

Christian Daae Gruehagen

*Play it
again and again*

Om fiksjon og retorikk i dataspill

Hovedoppgave

i

allmenn litteraturvitenskap

Institutt for litteratur, områdestudier og europeiske språk

Universitet i Oslo

Høsten 2005

Sammen drag

Dataspill er i dag en kulturell sjanger i rask utvikling og stor vekst. Som et akademisk studieobjekt skiller dataspillet seg fra andre estetiske sjangere som skjønnlitteratur, film og drama. Som akademiker innenfor humaniora møter man derfor på forskjellige metodologiske problemer når man skal studere dataspill. Denne oppgaven tar for seg noen av disse problemene og forsøker å belyse hvordan spill skiller seg fra tradisjonelle sjangere som skjønnlitteratur, film og drama. Oppgaven er skrevet i en tro om at litteraturvitenskaplige innsikter kan hjelpe oss til å forstå hvordan vi kan analysere dataspill - og hvordan dataspillet produserer mening. I dette perspektivet diskuterer oppgaven grunnleggende kvaliteter ved tekstbegrepet, fiksjonsbegrepet og tolkningsmuligheter som normalt ikke blir fremhevet når man studerer litteratur, film og drama fra et tradisjonelt tekstanalytisk perspektiv.

De teoretiske utgangspunktene vil være tekstbegrepet, semiotikk, fiksjon og retorikk. Disse begrepene står sentralt i hvert sitt kapittel. Oppgaven undersøker først dataspillet i forhold til tekstbegrepet, før den går inn på hvordan dataspill fungerer som et semiotisk objekt. Denne analysen vil legge grunnlaget for noen betraktninger om dataspillet som en fiksjonsform, og om hvordan forskjellige fiksjons-sjangere opererer med ulike virkemidler. Den teoretiske delen av oppgaven avsluttes med å vise hvordan dataspillet er et system med visse innebygde retoriske figurer som muliggjør kommunikasjon. Jeg vil benytte perspektiver fra litteraturvitenskapen så vel som fra den nyere spillforskningen i et forsøk på å forene det jeg betrakter som dataspillets to grunnleggende brukerposisjoner: Den konfigurative og den interpretative. Oppgaven er av primært teoretisk art, men for å eksemplifisere teorien inneholder den til slutt analyser av dataspillene *Grand Theft Auto*, *San Andreas* og *The Sims* (og *The Sims 2*). Analysene undersøker fiksjonsdannelsen i disse spillene og hva slags mening de produserer som små verdener.

Forord

I arbeidet med denne oppgaven har jeg forsøkt å snakke med flest mulig folk rundt meg for å få ulike innspill. Jeg vil takke alle som har diskutert emnene for denne oppgaven med meg - det har vært en stor hjelp. Mange har blitt overrasket over at jeg analyserer dataspill i en hovedoppgave i litteraturvitenskap. Dataspill er en form som på mange måter skiller seg fra litteratur og tekst, men dataspill er ikke et fenomen som er ahistorisk, verken i form eller innhold. Jeg vil likevel takke seksjon for litteraturvitenskap ved Universitet i Oslo for at jeg fikk klarsignal for et prosjekt som dette. Oppgaven har en tverrfaglig orientering, og jeg håper å vise at litteraturvitenskaplige innsikter har mye å bidra med i fagfelt som spillforskning og digitale medier. Jeg har skrevet denne oppgaven i tråd med et prinsipp om at rigide faggrenser kan virke hemmende, mens løsere og mindre rigide faggrenser kan føre til flere innovative teoridannelser og analyser.

Et nytt akademisk felt som spillforskning må forholde seg til teorier og begreper fra andre og eldre fagfelt som litteraturvitenskap. Samtidig vil spillforskningen slåss for å frigjøre seg fra eldre akademiske disipliner for å kunne danne sine egne teorier og et avgrenset fagfelt. Litteraturvitenskapelig teoridannelse kan også la seg inspirere av et nytt akademisk felt som spillforskning. På grunn av digitaliseringen av mediene og de digitale mediens sentrale rolle i samfunnet generelt, har det de siste 20 årene funnet sted en bred teoridannelse som tar for seg digitale mediers særegenheter. Det vil være svært synd hvis litteraturvitenskapen overløt denne teorien til medievitenskaplige institutter, uten å se hvordan teorien kan benyttes i litteraturvitenskaplig forskning.

Ved å ta utgangspunkt i en helt annen sjanger enn de skjønnlitterære håper jeg også å belyse grunnleggende litteraturvitenskaplige begreper som tekst, fiksjon og fortelling. Det er mulig for meg å se disse begrepene i et nytt lys nettopp ved å sette dem opp mot et felt de ikke er beregnet på, og ved til en viss grad å vise hva tekst, fiksjon og fortelling ikke er.

Takk til hovedveileder Knut Stene-Johansen og biveileder Gunnar Liestøl (Institutt for medier og kommunikasjon). Stor takk til Susanne Hedemann Hiorth for uvurderlige kommentarer og hjelp, Hans Ole Holte for kritisk gjennomlesning og Anne og Aage for motivasjon.

Christian Daae Gruehage

Innhold

Sammendrag

Forord

Innhold

| | | |
|----------|---|----|
| 1 | Innledning: Spillstudier versus tekststudier | 1 |
| | Dataspilletets aura | 2 |
| | Er tekstteori tilstrekkelig? | 5 |
| | Spill som kommunikasjon | 9 |
| | Oppgavens inndeling | 12 |
| 2 | Spilletets struktur: Konfigurasjon og referanse | 15 |
| | Hva er spill? | 16 |
| | Spilleren versus leseren | 20 |
| | Spillsituasjonen | 23 |
| | Hvordan refererer spill? | 27 |
| | Repetisjon og fiksjon | 30 |
| 3 | Dataspilletets fiksjon: Fragmentert og selvrefleksiv | 33 |
| | Fiksjonens virkelige fundament | 34 |
| | Spillfiksjoners abstraksjon av en mulig verden | 39 |
| | Det fiksjonelle paradoks | 45 |
| | Den fiksjonelle kontrakten | 47 |
| 4 | Spilletets retorikk: Drivet mot det perfekte | 51 |
| | Modell-spilleren | 54 |
| | Modell-spillerens driv mot det perfekte | 56 |
| | Den implisitte programmerer | 59 |
| | Representasjon | 60 |
| | Ludus-regler: Hva betyr det å vinne? | 63 |
| | Paeda-regler | 66 |

| | | |
|----------|---|-----|
| 5 | Satire og voldsorgie: <i>Grand Theft Auto – San Andreas</i> | 69 |
| | Frihet og tvang | 70 |
| | Den fiksjonelle konteksten | 72 |
| | Carl Johnson | 75 |
| | Spillkonvensjoners referanse og radioens satire | 76 |
| | Fiksjon og abstraksjon | 80 |
| | En brutal simulering | 82 |
| | Gla'vold eller voldskritikk | 84 |
| | | |
| 6 | Hverdagssimulering og forstadsideologi: <i>The Sims</i> og <i>The Sims 2</i> | 89 |
| | Tilbake til virkeligheten | 90 |
| | Forstadsideologi og tidsklemma | 92 |
| | Ønsket om realisme | 96 |
| | Kvinner, dataspill og Lara Croft | 97 |
| | Familiestrukturer, homoseksualitet og etnisitet | 99 |
| | | |
| 7 | Avsluttende Kommentar | 103 |
| | Spill og kvalitet | 104 |
| | | |
| | Litteratur | 109 |

1

Innledning:

Spillstudier versus tekststudier

I 2003 ble dataspill en del av norsk kultursatsing. Det daværende kirke- og kulturdepartementet i Norge bestemte at deler av filmfondet skulle øremerkes produksjon av dataspill, og året etter ble det delt ut 8 millioner kroner til dette formålet. Paradoksalt nok var det en negativ holdning til de dataspillene som finnes på markedet som førte til dette initiativet. Ordningen ble innført som en del av regjeringens tiltaksplan ”mot voldelige interaktive spill”. Denne tiltaksplanen forklarer også de klare rammebetingelsene ordningen har: ”Regjeringen ønsker å sikre barn og unges tilgang til ikke-voldelige dataspill med norsk språk og innhold.” (Felles pressemelding fra Kultur- og kirkedepartementet og Barne- og familiedepartementet, 2003). Premissene for ordningen viser at dataspillet ikke først og fremst behandles som en kulturell sjanger på egne premisser, men mer som et problem man bør begrense skadevirkningene av. Slik sett er ordningen ikke så mye en kultursatsning, som et forsøk på å kontrollere hvilke typer dataspill som skal lages i Norge.

Likevel er det utvilsomt slik at statsstøtten muliggjør norsk tilvekst i en kulturell sjanger i rask utvikling. Selv om dataspill ikke bare er en aktivitet for barn og ungdom,¹ bringer denne ordningen sårt tiltrengte midler inn i en norsk kulturindustri som får lite seriøs oppmerksomhet.

Spill generelt har ikke vært gjenstand for omfattende forskning. I flere tusen år har ikke-digitale spill eksistert i forskjellige kulturer uten å tiltrekke seg nevneverdig kritisk oppmerksomhet. Med datamaskinene kom dataspillene, og de siste førti årene har dataspill utfoldet seg og ekspandert i et hurtig tempo. Fra de små og enkle spillene på begynnelsen av 1960-tallet, til dagens tredimensjonale dataspill, ser vi en kontinuerlig utvikling av en rik og variert kulturell sjanger som hele tiden øker i popularitet, og som i stadig større grad påvirker menneskene og verden rundt seg. Det er først det siste tiåret at forskere har fått øynene opp for denne sjangeren og begynt å behandle den som et seriøst studieobjekt. På flere universiteter nærmer man seg nå dataspillet, og vi ser utviklingen av et akademisk felt kalt spillforskning.

¹ Gjennomsnittlig alder for spillere i USA er 30 år (ESA rapport, 2005)

To sentrale spørsmål som melder seg når man nå har begynt å studere spill, er hvordan man skal bedrive spillforskning, og på hvilket grunnlag. Slike spørsmål bør alle kritiske disipliner ta bevisst stilling til, så også spillforskningen. Det er liten tvil om at det finnes varierte metodiske tilnærminger og ulike teoretiske perspektiver. Allerede foreligger flere dataspillstudier innen informatikk, samfunnsvitenskaplige fag og humaniora, og forskningen er basert på vidt forskjellige grunnlag og fokuserer på mange ulike aspekter. Noen eksempler er økonomiske analyser av virtuelle verdener (Costronova, 2003), spill som en inngangsport til pedagogikk (Aldrich, 2004) og semiotiske analyser av spill (Myers, 2003). I tillegg finnes en rekke estetiske innfallsvinkler. Til tross for forskjellige innfallsvinkler er studieobjektet like fullt det samme – og det er derfor nødvendig å etablere en grunnleggende forståelse av hva dataspill er.

Hvorfor skal vi forske på dataspill? Det finnes ikke kun ett svar på dette spørsmålet, noe feltets tverrfaglige natur også antyder. En opplagt grunn er at dataspill i dag er et betydelig kulturelt uttrykk. Spillene blir stadig mer komplekse og sprer seg med stor hastighet til nye plattformer (mobiltelefoner, lommecomputere, websider osv.). I et kulturelt perspektiv blir spillene mer synlige og stadig vanskeligere å kategorisere utelukkende som et ungdomsfenomen. I et økonomisk perspektiv blir spillene stadig mer interessante, ettersom bransjen viser stor vekst. I et sosialt perspektiv viser statistikk (fra USA) at 43 prosent av alle dataspillere er kvinner, og at gjennomsnittlig alder for en dataspiller er 30 år. (ESA rapport, 2005). Tallene tilsier at dataspill blir stadig mer utbredt og akseptert, og det er ikke lenger en aktivitet for spesielt interesserte. Dataspill var tidligere en aktivitet som først og fremst barn drev med, men som J. C. Hertz (1997) har vist, har dataspill vært en allmenn og ofte daglig erfaring for en generasjon som nå er voksen. Dataspillet har dannet en felles kulturell arv for to generasjoner: ”[W]hose memory and imagination have been colored by Atari, Nintendo and Sega, the same way that the memory and imagination of previous generations were tinted by television, cinema and vinyl records” (Hertz, 1997: 1). Dataspill er med på å prege vår moderne realitet og det er derfor en signifikant sjanger som krever seriøs kritisk analyse, på lik linje med andre kulturelle uttrykk som film og litteratur. Vi må lære å studere spill slik at vi kan forstå hvilken effekt de har på oss, og hvordan de har evne til å forandre oss og vårt syn på tilværelsen.

Dataspilletts aura

Når spillforskningen nå endelig har etablert seg som en merkbar akademisk gren, skyldes det datamaskinens store potensial og popularitet som spillmaskin. Spillene som er på markedet i dag

er svært komplekse med tanke på visuelt, auditivt og verbalt innhold, noe som ikke var mulig i samme grad før datamaskinen. Men muligheten til å kombinere variert innhold forklarer ikke alene hvorfor datamaskinen er blitt så populær som spillmaskin, blant stadig flere som investerer tid og engasjement.

