1177/0957926516630903
- Maxis. (1989). *SimCity* [Dataspill, PC] Maxis.
- Maxis. (2000). *The Sims* [Dataspill, PC]. Electronic Arts.
- Merleau-Ponty, M. (2002). *Phenomenology of perception*. Routledge.

- Miller, C. (2001). Genre som sosial handling. *Rhetorica Scandinavica*, 18(2001), 19-35.
<https://doi.org/10.52610/CWKE3326>
- Namco. (1997). *Tekken 3* [Dataspill, arkade/konsoll]. Namco.
- Naughty Dog. (2007). *Uncharted: Drake's Fortune* [Dataspill, konsoll]. Sony Computer Entertainment.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [Dataspill, konsoll]. Sony Computer Entertainment.
- Niantic, Inc. (2016). *Pokémon GO* [Dataspill, smarttelefon]. Niantic, Inc.
- Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [Dataspill, konsoll/PC]. Ninja Theory.
- Nintendo EAD. (1996). *Super Mario 64* [Dataspill, konsoll]. Nintendo.
- Nintendo EAD. (2006). *Wii Sports* [Dataspill, konsoll]. Nintendo.
- Nintendo R&D4. (1985). *Super Mario Bros.* [Dataspill, konsoll]. Nintendo.
- Paradox Development Studio. (2020). *Crusader Kings III* [Dataspill, konsoll/PC]. Paradox Interactive.
- Playground Games. (2021). *Forza Horizon 5* [Dataspill, konsoll/PC]. Xbox Game Studios.
- Pérez Latorre, Ó. (2015). The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study: GTA IV. *Games and culture*, 10(5), 415-437. 10.1177/1555412014565639
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Dataspill, konsoll/PC]. Sony Interactive Entertainment, Quantic Dream.
- Red Barrels. (2013). *Outlast* [Dataspill, konsoll/PC]. Red Barrels.
- Rockstar North. (2002). *Grand Theft Auto: Vice City* [Dataspill, konsoll/PC]. Rockstar Games.
- Rockstar North. (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas* [Dataspill, konsoll/PC]. Rockstar Games.
- Rockstar Studios. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Dataspill, konsoll/PC]. Rockstar Games.
- Ryo Ga Gotoku Studios, Sega. (2016) *Yakuza Kawami* [Dataspill, konsoll/PC]. Sega.
- Råheim, M. (2002). Body phenomenology: Insight relevant for clinical practice. *Tidsskrift for Den norske legeforening*, 122(25), 2477-2480.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. MIT Press.
- Schütz, A. (1953). Common-Sense and Scientific Interpretation of Human Action. *Philosophy and Phenomenological Research*, 14(1), 1–38. <https://doi.org/10.2307/2104013>
- Schütz, A. & Luckmann, T. (1974). *The structures of the life-world*. Heinemann.
- Sega AM2. (1999). *Shenmue* [Dataspill, konsoll]. Sega.
- Shen, D. (2011). What is the Implied Author? *Style (University Park, PA)*, 45(1), 80–98.
<https://doi.org/10.5325/style.45.1.0080>
- Sicart, M. (2008). Defining game mechanics. *Game studies*, 8(2), 1-14.
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. MIT Press.
- Studio MDHR. (2017). *Cuphead* [Dataspill, konsoll/PC]. Studio MDHR.
- Taito. (1978). *Space Invaders* [Dataspill, konsoll/arkade]. Atari Inc.
- Tango Gameworks. (2023). *Hi-Fi Rush* [Dataspill, konsoll/PC]. Bethesda Softworks.
- Toftedahl, M. & Engström, H. (2019). *A taxonomy of game engines and the tools that drive the industry*. Game Hub Scandinavia 2.0.
- Trippestad, T. A., Meyer, S. & Berge, K. L. (2003). *Maktens tekster*. Gyldendal akademisk.
- Tønnesson, J. L. (2004). *Tekst som partitur, eller Historievitenskap som kommunikasjon: nærlesning av fire historietekster skrevet for ulike lesergrupper*. Det historisk-filosofiske fakultet, Universitetet i Oslo.
- Ubisoft Montreal. (2002). *Tom Clancy's Splinter Cell* [Dataspill, konsoll/PC/mobil]. Ubisoft.
- Ubisoft Montreal. (2017). *Assassin's Creed: Origins* [Dataspill, konsoll/PC]. Ubisoft.
- Ubisoft Montreal. (2018). *Far Cry 5* [Dataspill, konsoll/PC]. Ubisoft.
- Ubisoft Toronto. (2021). *Far Cry 6* [Dataspill, konsoll/PC]. Ubisoft.
- Ubisoft Quebec. (2018). *Assassin's Creed: Odessey* [Dataspill, konsoll/PC]. Ubisoft.
- Unity Technologies. (2005). *Unity* [Utviklerplattform]. Unity Technologies.
- Valve. (2020). *Half-Life: Alyx* [Dataspill, PC/VR]. Valve.
- Vatnøy, E. (2017). The Rhetoric of Networked Publics. Studying Social Network Sites as Rhetorical Arenas for Political Talk. Universitetet i Bergen.
- Wander, P. (1984). The third persona: An ideological turn in rhetorical theory. *Communication Studies*, 35(4), 197-216. <https://doi.org/10.1080/10510978409368190>

ZA/UM. (2019). *Disco Elysium* [Dataspill, konsoll/PC]. ZA/UM.
ZeniMax Online Studios. (2014). *The Elder Scrolls: Online* [Dataspill, PC/konsoll]. Bethesda Softworks.
Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.