En forklaring kan vi finne ved å studere dataspilletets tidligste fase. I 1961 mottok noen programmerere ved MIT (Massachusetts Institute of Technology) en helt ny datamaskin fra Digital Equipment Corporation. Dette var verdens første minicomputer (en PDP-1 som var koblet til et CRT display), en eksklusiv maskin konstruert for seriøs vitenskaplig forskning. En gruppe forskere ved MIT med Steve Russell i spissen begynte å vurdere ulike måter de kunne anvende teknologien på. ”We had this brand new PDP-1,” Steve Russell recalls. ”It was the first minicomputer, ridiculously inexpensive for its time. And it was just sitting there” (Brand, 1972). Etter å ha utviklet mønstergenererende programvare forsøkte forskerne så å tenke ut hvordan de kunne bruke denne programvaren og den nye teknologien de hadde mottatt. Resultatet var både overraskende og utradisjonelt. ”We decided that probably, you could make two-dimensional maneuvering sort of thing, and decided that naturally the obvious thing to do was spaceships”. Dermed konstruerte de *Spacewar!*. Et spill der to svevende romskip skyter på hverandre i forgrunnen for en elektronisk stjernehimel.²



Spacewar!

Med den nye teknologien, laget for avanserte beregninger, ender forskerne opp med *Spacewar!*. Hvorfor laget de et spill? Riktignok et elegant og enkelt tomannsspill, men ikke en avansert matematisk tallknuser, som en kanskje skulle tro. Sannheten er at dette var en helt ”naturlig” måte å bruke teknologien på. Brenda Laurel hevder at disse forskerne oppdaget datamaskinens fremste egenskap da de konstruerte *Spacewar!*.

They regarded the computer as a machine naturally suited for representing things that you could see, control and play with. Its interesting potential lay not in its ability to

² Det knytter seg en viss uenighet til om *Spacewar!* er det aller første dataspillet, siden William Higinbotham tre år tidligere laget et spill kalt *Tennis for two*, et tomanns tennisspill kjørt på en analog computer (Poole, 2000: 29).

perform calculations but in its capacity to *represent action in which humans could participate*.
(Laurel, 1993: 1)

I tillegg til å kombinere visuelt, auditivt og verbalt innhold åpner datamaskinen for spill som inviterer brukeren til *direkte engasjement*. Dataspill gir umiddelbar respons til en bruker som aktivt må delta og foreta en rekke valg, som igjen vil virke inn på spillets gang. Spillerens ferdigheter blir belønnet, og det blir slått ned på hennes feil. En slik tilnærming til dataspill understreker det emosjonelle ved spillingen og vektlegger erfaringen av å være i direkte kontakt med spillet og spillverdenen. Å spille innebærer mer enn å beherske de rene matematiske algoritmene og reglene som spillet baserer seg på, noe Katie Salen og Eric Zimmerman fremhever:

To play is to *experience* the game: To see, touch, hear, smell, and taste the game; to move the body during play, to feel emotions about the unfolding outcome, to communicate with other players, to alter normal patterns of thinking. Unlike the clean mathematical forms of rules, the experiential play of a game is fuzzy, murky, and messy. (Salen og Zimmerman, 2003: 314)

Med tiden har *Spacemar!* blitt ansett som en viktig innovasjon, og spillets struktur tilbyr mange av dataspillenes essensielle egenskaper: Enkle regler med et uendelig antall muligheter som gjør hver spillopplevelse unik. Erfaringen av å beherske et veldefinert og konsistent system fører også til fornøyelse. Ved å åpne for direkte engasjement tilbyr dataspill helt andre måter å skape mening på enn andre medieformer.

Selv om dataspill sjelden blir betegnet som kunst, er det aspekter ved dataspillet som får spillforsker Barry Atkins (2003) til å betrakte det i lys av Walter Benjamins sentrale kulturanalytiske essay *Kunstverket i reproduksjonsalderen*. Benjamin hevder at kunstverket i reproduksjonsalderen gjentatte ganger har blitt reprodusert og dermed har mistet den mystikk og aura som kun er knyttet til originalen. I kontrast til dette virker det som ”kunstverket” i det vi kan kalle den digitale tidsalder, gjeninnfører en viss mystikk og en ”auratisk” opplevelse: Spillet som et kunstverk er utelukkende originalt. Selv om spillene i seg selv kan være masseproduserte digitale produkter fra en gigantisk kulturindustri, er spillopplevelsen alltid unik, og denne unike opplevelsen skapes ved hjelp av en kompleks dialog med ”kunstverket”. Erfaringen av dataspillet er alltid ”Her og Nå – dets unike eksistens på det sted hvor det befinner seg.” (Benjamin, 1991: 37) Ingen andre enn spilleren har tilgang til det samme kunstverket. Spillet er således ikke reproduserbart, men utelukkende originalt. Denne unike og aktive deltakelsen som dataspill

betingelser har få likheter med andre, samtidige uttrykksformer. Dette kan bidra til å forklare dataspilletets store popularitet og potensial. ”There is something truly radical here, something significantly novel, something that demands that we rethink the way in which we view the artwork, and our relationship with the individual work of art” (Atkins, 2003: 153).

Benjamins essay blir ofte brukt til å forstå populærkulturelle uttrykk innenfor forskjellige kulturvitenskaper, så dataspill trenger ikke være et unntak, men det krever en grundig analyse av dataspilletets natur. Benjamin kritiserte sine samtidige teoretikere som diskuterte hvorvidt fotografiet var kunst for ikke ”å ha stilt seg det primære spørsmål: Om ikke kunsten som helhet har forandret karakter gjennom fotografiets opprinnelse” (Benjamin, 1991: 46). Et lignende spørsmål synes å være på sin plass når vi studerer dataspillet. For å unngå det Benjamin kaller ”forgjeves” skarpsindighet ved å spørre hvorvidt dataspill er kunst, er det først nødvendig å spørre seg om ikke ”kunsten” har forandret karakter gjennom dataspillet. Men skal vi henvende oss til teorier som er skrevet i en annen tid og som er beregnet på helt andre uttrykksformer, er det viktig å forstå hvordan dataspillet selv fungerer, og hvordan det skiller seg fra eldre og mer tradisjonelle medier.

Er tekstanalyse tilstrekkelig?

I kulturstudier har det med tiden blitt en vanlig fremgangsmåte å studere objekter som tekst. Disse objektene blir lest og fortolket som en tekst, uavhengig av om det dreier seg om en litterær tekst, en mote eller et dataprogram. Ted Friedman problematiserer denne fremgangsmåten i sin artikkel *Making Sense of Software* fra 1993 – hvor han kritiserer humanioras neglisjering av dataspill på grunn av tradisjonelle oppfatninger av tekst. Han oppfordrer til studier som tar i betraktning en ny type interaksjon mellom leser/spiller og tekst: “[W]hat is needed is an analysis rooted in the distinct qualities of this new kind of interaction between viewer and text” (Friedman, 1993).

Når dataspill har blitt et forskningsobjekt for humaniora er det mulig å betrakte fenomenet i forhold til eksisterende teorier som tekstteori. Innen kulturstudier og litteraturvitenskap står tekstbegrepet og tekstanalysen sentralt. Mange velger å beskrive spill som en type tekst, men dette kan fort bli misvisende. Tekstbegrepet er ikke et nøytralt begrep, men innebærer en rekke teoretiske og metodiske implikasjoner som ikke kan overføres til spill uten komplikasjoner. Spillforsker og forfatter av *Cybertext* (1997), Espen Aarseth, har rettet en skarp kritikk mot teksthermeneutiske tilnæringer til spill:

Currently in game & digital culture studies a controversy rages over the relevance of narratology for games aesthetics. One side argues that computer games are media for telling stories, while the opposing side claims that stories and games are different structures that are in effect opposite things. One crucial aspect of this debate is whether games can be said to be ‘texts’, and thereby subject to a textual-hermeneutic approach. [...] Are games texts? The best reason I can think of why one would ask such a crude question is because one is a literary theorist and wants to believe in the relevance of one’s training. Unfortunately, most of them don’t even ask. (Aarseth, 2004)

Aarseth har selv vært aktiv deltaker i en langvarig debatt angående anvendelse av narrativ teori innenfor spillforskningen. Denne debatten har delvis vært preget av en viktig fagpolitisk agenda, der Aarseth med flere krever at spill må studeres på egne premisser og ikke som en undersjanger av mer etablerte sjangere – i Aarseths eksempel som en type narrativ tekst. Denne debatten blir ofte referert til som en debatt mellom ”narratologer” og ”ludologer”, en debatt Gonzalo Frasca (2003) i artikkelen ”Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place” hevder ikke har eksistert fordi det ikke finnes noen ”rene” narratologer eller ludologer. Frasca har rett i at det har vært en del misforståelser og begrepsforvirring i denne debatten³, men hans konklusjon om at debatten ikke har eksistert skyldes mer en snever forståelse av begrepet ”debatt”, enn at en viktig meningsutveksling ikke har funnet sted.

Jeg vil hevde at meningsutvekslingen rundt denne ”ikke-eksisterende” debatten har vært den mest fruktbare innen spillforskningens korte historie, og den har hatt en sentral rolle for defineringen av spillforskningen som akademisk gren og av spillet som en egen sjanger. Det er et lite paradoks at spillforskningen ønsker å frigjøre seg fra andre disipliner for å kunne etablere sine egne teorier, mens den samtidig er ute av stand til å definere seg selv eller sitt studieobjekt uten å konstant referere til eksisterende teorier om litteratur og film. Mye av spillforskningens diskurs har bestått i å vise hva spill ikke er, ved å vise hvorfor eksisterende teorier ikke i tilstrekkelig grad kan belyse spill (for eksempel Juul 2001a og b, Eskelinen 2001 og Aarseth 1999 og 2004, med flere). Dette er ikke først og fremst et valg fra spillforskningens sin side, men en nødvendighet: Det vil gå en stund før spillforskningen har utviklet nok anerkjente begreper og teorier til å kunne operere fullt og helt på egen hånd, på samme måte som for eksempel litteraturvitenskap,

³ Se også Juul (2003: 137) for en diskusjon om begrepsforvirringen i denne debatten.

filmvitenskap og teatervitenskap. Frem til da må spillforskningen til en viss grad nøye seg med å beskrive seg selv og spillene ved avgrensning mot andre akademiske fag og andre sjangere.

Min følgende diskusjon av tekstbegrepet i forhold til spill er ikke betinget av et ønske om å benytte tekst-hermeneutiske fremgangsmåter i spillanalyser. Derimot er diskusjonen betinget av et ønske om å se spill i lys av en lang tradisjon av kulturelle og tekstlige uttrykk, for tydeligere å se likhetene og forskjellene mellom spill og tekst, og dermed også kaste lys over begge formene.

Begrepet tekst har mange forskjellige betydninger, skapt av et vidt spekter av tekstteoretikere. Dette kan gjøre det vanskelig å diskutere begrepet på et rent teoretisk plan. Jeg vil her primært forholde meg til Daniel Chandlers (2002) beskrivelse av begrepet tekst.

[A] 'text' can exist in any medium and may be verbal, non-verbal, or both, despite the logocentric bias of this distinction. The term *text* usually refers to a message which has been recorded in some way (e.g. writing, audio- and video-recording) so that it is physically independent of its sender or receiver. A text is an assemblage of signs (such as words, images, sounds and/or gestures) constructed (and interpreted) with reference to the conventions associated with a genre and in a particular medium of communication. (Chandler 2002: 2)

Denne beskrivelsen av tekstbegrepet viser at det er store forskjeller mellom spill og tekst. Chandler poengterer at teksten er fysisk isolert fra sender og mottaker, da teksten er skapt ("recorded") forut for selve teksterfaringen. Det finnes forskjellige litterære verk som tematiserer denne avstanden som en litterær effekt. Italo Calvinos roman *Hvis en reisende en vinternatt* (1985) er skrevet i presens og refererer stadig til leseren i du-form, men det skaper likevel kun en illusjon om at avstanden mellom verket og leseren ikke eksisterer. I spill er derimot uttrykkets ("message") konkrete konstruksjon ikke klargjort forut for spillerfaringen. De konkrete begivenhetene på skjermen i et dataspill er ikke atskilt i tid eller rom fra brukeren. Av dette følger det at spill ikke består av en forutbestemt tegnsekvens (Chandler: "an assemblage of signs"), men at spillet skaper en tegnsekvens som oppstår i samme øyeblikk som verket blir brukt. Spill har et materielt fundament som er ustabil og i endring. Spillet uttrykk er derfor ikke det samme for hver bruker av spillet. En mangel på forutbestemthet er nettopp det som gjør hvert spill til en unik opplevelse, noe som gjør det meningsfylt å spille spillet flere ganger.

Mangelen på forutbestemthet beskriver ikke bare forskjellen mellom spill og tekst, men også mellom det Aarseth (1997) kaller ergodiske tekster og "tradisjonelle" (ikke-ergodiske) tekster. Ergodiske tekster er tekster som oppstår i samme øyeblikk som verket blir brukt. Dette

skjer ved at brukeren manipulerer et semiotisk system og dermed effektuerer en ny semiotisk sekvens hver gang teksten leses. Et eksempel på en ergodisk tekst er *A Hundred Thousand Billion Poems* av Raymond Queneau (2003) fra 1961. Hver av de ti sidene i boka er delt inn i 14 sonette-linjer, og ved å stokke om de forskjellige linjene kan leseren/brukeren potensielt danne 100 000 000 000 000 forskjellige sonetter med korrekt rytme og form. Med Chandlers definisjon vil heller ikke ergodiske tekster kunne beskrives som tekst siden den semiotiske sekvensen ikke er klargjort forut for brukererfaringen (eller atskilt fra brukeren), noe som viser det problematiske ved å tilnærme seg ergodiske og typiske digitale tekster fra et tradisjonelt tekstperspektiv. I en tradisjonell tekst vil formen på verket alltid være den samme, mens i et spill og ergodiske tekster vil formen alltid være forskjellig. Kan vi hevde at et verk der de forskjellige deltakerne erfarer vidt forskjellige begivenheter fremdeles er samme verk? Hvis dette er tilfellet, må vi være innstilt på en type mening som ikke uten videre kan forstås ved hjelp av tradisjonell tekstteori. Meningen vil ikke utelukkende finnes i de forskjellige sekvensene som blir produsert, men innebygd i et system som er i konstant dialog med brukeren, og hvor hver bruker lager sin egen unike ”tekst”.

Dette kan ikke sidestilles med at lesning alltid er en unik erfaring for hver leser, slik Roland Barthes og leser-respons-teoretikere (Iser, Eco, Fish) har fremhevet: For Barthes er teksten en ”vev” som hele tiden blir til, og selve lesningen vektlegges som en del av teksten. Leser-respons-teoretikere peker på hvordan samme tekst leses forskjellig, og vektlegger leserens rolle som skaper av tekstens betydning. Disse teoretikerne konsentrerer seg om hvordan teksten interpreteres, og på den måten skapes av leseren, ikke hvordan brukeren aktivt forandrer den *materielle konstruksjonen* til ”teksten”.

Betyr dette at spill og ergodiske tekster er det samme? Kan spill betraktes som en type ergodisk tekst? For å svare på dette spørsmålet må vi flytte oppmerksomheten fra teksten som et semiotisk system til brukeren intensjon ved bruk av systemet. Brukeren av *A Hundred Thousand Billion Poems* er mer opptatt av utfallet av sin manipulering, enn av manipuleringen i seg selv. Teksten som oppstår er det primære målet for manipuleringen. I et spill er derimot manipuleringen oftest forbundet med en nytelse i seg selv. Markku Eskelinen og Ragnhild Tronstad (2003) skiller mellom det de kaller *ergodisk kunst* og spill. De hevder at ergodisk kunst primært skal tolkes (interpreteres), mens spill primært skal manipuleres (konfigureres). Men dette skillet er diffust, fordi både ergodisk kunst og spill åpner opp for forskjellige måter å benytte verkene på. En bruker av spillet *The Sims* (Maxis, 2000) kan primært spille med tanke på den strengen av tegn som oppstår, mens brukeren av *A Hundred Thousand Billion Poems* kan ignorere den sonetten som oppstår.

En streng av tegn (en tekst) er alltid resultatet av spilling, men et overdrevet fokus på denne strengen vil neglisjere sentrale deler av spillerfaringen. Skal vi sammenligne spillet med et tekstlig uttrykk, må vi ikke se på strengen av tegn som oppstår, men derimot det *systemet* denne strengen oppstår i, og spillerens forhold til dette systemet. Spill er det vi kan kalle et tekstproduserende system, men spillerens ”rolle” er ikke å tolke strengen av tegn, men å tolke og manipulere et system.

Spilleren skal manipulere et system, ofte i den hensikt å vinne spillet. Det synes ikke alltid å være et budskap knyttet til spillet, eller noe som kan ”leses” ut av spillet. Spilleren har en annen posisjon i forhold til verket enn det en leser av en tekst har. Spill er ikke kommunikasjon av et uttrykk i samme forstand som en tekst, noe som leder til et spørsmål om spill i det hele tatt er kommunikasjon. Kan spill betraktes som et medium i ordets rette forstand, som en formidlende instans mellom en sender og en mottaker?

Spill som kommunikasjon

I forordet til *Rules of Play* (2003) skriver Frans Lantz om spillets muligheter:

Games are capable of addressing the most profound themes of human existence in a manner unlike any other form of communication – open-ended, procedural, collaborative; they can be infinitely detailed, richly rendered, and yet always responsive to the choices and actions of the player. But where are the games that explore these diverse possibilities? Instead of the rich spectrum of pleasures games are capable of providing, we seem cursed to suffer an embarrassment of variations”. (Frank Lantz, i Salen og Zimmerman, 2003: x)

Franz Lantz’ avsluttende spørsmål er svært verdiladet fordi det antyder at spill er en form for kommunikasjon, og at det må vurderes deretter. I dette ligger det en kvalitetsvurdering. Er det slik at spillets utfordrende potensial ligger i dets egenskap som kommunikasjonsmiddel? Hvordan utfordrer spill vår forestilling om hva kommunikasjon er?

”Kommunikasjon” er, som ”tekst”, et vidt begrep, men det innebærer i alle tilfeller at noe sendes. Konseptene sender og mottaker i Daniel Chandlers tekstdefinisjon gir ingen dekkende beskrivelse av spillerens posisjon i forhold til spillet. Spilleren er ikke en mottaker av et isolert tekstlig uttrykk, men derimot i konstant dialog med et spillsystem hvor uttrykket skapes ”her og

nå”. Dette er et poeng som ikke kan begripes ved hjelp av tekstteoretiske konsepter, hvor det er elementært at det faktisk eksisterer en mottaker av teksten. Som Eskelinen og Tronstad (2003) hevder, finnes det ikke tilskuere til, eller publikum for, et spill, kun brukere eller spillere. Chandler bygger på Roman Jacobsons modell med sender og mottaker, en modell som har vært et viktig fundament i all tekstanalyse, men instansene sender og mottaker synes å være ikke-eksisterende i spill. For å finne ut hvordan spilling kan være et kommunikativt fenomen er det nødvendig å se lenger enn begrepene sender og mottaker.

En tradisjonell tekst har en forfatter som er skaper av teksten. Det er ikke mulig å benekte at det finnes noen som har skapt et dataspill⁴, og at denne skaperen har en rekke muligheter til å skape en ønsket reaksjon hos brukeren. Det er mulig å se dette som en form for kommunikasjon der brukeren/spilleren også inntar rollen som en (aktiv) publikummer for et kulturelt produkt, hvor uttrykket kommer til syne gjennom spillingen og de reglene som finnes i spillet. Verken begrepene spiller/bruker eller publikum/tilskuer er egnet til å beskrive denne doble rollen spilleren kan innta. Men det er uansett lite hensiktsmessig å anta at en type forfatter-instans i spill simpelthen har forsvunnet, eller (som tidlige teoretikere hevdet, blant annet Buckels, 1985) at den er overført til spilleren. Det er rimelig å anta at den implisitte skaperen finnes på et annet nivå, og at denne instansen ikke opererer via en fastlagt sekvens av tegn. I dette perspektivet er det nødvendig å undersøke hvordan ”forfatteren” opererer blant annet gjennom reglene som er implementert i spillet og ved hjelp av semiotiske tegn i spillsystemet.

De klare forskjellene mellom spill og tekst må ikke overskygge likhetene. Både tekst og spill kan betraktes som et semiotisk system der hvert tegn får sin betydning i forhold til de andre tegnene i systemet. Dette semiotiske systemet er det brukerens oppgave å sette inn i en meningsfull sammenheng, uansett om det er for å tolke systemet, eller for å manipulere systemet. Både tekst og spill krever en mental prosessering. Denne mentale prosessen er sentral ved begge formene, og det er denne prosessen som gjør mening mulig. Resultatet av denne prosessen kan så benyttes til å spille, og til å se spillet og spillingen i forhold til spilleren selv og hennes omgivelser. Slik en forfatter må velge sine tegn med omhu, må en spilldesigner velge sine tegn og regler med omhu hvis hun ønsker at spillet skal fungere kommunikativt.

Flere nye dataspill er komplekse produkter rike på referensiell mening: For eksempel kommersielle spill som *Grand Theft Auto San Andras* (2004), *Manbunt* (2003) *America's Army* (2003), *Kuma War* (2003), *The Sims* (2000), og en del ikke-kommersielle spill som *Escape from Womera* (2004), palestinske *Force* (2002), FN's *Food Force* (2005) og det svenske *Innvandrerospillet* (2004), for å

⁴ I motsetning til mange ikke-digitale spill. Det kjennes unektelig rart å sette spill som *sjakk* eller *fotball* i kursiv – som om de skulle være et verk.

nevne noen. Disse spillene antyder et vidt spekter av meningsdannelse og retoriske posisjoner som en mulighet i spill. Gjennom sin spillstruktur makter disse spillene å være komplekse kulturelle meningsbærere av noe annet enn spillet i seg selv. De kulturelle, estetiske, ideologiske og politiske elementene ved disse spillene kan ikke ignoreres, like lite som de ludiske elementene i Ludo kan ignoreres.

Noen forskere mener at spillets semantiske/referensielle betydning er sekundært, blant andre Aarseth (2004), Juul (2001a) og Konzack (2002):

Keep in mind though that there is no linkage between game quality (the significance of the game to particular gamers) and the semantic meaning of the game, since the game may indeed have its own intrinsic meaning, which cannot be measured from outside the game. [...] The signs conveying meaning are indeed superficial, but still they help putting the game into perspective. (Konzack, 2002: 95)

Det er to problematiske sider ved Konzacks tilnærming. For det første baserer den seg på en empirisk spekulasjon om hva spillere ønsker seg av spillet. At spillets kvalitet ikke på noen som helst måte er knyttet til det semantiske nivået, kan være vanskelig for mange spillere å godta. For det andre hevder Konzack at tegnenes verdi er av overflatisk betydning for hvordan spilleren behandler spillet. Dette innebærer at de semiotiske tegnene kan byttes ut uten at det innebærer noen betydelig forskjell for hvordan spillet spilles. Dette kan stemme når det gjelder enkle spill som sjakk eller *Spacemar!*, men fungerer dårlig som beskrivelse av en kompleks hverdagssimulator som *The Sims*. Selv i *The Sims* kan man riktignok tenke seg at det er prinsipielt mulig å bytte ut de referensielle tegnene; en kaffetrakter kan fungere som telefon, badekaret kan fungere som fotball og alle personene i husstanden kunne se ut som appelsiner eller bananer. En gjennomsnittlig programmerer ville ikke hatt noen større problemer med å omarbeide *The Sims* til en slik absurd verden, men det ville neppe vært et fornøyeleg spill i mer enn fem minutter. Nettopp fordi det semantiske nivået er så viktig for spill som *The Sims*, ville et annet semiotisk tegnsystem ikke fungere. Det semiotiske tegnsystemet har to viktige egenskaper: For det første forteller de referensielle tegnene i *The Sims* hva spilleren kan og må gjøre (f. eks at en telefon kan brukes til å ringe, kaffetrakteren til å lage kaffe). For det andre er *The Sims* sin referanse viktig for sine egne grunner: *The Sims* og en rekke andre spill skaper en fiksjon som spilleren kan relatere seg til og leve seg inn i, en fiksjon som på forskjellige måter påvirker spillerens omgang med spillets regler. Noen spillforskere har en tendens til å basere sine teorier på enkle spill, og de ignorerer dermed essensielle kvaliteter ved de store, komplekse og grafisk detaljerte dataspillene. I disse spillene er

det problematisk å se på de referensielle verdiene som overfladiske, og spørsmålet er om det i det hele tatt er mulig å utelate det referensielle nivået i det semiotiske systemet som en viktig del av spillingen. (Jeg vil se nærmere på dette i kapittel 2 og 3.)

Jeg vil hevde at samtiden viser seg estetisk, kulturelt, ideologisk og politisk i dagens dataspill. I dette perspektivet er det lite fruktbart å kun studere spill for seg selv, uten å ta hensyn til den større konteksten de befinner seg i og refererer til. Det er to aspekter ved spill jeg anser som viktige i denne sammenhengen: Spilleets referensielle betydning som skaper en fiksjonell verden spilleren kan leve seg inn i, og de retoriske virkemidler spillet kan benytte for å skape en ønsket effekt hos brukeren. Spill som en type fiksjon-retorisk form krever interpretasjon, en type ”lesning”, og ikke kun at spill-systemet blir manipulert. I stedet for å avskrive interpretasjon og tolkning av dataspill i seg selv, vil jeg se hvordan tolknings- og interpretasjons-prosessen skiller seg fra tradisjonell lesning.

Oppgavens inndeling

Jeg vil først og fremst drøfte enbruger-spill, i motsetning til flerbruger-spill. Jeg er ikke kun interessert i dataspilletts muligheter til å fungere som en god historie eller som en type interaktivt drama, og jeg vil derfor ikke fokusere på spilltypen eventyrspill. Eventyrspill er spill der spilleren må realisere en predefinert vei som spilldesigneren har laget. Jeg vil derimot primært analysere spill som kan betraktes som emergente systemer – systemer som muliggjør et uendelig antall veier spilleren kan gå. De fleste dataspill på markedet i dag er emergente systemer, og det vil være ignorant selv fra et litteraturvitenskaplig perspektiv å neglisjere dataspilletts emergente kvaliteter.

Jeg vil betrakte dataspillet som et spill, og ikke kun ta for meg hvordan dataspill kan betraktes på samme måte som andre, ofte mer tradisjonelle uttrykksformer (som litteratur, film, drama etc.). I så måte har denne oppgaven sitt utgangspunkt innenfor det teoretiske feltet ofte kalt ludologi⁵, som insisterer på at teorier om litteratur og film ikke i tilstrekkelig grad kan belyse spill, men derimot maner til en sterkere vektlegging av det Eskelinen har kalt ”The gaming

⁵ Noen benytter begrepet ludologi som en samlebetegnelse for spillforskning, men jeg oppfatter det som mer korrekt å betrakte ludologien som en teoretisk retning innen spillforskning. Flere hevder også at begrepet er av liten verdi siden det kun får mening som en motsats til rene narratologiske undersøkelser av spill, en type undersøkelser som stort sett er ikke-eksisterende i spillforskning i dag.

situation” (spillsituasjonen). Oppgavens teoretiske grunnlag baserer seg på tekster av Espen Aarseth, Jesper Juul, Markku Eskelinen og Gonzalo Frasca. Disse forskerne har bidratt til å avgrense spillforskning som en egen akademisk gren. Selv om jeg anerkjenner litteraturvitenskapens uttilstrekkelighet, vil jeg likevel hevde at litteraturvitenskaplige teorier kan belyse viktige aspekter ved dataspillet og spillsituasjonen.

Kapittel to er en kort gjennomgang av spillforskningens sentrale konsepter og teoretiske tilnærminger. Jeg vil her gjøre rede for hvordan spill skiller seg fra andre sjangere og forsøke å forklare hva spill *er*. I dette kapitlet vil jeg også gjøre rede for konsepter og begreper som vil stå sentralt i resten av oppgaven. Jeg vil benytte meg av begreper fra Espen Aarseths *Cybertext* (1997) så vel som teorier fra David Myers’ bok *The nature of computer games: Play as semiosis* (2003). Jeg vil gå nærmere inn på spill som et semiotisk system, og jeg vil se på hvordan spillets struktur danner grunnlaget for spillets referanse. Jeg vil her vise hvordan spill kan forstås som en dobbel referensiell bevegelse: En bevegelse som peker inn mot spillets egen strukturelle organisering og samtidig ut av spillet selv til konsepter i den virkelige verden. At spill kan referere utover seg selv danner grunnlaget for fiksjonsdannelse.

I denne oppgaven vil jeg primært undersøke spill som presenterer en fiksjonell verden, og fiksjon i spill er hovedtema for oppgavens tredje kapittel. Jeg vil se nærmere på hvordan spill danner en fiksjon, og hvordan spillfiksjonen skiller seg fra andre fiksjons-sjangere som litteratur, film og drama. Jeg vil her ta utgangspunkt i mulig-verden-teori (av Marie-Laure Ryan, Umberto Eco, Thomas Pavel og Lubimir Dorozel) i tillegg til Kendall Waltons *Memisis as make-belive* (1990). Jeg vil undersøke hvordan de underliggende spillstrukturene skaper og påvirker fiksjonsdannelsen i spill, og hvordan spilleren makter å leve seg inn i en fiksjon som til stadighet brytes opp ved at spilleren hele tiden må forholde seg til de virkelige reglene. Mulig verden-teori og Waltons *Memisis as make-belive* gjør det mulig å sammenligne litteratur og spill på en meningsfull måte. Dette fordi fiksjonen betraktes som en kognitiv prosess, uansett hvilken form fiksjonen har sin basis i. Spillet har til felles med litteratur og film den egenskap at det stimulerer imaginasjonen – imaginasjonen av en fiksjonell verden. Fiksjonsdelen av oppgaven er beslektet med teoretiske verk av Jesper Juul (*Half-real – Video games between real rules and fictional worlds*, 2003) og Barry Atkins (*More than a game – the computer game as fictional form*, 2003). Min forståelse av fiksjon skiller seg delvis fra disse. Atkins synes å mene at fiksjon er en direkte følge av en simulering. Uten å gå nærmere inn på simuleringens struktur antar han derfor at simulering og fiksjon er to sider av samme sak, en problematisk kobling jeg vil gå nærmere inn på. Juul, derimot, hevder at fiksjon er et frivillig valg fra spilleren side, og dermed løst knyttet til spillet/simuleringen som helhet. Min posisjon er en tredje mulighet: At fiksjonsdannelsen i spill ikke er et frivillig valg, men en følge av spillets

strukturelle oppbygning. Referensielle spill kan danne en fiksjonell verden eller ikke gjøre det, avhengig av hvordan spillet er bygget opp i en gitt spillsituasjon. Fiksjonsdannelsen avhenger av i hvilken grad de referensielle elementene til enhver tid makter å referere ut over sin rolle som elementer i et spill.

I kapittel fire vil jeg gå nærmere inn på retorikk i spill, og hvordan spill kan fungere som en form for kommunikasjon. Jeg er ikke først og fremst interessert i spill som et retorisk verktøy som kan brukes til propaganda, instruksjoner eller pedagogikk. Jeg er interessert i hvordan spill danner mening som makter å si noe til spilleren om den verden hun lever i - og hvordan meningsdannelsen skiller seg fra andre kulturelle sjangere. Selv om spillet ikke strukturelt er organisert som en tekst, er spill strukturert på en måte som gjør det mulig og interessant å tolke spillet i en kontekstuell sammenheng. Dette leder til en undersøkelse av de virkemidlene i spillet som muliggjør tolkning. Uttrykket i spillet trenger ikke være et konkret budskap, men kan være med på å skape en effekt eller en atomsfære – eller det mer generelle begrepet *mening*. Jeg vil beskrive det jeg kaller modell-spilleren som et redskap til å kartlegge de retoriske posisjoner et spill kan ha. Modell-spilleren er en hypotetisk spiller hvis profil finnes i spillstrukturen, og som kan beskrives uavhengig av, og til og med forut for, empirisk spilling.

I de teoretiske kapitlene konsentrerer jeg meg mye om *hvordan* spill ”kommuniserer”, men I kapittel fem vil jeg konsentrere meg om *hva* som kommuniseres. Jeg vil analysere *Grand Theft Auto – San Andreas* og *The Sims* (og *The Sims 2*). Tematisk er spillene svært forskjellige. I *GTA San Andreas* er målet for en stor del å jobbe seg oppover i en kriminell karriere, mens *The Sims* kan kalles en hverdagssimulator hvor spilleren skal bygge hus, holde orden på en familie, gå på jobb, lage mat etc. Likevel er spillene like i den forstand at de utfordrer tradisjonelle spillkonvensjoner ved å tillate spilleren å handle annerledes enn det som er strengt nødvendig for å nå spillets mål. Dette kan være hovedårsaken til at spillene har tiltrukket seg en stor tilhengerskare med et vidt spekter av mennesker som ikke alltid forbindes med den ”typiske” dataspilleren. Jeg vil også referere til disse to spillene gjennom hele oppgaven for å eksemplifisere argumentasjonen.

2

Spilletets struktur:

Konfigurasjon og interpretasjon

Dataspill henter mye av sin inspirasjon fra andre kulturelle uttrykk som film og litteratur. De fiksjonelle verdener som blir presentert i spill baserer seg ofte på konvensjoner hentet fra narrative sjangere. Dataspillet har muligheten til å kombinere flere forskjellige medieformer i et og samme spill, og dataspill benytter seg ofte av bakgrunnshistorier og filmatiske sekvenser for å konstruere en fiksjonell verden. Dette er en av grunnene til at tidlige forskere ofte hentet sine metoder fra film- og litteraturvitenskap, og derfor har narrativ teori blitt et tidvis problematisk utgangspunkt for å analysere spill. Et eksempel på dette er Jay David Bolter og Richard Grusin analyse av dataspillet i *Remediation* (2000). Her antyder Bolter og Grusin at dataspillet *remedierer* filmen, noe som innebærer at dataspillet benytter konvensjoner og estetikk fra film. Utvalget av spill som Bolter og Grusin baserer seg på, åpner for en sammenligning med filmmediet: *Myst* og *The Last Express* er tydelige narrative og lineære spill hvor historien står i sentrum. (Bolter og Grusin, 2000: 97-98) Dette utvalget er dog ikke representativt for spill generelt, og det er tvilsomt om en slik analyse vil holde mål hvis undersøkelsen hadde vektlagt mindre lineære spill.

Markku Eskelinen og Ragnhild Tronstad (2003) kritiserer Bolter og Grusin for å ignorere den lange tradisjonen som ikke-digitale spill har. I følge Eskelinen og Tronstad må dataspill heller anses som en remediering av tradisjonelle, ikke-digitale spill. I et historisk perspektiv er dataspill en relativt ny sjanger (45 år), og dataspillet blir derfor ofte ansett som en del av de *nye mediene*, en betegnelse som ofte assosieres med internett, hypertekst og forskjellige digitale medier. Men hvis vi anser dataspill som en remediering av ikke-digitale spill, fremfor film og litteratur, må vi regne dataspill som en fortsettelse av en kulturell sjanger som har eksistert lenge og som vi ikke kjenner opprinnelsen til. Hvis vi fokuserer på brukeraktivitet og struktur er forskjellen mellom digitale og ikke-digitale spill minimal, mens tradisjonelle tekstsjangere har kvaliteter som skiller seg fra disse to spillformene.

Debatten om narrativ teori i spillforskning er først og fremst en debatt om hvilke metoder som skal benyttes for å forstå spill. En fagpolitisk agenda har preget debatten: Spill må studeres på sine egne premisser og spillforskningen må danne sine egne metoder. I stedet for å belyse spill

som en undersjanger av andre medieuttrykk, må spillforskning finne sin selvstendige plass innen akademia. Jesper Juul presenterer dette slik:

Using other media as starting points, we may learn many things about the construction of fictive worlds, characters... but relying too heavily on existing theory will make us forget what makes games **games**: Such as rules, goals, player activity, the projection of the player's actions into the game world, that way the game defines the possible actions of the player. It is the unique parts that we need to study now. (Juul, 2001a)

Det har vært viktig for spillforskningen å skille spillfaget fra andre disipliner, noe som har ført til en vektlegging av formelle og strukturelle egenskaper ved spill, og hvordan disse skiller seg fra andre uttrykk. Like fullt er det en rekke likheter mellom spill og tradisjonelle narrative sjangere som vi ikke kan ignorere. I begge tilfeller er det snakk om en bevegelse i tid, gjerne et fiksjonelt rom med fiksjonelle karakterer, en konflikt som må løses og en spenning som bygges rundt denne konflikten. I tillegg anvender spill ofte narrative elementer som bakgrunnshistorier og filmatiske sekvenser i spillet. Disse trekkene ved spill kan belyses ved narrativ metode, men de er like fullt kun enkeltelementer i spillet. Selve spillet og spillingen kan ikke uproblematisk betraktes ved hjelp av en narrativ tilnærming.

Det er umulig å ignorere innflytelsen fra film og litteratur i dagens dataspill, spesielt hvis vi fokuserer på de fiksjonelle verdener som vi finner i dataspill. Disse fiksjonene henter ofte elementer fra et vidstrakt kulturelt korpus dannet av litteratur, film, etc. Men dette må ikke overskygge det faktum at dataspill er en del av en sjanger har som eksistert lenge: Det ikke-digitale spillet. Denne sjangeren sier oss mer om dataspillet og spillaktiviteten enn hva noe annet medium kan gjøre.

Hva er spill?

Å definere spill er ingen enkel affære, og den britiske spillforskeren David Parlett advarer mot slike forsøk:

The word [game] is used for so many different activities that it is not worth insisting on any proposed definition. All in all, it's a slippery lexicological customer, with many friends and relations in a wide variety of fields. (Parlett, 1999: 1)

Parletts skepsis mot å definere spill er velbegrunnet, men denne motviljen vil ikke hjelpe oss til å finne ut av hvordan spill skiller seg fra andre medier. Nettopp fordi *spill* er et ord som blir brukt i mange forskjellige sammenhenger, er det nødvendig med en definisjon som kan fungere som et utgangspunkt for videre diskusjon.

Det finnes en mengde litteratur som forsøker å definere spill⁶. Det ligger utenfor denne oppgavens ramme å gi en fullstendig spilldefinisjon, men jeg fokuserer på tre punkter når jeg nå forsøker å finne de essensielle kvalitetene ved et spill: Spill som et system, spill som et sett med regler og spill som en kunstig konflikt⁷. Deretter vil jeg se på spilleren av spillet. For en som er bevandret i spillforskningens teoretiske landskap kan denne gjennomgangen virke parafraserende og unødvendig, men siden den gjennomsnittlige litteraturviter har lite kjennskap til et spill oppbygning synes en kort gjennomgang å være på sin plass.

Spill som system: At et spill er et system betyr at det består av enkeltdeler som til sammen skaper et komplekst hele. Vi kan utdype dette ved å bruke sjakk som eksempel. Et sjakkspill består av to spillere, et sjakkbrett og forskjellige brikker som hver for seg er individuelle deler av sjakkspillet. Når sjakkspillet begynner har hver brikke en fast plassering som bestemmer dens relasjon til resten av spillsystemet. Utover i spillet varierer brikkenes posisjoner på brettet i forhold til de andre brikkene. Denne komplekse helheten av de individuelle elementenes relasjoner til hverandre, utgjør sjakkspillet. Systemet blir manipulert av en bruker. Denne manipulasjonen må inneholde valg som ifølge Aarseth (2004) må være avgjørende for hvordan spillet utvikler seg videre.

In a game, there must be choice. Even in games of "pure" chance, there is choice: what to bet on, how much to bet etc. Not only that, but the choices would have to be crucial. In a game, everything revolves around the player's ability to make choices. If the choices presented to the player are so limited that they clearly seem to lead the action in one, unavoidable direction, they become quasi-choices and the game becomes a quasi-game. (Aarseth, 2004)

⁶ Blant annet Juul (2003a) og Salen og Zimmerman (2003).

⁷ Disse punktene er delvis inspirert av Katie Salen og Eric Zimmermans definisjon fra *Rules of play*: "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in quantifiable outcome" (Salen og Zimmerman, 2003: 80).

Det har blitt vanlig i spillforskningen å betrakte mange spill som *emergente* systemer. Et emergent system er en struktur der et lite antall regler skaper et utall traverseringsmuligheter. Den emergente naturen til spill forklarer at spill kan spilles over lengre tid uten at spillet blir ”brukt opp” – det vil alltid være nye traverseringsmuligheter for hver spillerfaring. Dette kan blant annet forklare at et spill som sjakk etter flere hundre år ikke står i fare for å bli kjedelig og forutsigbart. Emergente spill tilbyr spilleren flere mulige strategier og valg – i motsetning til *progressive* spill hvor spilleren er nødt til å gjennomføre et sett med predefinerte handlinger for å kunne gjennomføre spillet. Eventyrspill som *Den Lengste Reisen* (Funcom, 1999) er av denne typen. Slike spill blir ofte betraktet som narrative fordi spilleren skal realisere en predefinert sekvens.

Regler: Spillsystemet er regelstyrt og disse reglene utgjør en viktig del av alle spill. Det er reglene som bestemmer hva hver spiller kan, og ikke kan, gjøre. Det er reglene som bestemmer hver enkeltdels egenskaper, for eksempel hvordan hesten i et sjakkspill kan flyttes. Reglene i et spill må være såpass veldefinerte at man slipper å diskutere dem hver gang man spiller. Ifølge Juul (2003a) er regler attraktive blant annet fordi de er objektive og utvetydige⁸. At regler kan programmeres ved hjelp av en datamaskin er en av hovedgrunnene til at datamaskinen er velegnet som spillmaskin. Datamaskinen tar seg av alle beregninger og fungerer som dommer, slik at spillerne slipper å bry seg med dette. Gonzalo Frasca skiller mellom ludus- og paeda-regler. Ludus-regler er reglene som fastsetter hvem som har vunnet eller tapt, for eksempel ved hjelp av en poengsum. Fordi ludus-reglene definerer en vinner, er det disse reglene som bestemmer det overordnede målet ved spillingen. Paeda-regler definerer og setter grenser for hva som er mulig og tillatt i spillet, hvilke egenskaper objekter i spillet har, for eksempel at du ikke kan ta ballen med hendene i fotball hvis ikke du er målmannen. Lek har kun paeda-regler, mens spill har både ludus- og paeda-regler.

Spill har et målbart mål, som er en del av spillets ludus-regler. Ved spillets slutt har spilleren enten vunnet eller tapt, eventuelt oppnådd en numerisk score. Det målbare utkommet fungerer som en vurdering av spillerens innsats i, og beherskelse av, spillet. Dette kriteriet er det som oftest skiller spill fra mer uforpliktende lek. Juul (2003a) fremhever at spilleren engasjerer seg for å påvirke utfallet av spillet, og at spilleren er følelsesmessig knyttet til utfallet: Spilleren blir ”lykkelig” ved et positivt utfall hvor hun kåres til vinner, og ”ulykkelig” ved et negativt utfall.

⁸ Dette gjelder ikke alle fysiske spill og sport. For eksempel er diskusjon, tolkning og utøvelse av reglene en fremtredende del av fotballspillet.

Kunstig konflikt: Spill er avgrenset fra det virkelige livet i tid og rom. Johann Huizinga kaller spillverdener for ”temporary worlds within the ordinary world” (Salen og Zimmermann, 2003: 95). Når vi begynner å spille et spill trer vi inn i denne verdenen – innenfor hva Salen og Zimmerman kaller en magisk sirkel. Det er innefor denne magiske sirkelen at spillingen foregår. Spillet atskiller seg fra resten av verden ved å danne et område hvor visse regler gjelder, regler som ikke gjelder i resten av verden. Det er innenfor rammene av disse reglene at spillets elementer får mening. For eksempel er det kun mens vi spiller monopol at monopolpenger har en verdi.⁹

Spill innebærer en konflikt. Spillerens ønske om å vinne, eller å komme videre i spillet, er i konflikt med de hindringer spilleren må overvinne. Denne konflikten kan ta forskjellige former. Konflikten kan ta form av en konkurranse der spillere skal konkurrere mot hverandre, eller som en konkurranse mot dataspillets kunstige intelligens. Nødvendigheten av å ha en konflikt er en av grunnene til at dataspill ofte benytter seg av krig og vold på det fiksjonelle nivået.

Når spill lages på en datamaskin skapes det selvsagt andre muligheter enn i ikke-digitale spill, først og fremst på grunn av den automatiske prosesseringen av reglene og muligheten til å lage en omfattende verden som står i et direkte forhold til disse reglene. I *The Art of Computer Game Design* er Chris Crawford (1982) tidlig ute med å undersøke forskjellene mellom tradisjonelle spill og dataspill. Dataspillet gir større mulighet for direkte respons til spilleren, fordi datamaskinen kan behandle administrative forhold raskere enn mennesker kan spille spillet: ”[T]he computer is dynamic; it imposes little constancy on any element of the game.” (Crawford, 1982: Kap 4). I tillegg fungerer datamaskinen som dommer i spillet slik at deltakerne slipper å konsentrere seg om denne delen av spillet.

Fremfor å omgås med spillet som et sett med regler som kun må kontrolleres og manipuleres, åpner automatiserte regler for skjerpet fokus fra spillerens side på det fiksjonelle nivået i spillet. Fiksjon i spill er ikke et nytt fenomen som oppstod med datamaskinen, noe en lang tradisjon av avanserte brettspill og rollespill viser. Men fordi reglene ikke opprettholdes av brukeren økes muligheten for innlevelse i en fiksjonell verden. Dataspillet krever ikke brikker og

⁹ Monopolpenger *kan* likevel få verdi hvis noen bestemmer seg for det. I nettspill som *Everquest* og *Anarchy online* foregår det kjøp og salg av virtuelle objekter for virkelige penger. Objektene i spill får dermed en verdi i den virkelige verden. Disse virtuelle verdene har derfor en høyst virkelig valuta. Edward Costronova (2003) har vist at Norrath (landmassen i *Everquest*) er på 77.-ende plass blant verdens nasjonalprodukt per innbygger.

brett, eller andre materielle gjenstander, og kan derfor skape fiksjonelle verdener som er mer flytende og komplekse, og som spilleren lettere kan leve seg inn i (mer om fiksjon i kapittel 3).

Spilleren versus Leseren

Hvordan forholder en spiller seg til spillet hun benytter? Siden det å spille er en annen prosess enn å lese en bok eller se en film, må vi benytte andre teorier enn de som er etablert av litteraturvitenskapen og filmstudier. Interaktivitet er et begrep som ofte forbindes med dataspill og digitale medier, og som brukes til å skille digitale medier fra ikke-digitale medier. Interaktivitetsbegrepet har dermed blitt noe som henviser til en moderne og forbedret teknologi, og det blir derfor et begrep med ideologiske undertoner (se Aarseth 2003). Begrepet blir knyttet opp mot eksisterende medier som på en eller annen måte har blitt integrert inn i denne moderne teknologien: Interaktiv fiksjon, interaktivt tv, interaktiv film og interaktiv kunst. En mediebruker vil forholde seg ulikt til de forskjellige mediene hun møter. At spill er *interaktive* og at spilleren *interagerer* med spillet er ikke uten videre en tilfredsstillende beskrivelse av forholdet mellom spiller og spill. Interaktivitet er et begrep som har blitt kritisert for å ikke kunne beskrive forholdet mellom bruker og datamaskin, og for å være altfor vidt (Aarseth 1997 og 2003)¹⁰.

Hva lags aktivitet er det en spiller utfører når hun spiller, og hvordan skiller dette seg fra ”tradisjonell” lesing? Espen Aarseth legger grunnlaget for en undersøkelse av dette i boken *Cybertext* (1997). Denne teorien er ikke utelukkende ment for spill, men har vist seg som et produktivt utgangspunkt for studier av spill. For Aarseth er ikke *Cybertext* betegnelsen på en sjanger eller en type tekst som fremkommer ved hjelp av elektroniske medier, men et perspektiv på *alle* tekster, et perspektiv som fokuserer på tekstens materielle konstruksjon og tekstens funksjoner.

Cybertext is a *perspective* on all forms of textuality, a way to expand the scope of literary studies to include phenomena that today are perceived as outside of, or marginalized by, the field of literature, or even in opposition to it, for purely extraneous reasons.
(Aarseth 1997: 18)

¹⁰ Andre forsøker å gi mer presise definisjoner av begrepet (Bl.a. Crawford, 2000 og Liestøl, 2003).

I motsetning til *tekstologi* (studiet av mening i teksten) konsentrerer cybertekstteori seg om *tekstonomi* (studiet av teksten som medium). Aarseths teori begrenser seg ikke til elektroniske tekster, men den retter seg mot tekster som krever *ikke-triviell traversering* av brukeren. Når vi leser en tekst på papiret krever dette at øynene våre beveger seg med setningene og at vi blar om når det er nødvendig. Leseren traverserer teksten, men dette innebærer ingen forandring av tekstens materielle konstruksjon – traverseringen er triviell. I andre typer tekster derimot, vil brukeren effektivt utføre en semiotisk sekvens som innebærer en behandling av tekstens fysiske konstruksjon. Denne handlingen dekkes ikke av begrepet ”lesning”. Som nevnt i innledningen bruker Aarseth begrepet ergodisk om dette fenomenet. I ergodisk litteratur må brukeren traversere teksten på en ikke-triviell måte. Denne prosessen innebærer en ”information feedback loop” hvor teksten konstant blir påvirket av leseren og omvendt.

En påvirkning mellom leser og tekst er selvfølgelig noe som i en viss forstand gjelder alle typer tekster, siden lesning alltid må ta hensyn til kontekstuelle, kulturelle og historiske forhold. Teksten kan aldri betraktes kun som ord på en overflate. En tekst må alltid betraktes som et fenomen som er i konstant dialog med leseren (ergodisk eller ikke). Men denne konstante dialogen innebærer ikke nødvendigvis en endring i tekstens materielle fundament, noe cybertekstperspektivet fokuserer på.

Litteraturteori er sentrert rundt interpretasjon og fortolkning av tekster. Cybertekstteori konsentrerer seg om tekstens materielle organisering via et medium, og med en leser som fungerer som *bruker* av teksten. Teksten betraktes som en konkret maskin bestående av mediet, en operatør og en streng av tegn. Denne strengen deles inn i *skriptoner* - slik teksten fremtrer for brukeren, og *tekstoner* - slik strengen eksisterer i tekstmaskinen, som tekstelementer. I tekster som kun trenger triviell traversering av tekststrengen er det ingen synlig forskjell mellom skriptoner og tekstoner. Men når teksten åpner for brukerinput, vil teksttonene generere forskjellige skriptoner. Det er denne traverseringen som gjør at ergodiske tekster genererer en semiotisk sekvens som er forskjellig hver gang de blir brukt.

Brukeren av ergodiske tekster inntar en viktig rolle fordi hun må foreta ulike typer valg som påvirker tekstens struktur. Aarseth kaller disse valgene som brukeren inviteres til, for tekstens brukerfunksjoner. Fortolkning og interpretasjon som vi kjenner til fra tradisjonelle litterære former er en slik funksjon som brukeren må forholde seg til. Hvis dette er det eneste som kreves av brukeren vil teksten kun ha en *interpretativ* brukerfunksjon. I tillegg opererer Aarseth med den *utforskende* (explorative) brukerfunksjonen hvor brukeren må velge hvilken vei hun skal ta (typisk for hypertekster) og den *konfigurative* funksjonen hvor teksten endres og konstrueres ved at skriptonene forandres eller skapes av brukeren. Dessuten nevner Aarseth en tekstonomisk

brukerfunksjon hvor brukeren kan legge til tekstoner eller traverserings-funksjoner i tekstmaskinen.¹¹

Hvis et verk inneholder mer enn den interpretative brukerfunksjonen vil tegnsekvensen som oppstår ikke nødvendigvis være den samme hver gang verket brukes, eller hvis en annen person bruker samme verk. Dette medfører flere interpretative problemer. Når tegnsekvensen er forskjellig hver gang verket brukes, kan det også bety at verket kan oppfattes som et individuelt verk hver gang det blir brukt. Det stabile og kontinuerlige materielle fundamentet som vi finner i tradisjonell kunst, film og litteratur er fraværende, og brukeren må begi seg inn i et uforutsigbart terreng.

The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery. (Aarseth, 1997: 4)

Med denne teorien laget Aarseth et redskap for å forstå og analysere elektroniske tekster på en måte som tidligere teoretiske rammeverk har gitt liten mulighet til. Tidligere forskning på digitale former benyttet seg primært av litterære modeller (blant andre Laurel (1990), Jay Bolter (1991) og George Landow (1992)). Ved primært å studere teksten som et medium, og ikke betydningen av teksten, tar Aarseths bidrag et radikalt initiativ til å se på digitale fenomeners grunnleggende struktur og brukeraktivitet. Med den vedvarende populariteten til internett, digitale informasjonssystemer og dataspill danner denne teorien et utgangspunkt for å studere fenomener av stor sosial og kulturell betydning i dagens samfunn.

Størst betydning har Aarseths to begreper interpretativ og konfigurativ brukerfunksjon. Både den interpretative og den konfigurative brukerfunksjonene innebærer en aktivitet. Mens den interpretative er en mental aktivitet, er den konfigurative en konkret manipulering av et system. Prinsippet kan virke besnærende enkelt, men å skille det konfigurative fra det interpretative som to forskjellige konsepter har vært en helt grunnleggende teoretisk vinning.

Konfigurering innebærer en bevisstgjøring om systemet og manipuleringsmulighetene spillet tilbyr spilleren. Spill er en slik form hvor det foregår en tydeliggjøring av mekanismene innebygd i spillet og spillets regler – og det er dette som muliggjør selve spillingen. Spilleren av sjakk er konstant bevisst spillets regler, og forsøker også å se hvilke muligheter spillets regler skaper. Det er reglene som definerer hva spilleren kan gjøre, noe som gjør det mulig for henne å

¹¹ For en utfyllende beskrivelse, se Aarseth, 1997: 62 - 64

spille. På denne måten skiller spill seg fra film og litteratur som ofte er transparente. Det vil si at de tekniske verktøy som gjør film og litteratur mulig i stor grad er irrelevante for tilskueren. Film består av 24 bilder i sekundet, men tilskueren må ”se forbi” dette tekniske nivået for å få noe ut av sin brukererfaring. I spill og konfigurative medier er det omvendt – det er nødvendig å tydeliggjøre reglene og de tekniske mekanismene siden det er disse som gjør ikke-triviell traversering mulig¹².

Spillsituasjonen

Betydningen av den konfigurative brukerposisjon er at den tillater oss å se på det å konfigurere et system som en nytelse og som en verdi i seg selv – som en estetisk kvalitet. Dette muliggjør analyser av forskjellige verker, eller deler av verkene, som innehar en konfigurativ kvalitet. Innenfor humaniora har det vært vanlig praksis å studere verker som interpretative, det vil si at den materielle strukturen til verket refererer til noe annet utenfor verket. Fra film og litteratur er vi vant med at alle elementene peker ut over seg selv som syntaktisk struktur – noe som muliggjør en interpretativ analyse. Fra et konfigurativt ståsted fungerer det derimot motsatt – elementene peker og ”refererer” ofte kun til sin strukturelle organisering. Spilling bør betraktes som en kombinasjon av den konfigurative og den interpretative brukerposisjonen, som en dobbel bevegelse: Én bevegelse der spillet refererer ut over sin interne struktur, og som muliggjør interpretasjon/tolkning. En annen bevegelse der spillet peker inn mot sin strukturelle organisering, og som muliggjør konfigurering.

Denne doble bevegelsen kan problematiseres i lys av Markku Eskelinens berømte artikkel ”The gaming situation” (2001). Eskelinen bruker Aarseths begreper for å vise hvordan en spiller opptrer i møte med et spill. Eskelinen hevder at det å spille primært må bli ansett som en konfigurativ praksis, og at det interpretative er sekundært. Basert på dette skiller Eskelinen mellom forskjellige kunstneriske sjangere som litteratur, film, teater på den ene siden, og spill på den andre. Kunstsjangere er først og fremst interpretative, mens spill først og fremst er konfigurative:

¹² Deler av dataspillet er også transparent, for eksempel trenger ikke brukeren være klar over piksel-nivået i grafiske fremstillinger eller hvordan programmeringskoden ser ut, men regel-nivået som muliggjør manipulering må likefullt tydeliggjøres.

Another quick look at Espen Aarseth's typology of cybertexts (Aarseth 1997, 62-65) should make us see that the dominant user function in literature, theatre and film is interpretative, but in games it is the configurative one. To generalize: in art we might have to configure in order to be able to interpret whereas in games we have to interpret in order to be able to configure, and proceed from the beginning to the winning or some other situation. (Eskelinen, 2001)

Dette kan også vise hvordan spill skiller seg fra andre uttrykksformer som litteratur, film og teater (heretter kalt kunst). I kunst er det søken etter mening, i form av fortolkning, som er den grunnleggende holdningen fra brukerens side. Fortolkningen er den primære "gleden" ved kunstverket. I spill inntar brukeren en holdning som ikke nødvendigvis innebærer en slik interpretativ posisjon i forhold til verket; konfigureringen forbindes gjerne med en nytelse i seg selv.

Eskelinens artikkel lager et klart skille mellom spill og ergodiske kunstverk som hypertekst-fiksjon, surrealistisk ord-lek, OuLiPo-bevegelsens eksperimenter og digital poesi. Disse formene innebærer både konfigurative funksjoner og interpretative funksjoner, men den interpretative funksjonen anses som den dominerende. Dette er hva Eskelinen og Tronstad (2003) kaller *ergodisk kunst*: Systemer som krever ikke-triviell traversering, og som fremstår forskjellig hver gang de brukes. Ergodisk kunst er fortsatt *kunst* (i Eskelinen og Tronstads forstand), fordi brukerens konfigurering av verket gjøres primært for å være i stand til å interpretere kunstverket. For Eskelinen er ergodisk kunst primært en interpretativ praksis, mens spill primært er en konfigurativ praksis. Eskelinens kategorisering utelukker ikke at spill kan lede til interpretative problemstillinger, men han hevder at dette ikke er det primære mens en spiller. I spill er konfigureringen en kvalitet i seg selv og ikke nødvendigvis kun en forløper for interpretasjon. I et estetisk perspektiv innebærer dette en forskyvning av tradisjonell kvalitetsvurdering: Fra tolkning/betydning i kunst, til konfigurering og de ludiske kvalitetene i spill.

Eskelinens argument om at det konfigurative er dominerende i spill, er like fullt problematisk. Denne kategoriseringen fungerer hvis vi kun tar i betraktning spill som *Space Invaders* og *Spacewar!*, spill med få og uinteressante semiotiske referanser. Mer problematisk blir det hvis vi tar i betraktning andre større og grafisk detaljerte spill som *GTA III*, *The Sims* og *Everquest*. Eskelinen hevder at konfigureringen i spill alltid har et mål – en vinnertilstand eller en annen endelig tilstand, og spilleren konfigurerer for å nå denne tilstanden. Spill som *GTA III*, *The Sims* og onlinespillet *Everquest* vil i denne forstand kun delvis kunne beskrives som spill, fordi de tillater

spilleren å gjøre annet enn kun å forsøke å nå et eksplisitt mål. Dette er også Eskelinens poeng – at kun de delene av disse spillene hvor spilleren primært spiller for å nå et endelig mål kan regnes som spilling ("The gaming situation"). Eskelinens spillbegrep tar dermed kun hensyn til de spillene, eller den delen av spillene, der spillingen retter seg mot et overordnet mål – ikke spillene i sin helhet. Visse sider ved *GTA III* – serien og *The Sims* vil derfor falle utenfor Eskelinens definisjon av spillsituasjonen. Eskelinen vil kanskje hevde at et spill som *The Sims* ikke egentlig er et spill på grunn av manglende eksplisitte mål, men *The Sims* kan heller ikke kategoriseres som det Eskelinen/Tronstad kaller ergodisk kunst, for spilleren konfigurerer ikke primært for å interpretasjonens skyld. *The Sims*, *GTA III* og *Everquest* er spill der interpretasjon av spilleelementene er en kvalitet i seg selv, ikke kun en forløper for konfigurering. Det er derfor nødvendig å spørre seg om det er konfigureringen eller interpretasjonen som utgjør den dominante brukerfunksjonen, eller om det i det hele tatt er fruktbart å definere noe som dominant eller noe som sekundært. Eskelinen konsentrerer seg kun om selve spillingen, som i seg selv er veldig vanskelig å avgrense i mange av dagens spill, og han ender opp med en forestilling om hva som er den dominante brukerposisjoner i spill, som ikke er dekkende for alle typer spill. Aarseths begrepsapparat er fruktbart som en teoretisk inngangport til hva spilling er, men forholdet mellom den konfigurative og den interpretative brukerfunksjonen er ikke godt nok avklart til å kunne isolere dem fra hverandre på en hensiktsmessig måte.

Det vil være en stor utfordring for spillforskningen å kunne gi en mer nøyaktig beskrivelse av forholdet mellom konfigurering og interpretasjon, særlig i forhold til dagens dataspill som investerer mye i audiovisuelt innhold for å lede spilleren inn i en fiksjonell verden. For disse spillene er det mer hensiktsmessig å betrakte konfigurering/interpretering som to teoretiske konsepter, ikke som en anvendt og nøyaktig metodisk tilnærming. Begrepsparet lover mye, men viser seg lite fruktbart når det anvendes overfor dagens komplekse spill. Likevel er begrepsparet av uvurderlig verdi i en spillforskning som mangler sentrale konsepter som kan forklare den komplekse erfaringen av å spille et spill.

Jesper Juul har argumentert for at spill er tema-fleksible. Det er mulig å spille sjakk med steiner på bakken, eller til og med i blinde (spillet befinner seg da kun i konkurrentenes hoder). Aarseth støtter seg til dette når han hevder at det semiotiske systemet er av liten betydning for hvordan spillet blir spilt:

Any game consists of three aspects: (1) rules, (2) a material/semiotic system (a gameworld), and (3) gameplay: the events resulting from application of the rules to the gameworld. Of these three, the semiotic system is the most co-incidental to the game.

[...] It [chess] would still be the same game. The ‘royal’ theme of the traditional pieces is all but irrelevant to our understanding of chess. Likewise, the dimensions of Lara Croft’s body already analyzed to death by film theorists are irrelevant to me as player, since a different-looking body would not make me play differently. When I play, I don’t even see her body, but through it and past it. [...]the value system of a game is strictly internal, determined unambivalently by the rules.” (Aarseth, 2004)

I denne forstand er den referensielle verdien til spillets semiotiske system av liten betydning for hvordan spillet konfigureres. Dette kan godt gjelde for sjakk, men andre eksempler vil motbevise Aarseths påstand ved å vise at det semiotiske systemet er av stor betydning for hvordan spillet konfigureres. Spill er et divergent fenomen, og generelle teorier står alltid i å fare for å ekskludere mange spill. Et eksempel på spill hvor konfigurasjon og interpretasjon (av et semiotisk system) viser seg som to diskurser som ikke kan skilles fra hverandre, er førstepersons skytespill som finner sted i et intenst, grafisk detaljert og tidvis skremmende spillunivers. I spill som *Alien vs. Predator*, *Half-Life* og *Doom III* lar spilleren seg skremme av den uhyggelige spillverdenen. Kort tid etter at *Doom III* kom ut høsten 2004 sirkulerte det på internett en video som viste to unge trøndere (en spiller og en som ser på) som spiller *Doom III*¹³. Denne videoen viser tydelig at det semiotiske systemet er av betydning for hvordan spillet konfigureres. Spilleren blir stadig skremt av det uhyggelige universet i *Doom III*; han vrir seg i stolen, dukker ofte unna, og er tidvis ute av stand til å spille. Ved å interpretere tegnene i det uhyggelige og skremmende spillsystemet blir den unge spillerens konfigurering stadig påvirket nettopp fordi han ikke makter å ”se forbi” det semiotiske systemet. Dette viser at det semiotiske systemet er av betydning for spillerfaringen. Lyder og grafikk konstruerer semiotiske tegn som tolkes av spilleren, og som påvirker spilleren i spillsituasjonen. *Doom III* skaper en nifs og skremmende atmosfære hvor dette er tydelig, men det er ingen grunn til å tro at lignende påvirkning simpelthen forsvinner selv om spilluniverset ikke er like intenst som i *Doom III*. I dette scenariet er det vanskelig å fremheve enten det konfigurative eller det interpretative som primært eller sekundært, selv for spill som har klart definerte mål.

Skal vi se på dataspill som et helhetlig kulturelt fenomen må også alle de aktivitetene som dataspillet inviterer til tas i betraktning (ergodiske som ikke-ergodiske). Dette er også fremhevet av James Newman som påstår at dataspillet ikke utelukkende er en ergodisk erfaring.

¹³ www.hugi.is/hahradi/bigboxes.php?box_id=51208&f_id=1121

[I]t is a mistake to consider that they [videogames] present only one type of experience and foster only one type of engagement. Videogames present highly structured and, importantly, highly segmented experiences” (Newman, 2002).

Dataspill er mer enn selve spillsituasjonen, også spilllets hybride natur må tas i betraktning. Det vil si at elementer fra, og referanser til, en rekke andre sjangere må vies oppmerksomhet. Dataspill består blant annet av grafikk, lyd, musikk, fiksjonelle verdener, filmatiske sekvenser og bakgrunnshistorier. Selv om disse elementene ofte kan skilles fra selve spillsituasjonen er det neppe grunnlag for å hevde at de ikke er *relevante* for spillsituasjonen. Elementene konstituerer en ramme rundt spillet – en kontekst – som på ulike måter påvirker spilleren i spillsituasjonen.

For å forstå hvordan interpretasjon i spillsituasjonen fungerer er det hensiktsmessig å se nærmere på hvordan spilleren forholder seg til referansene i det semiotiske systemet, og hvordan dette semiotiske systemet refererer både inn mot seg selv som et spillsystem, og ut av seg selv, mot objekter i en virkelig eller uvirkelig verden. Resten av dette kapitlet vil jeg bruke til å forklare hvordan interpretasjon fungerer på to nivåer: 1) Interpretasjon for å forstå spillsystemets regler og mekanismer, og som en forløper for konfigureringen. 2) Interpretasjon for å forstå hvordan spillet refererer ut over seg selv som kun form, regler og mekanismer. Jeg vil vise i hvilke spillsituasjoner de to forskjellige nivåene forekommer. Disse to formene for interpretasjon er det ikke alltid mulig å skille fra hverandre, siden den første typen danner grunnlaget for den andre, som igjen påvirker den første.

Hvordan refererer spill?

Dataspillene skiller seg fra andre ikke-digitale spill ved at de ofte *representerer* noe eller *omhandler* noe, mens de fleste tradisjonelle spill er abstrakte: Kortspill, terningspill og sport representerer ikke en fiksjonell verden. Omgivelsene vil da være de forskjellige objektene som blir brukt i spillet, for eksempel kortstokken. På bakgrunn av spilllets representasjonsnivå kan vi dele spill inn i to kategorier: *Abstrakte* og *representative* spill. Et argument mot denne inndelingen kan være at alle står fritt til å fantasere og innbille seg ting om de abstrakte spillene. David Parlett (1999) benekter skillet mellom abstrakte og representative spill fordi en spiller selv kan velge å ignorere representasjonen i et spill, mens en annen kan innbille seg at et abstrakt spill kan representere noe. For eksempel har Janet Murray tolket det abstrakte *Tetris* på denne måten:

[A] perfect enactment of the overtaken lives of Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught. (Murray 1997: 144)

Murray står selvsagt fritt til å fortolke *Tetris* på denne måten, men hvorvidt det er grunnlag i selve spillet for en slik tolkning er et annet spørsmål. Det kan være spesielt vanskelig å godta en slik tolkning siden spillet er laget av en russer i kommunistiske Sovjetunionen. Jeg er enig med Parlett når han hevder at spilleren i stor grad kan velge sin tolkning av spillelementene, men dette er ikke et argument mot å undersøke representasjon i spill. Parletts standpunkt viser tvert imot behovet for å undersøke mulighetene for forskjellige tolkninger av spill. I tråd med Parlett er det nettopp spillerens rolle som er sentral.

En rekke spill kan ikke uten videre kategoriseres som enten abstrakte eller representative. Et spill som *Spacewar!* er referensielt ved at det viser til en konflikt mellom to romskip i verdensrommet, men dette er ikke noe spilleren må ta i betraktning når hun spiller. I stedet behandler hun spillet kun som et sett med regler som må beherskes. Målet i seg selv er viktigere enn hva målet representerer (en seier i en stjernekrig). Semiotiker og spillforsker David Myers (2003) betrakter *Spacewar!* som et første-ordens semiotisk system. De to spillerkontrollerte objektene (signifikater) i *Spacewar!* kan betraktes som en representasjon av to romskip i verdensrommet (signifikanter), men over tid vil disse to tegnene ikke være noe mer enn to abstrakte symboler i spillet. Når romskipene har funnet sin plass innenfor spillets kontekst vil deres verdi og mening bli *denotativ*, definert kun som form og funksjon innenfor spillets rammer. *Spacewar!* evner derfor ikke, og har heller ikke som hensikt, å referere til noe utover sin status som spill. Dette er typisk for spill som spilles flere ganger; etter gjentatt spilling mister objektene sitt referensielle potensial. Det som kjennetegner disse spillene er at spillingen ikke krever noen kunnskap om tegnenes verdi utenfor spillet: Det er gjennom spilling at tegnene får sin verdi. Dette korresponderer i stor grad med Aarseths påstand om at spill ikke er intertekstuelle: "[T]he value system of a game is strictly internal, determined unambivalently by the rules" (Aarseth, 2004).

Myers andre hovedeksempel er *ADVENT* (1972), et tekstbasert eventyrspill som ifølge Myers fungerer som et andre-ordens semiotisk system. I motsetning til *Spacewar!*, som ble spilt ved hjelp av en joystick, ble *ADVENT* spilt ved hjelp av et tastatur og dominert av ord fremfor grafiske elementer. Ved hjelp av tastaturet og det engelske språket skal spilleren utforske en grotte. Spilleren av *ADVENT* tar i bruk et allerede eksisterende menneskelig språk og spillet er

derfor preget av andre-ordens-tegn (ord) som har en allerede eksisterende verdi utenfor spillets grenser. *ADVENT* kan anses som et *konnotativt* tegnsystem fordi signifikanten får sin verdi fra eksisterende konsepter utenfor spillets rammer. Men språket er ikke den eneste grunnen til at *ADVENT* er konnotativt, ettersom senere grafiske eventyrspill også er konnotative. I det grafiske eventyrspillet *Myst* (1993) skal spilleren utforske en øy ved å gå gjennom en rekke detaljerte bilder av steder på øya. Disse bildene angir ikke en verdi eller en denotativ mening til tegnene innenfor spillet, men refererer til konsepter spilleren kjenner til fra før.

The images on the *Myst* screen did not (as did the images on the *Spacewar!* screen) determine the values or (denotative) meanings of signs within the game. The *Myst* visuals were more illustrative than explicative, and those symbols that were used to construct, signify, and solve the visual puzzles and mazes of *Myst* had little relevance to the game's broader contexts of play. (Myers 2003: 15)

Denne semiotiske undersøkelsen kan brukes til å skille mellom action-spill (*Spacewar!*) og eventyrspill (*ADVENT*), men disse kategoriene dekker ikke dagens store spill som gjerne inneholder elementer fra begge sjangere. Skal vi forstå den referensielle posisjonen til mange av dagens komplekse spill kan vi ta utgangspunkt i de to ulike semiotiske formene i action-spill og eventyrspill. Det er derfor nødvendig å se hvilke egenskaper ved disse formene som skaper deres referensielle posisjon.

Action-spill¹⁴ består først og fremst i å nå et mål, og objektene i spillet er først og fremst redskaper som kan brukes på riktig måte for å nå dette målet. Målet i disse spillene er å få en god poengsum og eventuelt komme inn på top-score listen. Progresjonen medfører ofte nye nivåer med økt vanskelighetsgrad. Disse spillene består i at spilleren ”repeterer” sin omgang med spillmekanismene og objektene slik at disse får en denotativ semiotisk form.

Eventyrspill som *ADVENT* (spill med konnotative tegn) er i mindre grad en konkurranse enn en prosess hvor spilleren skal utforske og gjøre oppdagelser i en verden. Det er lite underholdende å spille eventyrspillene flere ganger: Når den semantiske konteksten (meningen) i eventyrspillene er definert, er den semiotiske prosessen fullført. Nettopp fordi eventyrspillene ikke repeteres på samme måte som action-spillene, forblir spillets semiotiske form konnotativ. I action-spillene, derimot, er den semiotiske prosessen aldri fullført.

¹⁴ Jeg mener her først og fremst små spill som *Spacewar!*. Ikke spill som *Doom* og *Half-life*, siden de er mer komplekse i forhold til Myers semiotiske analyse.

Action games provided iterative contexts of generic semiotic form rather than a single context of fixed semantic content; it was only during the immediacy (“real time”) of play that the denotative signs of actions were assigned value and meaning. Thus, signification during action game play took the form of a continuous meaning-making process, while signification during adventure game play took the more limited form of a single meaning-making event. (Myers 2003: 14)

Repetisjon og fiksjon

Et spills referensielle potensial er betinget av graden av repetisjon. Selv den unge *Doom III*-spilleren jeg refererte til tidligere vil til slutt ikke la seg skremme etter endeløs, repetitiv spilling. Heller ikke Mike Morrow fra Texas, som i april 2003 fullførte *GTA III* på 2 timer, 46 minutter og 6 sekunder (EDGE, 2003, nr 128: 56), vil konsentrere seg mye om den referensielle/fiksjonelle verdenen som presenteres. Spilleren kan like fullt være engasjert, men da i spillet som et denotativt tegnsystem – spillet som et regelsystem. Dette er en typisk prosess ved for eksempel strategispill og første persons skytespill som fungerer både som enbrukerspill og flerbrukerspill. Spilleren vil skifte fokus fra det referensielle nivået til regelnivået; spillet vil være i en gradvis overgang fra en konnotativ form til en denotativ form. I sitt første møte med et spill vil spilleren derfor være opptatt av de referensielle elementene, men den fascinasjonen vil avta etter hvert. I denne sammenhengen kan det vises til *Quake*-spilleren som eksempel. Spillere blir tiltrukket av *Quake III* på grunn av den gode grafikken, men etter å ha spilt en stund velger mange spillere å modifisere grafikkinnstillingene. Dermed blir ikke datamaskinens ressurser brukt opp på grafiske detaljer og det blir bedre flyt i spillet. (Juul, 2003a: 123). Spillerens interesse i spillet beveger seg fra en interesse for grafikken til en interesse for spillmekanismene. Dermed beveger spilleren seg bort fra de referensielle aspektene ved spillet til fordel for spillets regler.

ADVENT og *Myst* mangler nettopp denne repetitive kvaliteten hvor beherskelse av spillets regler er det sentrale, og makter derfor å holde spillerens oppmerksomhet på fiksjonen/referansen. Siden spilleren i disse spillene ikke repeterer, fortsetter de å være konnotative. Disse spillene er i motsetning til action-spillene sentrert rundt en meningsskapende begivenhet, en historie, og når denne historien er fullført er det liten grunn til å spille spillet igjen. Hvorvidt *ADVENT* og *Myst* kan kalles spill eller ikke er et annet spørsmål. Juul hevder at *Myst*

ikke oppfyller nok kriterier til å kunne betraktes som et spill (Juul, 2003a), mens Aarseth påpeker at eventyr-sjangeren i stor grad kan betraktes som ett og samme spill, der det samme regel-systemet blir gjentatt om og om igjen i forskjellige former (Aarseth, 2004). I disse spillene er det ikke regel-systemet som står i fokus, men den fiksjonelle verdenen spillene presenterer.

Undersøker vi dagens store spillverdener finner vi mye tilsynelatende repetitiv spilling: Spilleren repeterer sin omgang med reglene. Men disse spillene kan betraktes som store emergente simuleringer av en verden (ikke nødvendigvis den virkelige), og spillerne har ofte et stort antall valgmuligheter når det gjelder forskjellige strategier for å nå et mål. Dette i motsetning til spill av typen *Spacewar!* og *Space invaders* hvor en og samme taktikk alltid vil være den beste. Spill som *GTA III* og *The Sims* er i motsetning til *Spacewar!* og *Space Invaders* store komplekse systemer som i større grad genererer nye begivenheter og situasjoner for spilleren. *GTA San Andreas* er stort, emergent, delvis kaotisk og detaljert. I *The Sims* opplever spilleren aldri den samme situasjonen igjen; spillkarakterene vokser, blir gamle og dør (*The Sims 2*), og nye barn kommer til i en simulering som stadig fornyer seg. Man kan derfor spørre seg om spilling av disse spillene kan betraktes som en repetitiv prosess. Spilleren opplever stadig helt unike situasjoner generert av de store emergente systemene, og må hele tiden forholde seg til spillsystemet på en ny måte. ”Systems that are emergent systems generate unpredictable patterns of complexity from a limited set of rules, the whole is grater than the sum of the parts”, påpeker Katie Salen og Eric Zimmerman (2003: 170). Et stort, emergent spillsystem med et stort antall referensielle objekter makter hele tiden å skape nye begivenheter, og repetisjon er ikke en adekvat beskrivelse av spillingens natur.

Barry Atkins (2004) hevder at spilling ikke utelukkende bør betraktes som repetitivt. Han foreslår derfor sammensetningen ”iterativ repetisjon”: ”Too much tedium of repetition and I will cease to play. Enough space for iterative repetition with difference and I will play on” (Atkins, 2004). Atkins undersøker først og fremst underholdningsverdien til spill, og fremhever at repetisjon er et begrep med negative assosiasjoner. I ”iterativ repetisjon” gjentar spilleren sin omgang med reglene, men alltid på en annen måte, og ikke som en repetitiv aktivitet.

I will repeat with difference, and the need for repetition gives meaning to the moment and gives pleasure to my eventual victory, while the difference of my re-encounter is the site of my own imaginative agency that makes this pleasurable. [...] It is not just seeing the unique and singular event (of moving on, of progressing) that is the site of my pleasure, but seeing again, not just doing but doing again that gives me pleasure –

the pleasure inherent in the plurality of videogame spectacle produced through my variations of action and my imaginative engagement. (Atkins, 2004)

I motsetning til repetitiv spilling, er det spilling som en ”iterativ repetisjon” som muliggjør at spillet bevarer sin referensielle verdi. Emergente spillsystemer legger grunnlaget for iterativ spilling, hvor spilleren har mulighet til å forandre sin spillestil. Dette er spill hvor tegnene i spillet også får mening etter en konnotativ semiotisk prosess, fordi verken spillsystemet eller spilleren repeterer et kjent mønster. Store, emergente simuleringer makter å være konnotative på grunn av stadig variasjon.

Det er variasjonen som gjør at noen spill ikke utelukkende blir denotative, men også konnotative – med muligheten til å engasjere imaginasjonen og iverksette fiksjonen. Det er ikke mulig å erfare et konnotativt tegn uten å gjennomføre en mental realisering av det tegnet refererer til. Dermed er det ikke mulig å ”se forbi” det referensielle nivået i spillet. Det er dette som muliggjør fiksjon i spill: Fiksjon krever en semiotisk prosess som til en viss grad må være preget av andre-ordens semiotiske tegn, tegn som makter å peke ut over sin status som kun objekter i et spill.

3

Dataspilletets fiksjon:

Fragmentert og selvrefleksiv

Hva slags fiksjon finner vi i dataspill? Med dette spørsmålet sikter jeg ikke først og fremst til innholdet i fiksjonen, om den for eksempel er fantastisk eller realistisk, men til hvordan de grunnleggende strukturelle prinsipper i spill påvirker og skaper spillfiksjonen, og hvordan den oppfattes av spilleren.

Fiksjon er et begrep som ofte blir brukt synonymt med fortelling eller en annen narrativ form (kanskje særlig i det engelske språket). Dette er en snever bruk av begrepet, og jeg vil argumentere for at fiksjon ikke bare er begrenset til den narrative fiksjonen. En narrativ fortelling er kun en av mange måter å skape en fiksjon på. Fiksjon og narrativ er to forskjellige typer kategorier. Fiksjon omhandler innholdet (ut fra distinksjonen mellom fakta og fiksjon), mens ”narrativ” er en formell kategori som dreier seg om hvordan et verk er bygget opp, uavhengig av om det er fakta eller fiksjon (se også Aarseth, 1997: 84-85). Fiksjon brukes i denne oppgaven om en innbilt verden som fremkommer ved hjelp av forskjellige virkemidler, virkemidler som leder brukeren¹⁵ til tenke seg et imaginært sted – et fiksjonelt sted.

Ordet fiksjon kommer av det latinske verbet *fingere* , som betyr å finne på, tenke ut, eller dikte opp. Fiksjon defineres ut i fra dette som noe som ikke er virkelig, men innbilt. I første omgang synes begrepet å orientere seg ut fra skaperen av fiksjonen – den som har tenkt ut og skapt en fiksjonell verden. Men det er viktig å være klar over at også brukeren må innbille seg og skape noe for at fiksjon skal fungere. Fiksjon er alltid avhengig av brukerens velvilje til å innbille seg fiksjonen, uansett om det gjelder spillfiksjoner, romaner, drama eller andre former for fiksjon. Brukeren vet at fiksjonen ikke er reell, men velger å tro det for en stund. Dette fenomenet har av Samuel L. Coleridge blitt kalt ”the willing suspension of disbelief”. Brukeren av fiksjonen lar seg villig rive med. Dette er et viktig aspekt ved den magi fiksjon kan tilby oss. Den tar oss med inn i et annet univers, og for en stund later vi som dette universet eksisterer.

¹⁵ Jeg vil kalle den som erfarer fiksjonen for *bruker* når det er irrelevant hvorvidt hun er en *leser*, *spiller* eller *seer*.

Som beskrevet i forrige kapittel er fiksjonsdannelse ved spilling betinget av den referensielle verdien til spillets elementer. Et spill elementer tillegges verdi på to måter. For det første bestemmes elementene av sin rolle i spillsystemet, hvilke funksjoner de har og hvordan de forholder seg til andre elementer i spillet. I denne sammenheng er Lara Croft ikke så mye en person, men kun form og funksjon, et første ordens semiotisk tegn. For det andre, og for at fiksjon skal være mulig, må elementene være andre-ordens semiotiske tegn, tegn som makter å peke ut over sin status som objekter i et spill. Som et andre-ordens semiotisk tegn er Lara Croft en person, ikke kun form og funksjon. I forrige kapittel tok jeg utgangspunkt i David Myers (2003) for å vise hvordan spill kan veksle mellom en denotativ semiotisk form og en konnotativ semiotisk form. I en denotativ semiotisk form refererer spillets elementer kun til seg selv som et regelsystem, og tegnene i spillet er derfor førsteordens semiotiske tegn. De konnotative spillene makter også å referere utover sin status som spillsystem til konsepter utenfor spillet. Gjennom repetitiv spilling endrer de referensielle spillene gradvis karakter fra en konnotativ form til en denotativ form. Når de store og grafisk varierte spillene makter å bevare en konnotativ semiotisk form, er det fordi de er komplekse spillsystemer som hele tiden fornyer seg selv og skaper nye begivenheter. Dermed er også fiksjon mulig.

Mange spill bør betraktes som en kombinasjon av disse to semiotiske basisformene. En del av spillet refererer til sin indre, mekaniske organisering, som muliggjør konfigurering av spillsystemet. En annen del refererer ut av seg selv som spillsystem, noe som muliggjør fiksjon. Denne dobbelheten skaper en særegen fiksjonsdannelse som jeg vil undersøke nærmere i dette kapitlet. Den doble semiotiske formen i dataspill er i stor grad datamaskinens fortjeneste. Før datamaskinen var de eksisterende spillene ofte av to klart atskilte typer: konnotative spill som oppfordrer til en imaginær erfaring (rollespill) eller denotative strategispill (sjakk).

Fiksjonens virkelige fundament

I første omgang, og spesielt for en tilskuer, kan dataspill virke som en narrativ fiksjonsform hvor en spillkarakter må overvinne forskjellige hindringer for å nå sitt mål til slutt. Dette kan minne om den kanskje mest grunnleggende narrative form beskrevet i Vladimir Propps eventyranalyser, hvor helten må løse en rekke konflikter på vei mot sitt mål. Det er klart at denne basale

oppbygningen finnes i en rekke spill. Spill har begynnelse, midte og slutt¹⁶, og innebærer alltid en form for konflikt. Mange spill benytter seg også av en quest-struktur der spilleren må løse oppdrag for å komme videre i spillet. Gjennom oppdragene dannes en lineær vei som kan minne om en fortelling. Likevel må en undersøkelse av det fiksjonelle nivået i spill først og fremst forholde seg til hvordan en eventuell fiksjon oppfattes av spilleren, og ikke hvordan den oppfattes av en tilskuer. Den tegn-sekvensen som skapes i etterkant av selve spillsituasjonens ”her og nå” er et *resultat* av spilling, og spillerens motivasjon for å spille er ikke å lage en ”fortelling”. Tegn-sekvensen som skapes i etterkant av spilling er riktignok en del av et spills fiksjonelle uttrykk, men en overdreven vektlegging av denne ”fortellingen” vil neglisjere spillerens innlevelse i spillets fiksjon ”her og nå”.

Emergente spill kan ikke betraktes som en lineær rekke av sekvenser (selv om dette alltid er resultatet etter spilling), men som et nettverk, et dynamisk system som brukeren kan manipulere, og som under spilling potensielt innebærer et uendelig antall veier spilleren kan gå. Derfor kan spill i sin mest grunnleggende form (et regelsystem der objekter manipuleres i henhold til reglene) betraktes som en type anti-narrativ: De narrative sjangere er en fastlagt, umanipulerbar sekvens av tegn, mens spill er et ikke-fastlagt, manipulerbart tegnsystem. Dette har implikasjoner for hvordan vi betrakter fiksjonen i spill. Dette er også grunnen til at mye narrativ fiksjonsteori ikke uten videre kan benyttes i forhold til spill.

Som et utgangspunkt for å studere spillfiksjoner vil jeg bruke Kendall Waltons *Mimesis as Make-Believe* (1990). Waltons teori har den fordel at den ikke relaterer seg til en spesiell fiksjon-sjanger, men baserer seg på hvordan vi innbiller oss en fiksjonell verden ved hjelp av gjenstander fra den virkelige verden. Kendall Walton kaller disse elementene *proper*, og ifølge Walton er det propene som gjør all fiksjon mulig. Bakgrunnen for Waltons undersøkelse er hvordan vi som barn trer inn i en forestillingsverden når vi leker. En dukke er en prop i et barns lek. Dukken representerer et barn og har flere egenskaper som barnet innbiller seg. Barnet kan også forestille seg seg selv som en mor – eller en far - for denne dukken.

Walton innfører en distinksjon mellom en *prompter* og en *prop*. En prompter er det som setter i gang imaginasjonen (for eksempel fordi et objekt ligner på noe), mens en prop er en gjenstand som er tillagt en rolle i den fiksjonelle verdenen. Walton eksemplifiserer blant annet med hvordan en trestubbe i skogen kan fremtre som en bjørn. “While walking in the woods, Heather comes across a stumb shared strikingly like a bear, or so it seems to her anyway, and she

¹⁶ Et spills slutt består ofte i at målet er nådd, eller at tiden har gått ut. Noen spill, som *The Sims* og *Sim City* har ikke et predefinert mål eller en tidsbegrensning; disse spillene har derfor heller ingen endelig slutt (kun at spilleren slutter å spille).

imagines a bear blocking her path. Her imagining is prompted by the stumb; but for it she would not have done so” (Walton, 1990: 21). I dette eksempelet har stubben rollen både som prompter og som prop siden stubbens likhet med en bjørn trigger fiksjonen, samtidig som stubben også representerer en bjørn i den fiksjonelle verden. For Walton er fiksjon et resultat av kombinasjonen innbilningskraft og konvensjoner. En dagdrøm er en innbilning, men er som regel ikke styrt av konvensjoner, og er derfor ikke fiksjon. “A fictional truth consists in there being a prescription or mandate in some context to imagine something. Fictional propositions are propositions that are *to be* imagined – whether or not they are in fact imagined.” (Walton, 1990)

En prop må ikke være innbilt for at den skal betraktes som fiksjonell, så lenge det på forhånd finnes et genereringsprinsipp (*principle of generation*) som gjør at en bestemt type prop blir tillagt en bestemt mening. Så lenge konvensjonen tilsier det, eller det er blitt en enighet om det, kan i utgangspunktet alt mulig fungere som en prop. I barns imaginasjons-lek finnes det ofte et eksplisitt utsagn som inviterer til fiksjonen. For eksempel: ”la oss leke familie”, ”jeg vil være mor”. Slik skaper barn fiksjon på en måte som minner om hvordan voksne bruker litteratur, film, malerier og i noen tilfeller musikk som proper i fiksjonsdannelse.

I litteratur kan utsagnet være at ordet ”roman” står på forsiden, men i litteratur og film er ”utsagnet” ofte implisitt i verkets form. Forvirring *kan* oppstå, men generelt er vi mennesker flinke til å skille proper fra ikke-proper. Hvis ordene i en bok blir fremstilt på en måte som gjør at leseren blir oppfordret til å innbille seg noe, er ordene en prop. På lignende vis er en scene i en film en prop; scenen er virkelig, men brukeren inviteres til å forestille seg en spesiell plassering i den fiksjonelle verden. Ord er egnet som fiksjonelle propper siden de har innebygde syntaktiske og semantiske egenskaper og kan settes sammen i et utall kombinasjoner for å danne en fiksjonell verden.

For Walton kan en bok fungere som en prop, så vel som de individuelle setningene inne i boken. På samme måte kan vi betrakte et dataspill. Dataspillet er i seg selv en prop, så vel som elementene i spillet. Proper i spillet kan være bygget opp av grafiske elementer, lyd, musikk, tekst, filmatiske sekvenser, og regler¹⁷. I *Half-Life* består spillverdenen av ødelagt teknologi, monstre fra en annen dimensjon og uhyggelige lyder. Dette er proper som til sammen danner en teknologi-dystopisk fiksjon. I et spill som *Spacewar!* er romskipene prompter (på grunn av den grafiske likheten med romskip), og proper (som står for noe annet i den fiksjonelle verdenen), men de mister etter gjentagende spilling sin funksjon som prop (de står ikke lenger for noe i den fiksjonelle verdenen, men fungerer kun som objekter i et spill). Dette viser hvordan *Spacewar!* kan

¹⁷ Se også Juul, 2003: 120

betraktes som et fiksjonelt forslag på grunn av objektenes grafiske utforming, men at spilleren ikke tar hensyn til fiksjonen etter gjentagende spilling.

Vi *later som* vi trer inn i det fiksjonelle universet, avskåret fra den virkelige verden for en kort stund. For Walton er det å *late som* (pretend) et vesentlig trekk ved fiksjonen – i større grad enn vi vanligvis anerkjenner. Han hevder at de følelsene vi opplever i møte med en fiksjon ikke er reelle følelser, men fiksjonelle følelser. Ser vi en skrekkfilm på kino kan pulsen øke, og vi kan bli kvalme og redde. Vi lar oss rive med av fiksjonen, noe Walton hevder vi mer eller mindre ubevisst later som. Vi er ikke reelt redde, men fiksjonelt redde. Jill Walker (2003) eksemplifiserer denne innlevelsen med et barn som leker med sin far. Faren later som han er et monster og spretter opp bak en stol for å jage barnet. Barnet skriker og løper bort, men kommer straks tilbake for å bli skremt på ny. Barnet er ikke reelt redd, men fiksjonelt redd. Det er både virkelig *og* fiksjonelt at barnet løper; barnets handlinger blir en del av fiksjonen.

Waltons teorier er velegnet til å beskrive spill og simuleringer fordi han ser brukeren som en aktiv, performativ del av fiksjonen. Fiksjon blir realisert ved hjelp av brukerens velvillige imaginasjonskraft og brukerens konkrete handlinger. I litteratur er leserens konkrete handlinger ikke en del av fiksjonen. Det å bla om en romanside er en virkelig handling, ikke en fiksjonell handling. I spill blir derimot våre virkelige handlinger en del av fiksjonen. Når jeg kjører en bil i *Grand Theft Auto* styrer jeg en bil i den fiksjonelle verdenen samtidig som jeg trykker på virkelige knapper i den virkelige verden. Virkelige handlinger fungerer som en prop som står for en handling i den fiksjonelle verden.

Ikke alt i et referensielt spill kan betraktes som proper. Når for eksempel spilleren av *GTA San Andreas* begir seg ut på et oppdrag som innebærer at spilleren må benytte seg av en bestemt bil, vil denne bilen bli markert med en rød markør som forteller spilleren dette. Markøren refererer ikke til noe annet utenfor spillet og er derfor et denotativt tegn. Markørene gir informasjon om spillets regler, informasjon om hva spilleren i gitte situasjonen må gjøre for å komme videre i spillet. Lignende markører finnes i flere spill; markører som ikke fungerer som fiksjonelle proper.

Når brukeren vinner i et spill er det ikke fiksjonelt at hun vant spillet, men virkelig. Noen sportsspill og et spill som *Manhunt* (Rockstar, 2003) konstruerer den fiksjonelle verdenen som et spill, og de blir derfor et spill i virkeligheten så vel som i fiksjonen, men ofte er ikke den fiksjonelle verdenen fremstilt som et spill som må vinnes. Spill får derfor, som Jesper Juul

påpeker, en dobbel status som halvt-virkelig og halvt-fiksjonelt¹⁸. Spilleren befinner seg i et grenseland mellom disse verdenene

Video games are real in that they consist of real rules that players interact with; that winning or losing a game are real events. Conversely, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not real but fictional. In this perspective, playing a video game is to be engaged in the interaction with some real rules *while* imagining a fictional world, and designing a video game is to design a set of rules as well as designing a fictional world. (Juul, 2003: 2)

Regler *kan* brukes til å skape fiksjonelle verdener ved å simulere objekters bevegelse og egenskaper, men reglene kan ikke utelukkende betraktes som fiksjonelle.

All fiksjon består av proper som har en dobbel rolle – en rolle i den virkelige verden, og en rolle i den fiksjonelle. All fiksjon er derfor i prinsippet halvt-virkelig. Likevel har fiksjonsteori ment for litteratur og film sjelden tatt hensyn til fiksjonens virkelige fundament. Grunnen til dette er at litteratur og film består av andre-ordens semiotiske tegn: Det er umulig å lese ordet ”hund” uten samtidig å forestille seg hva begrepet refererer til (konseptet hund). Spill skiller seg fra andre fiksjonsformer fordi det er meningsfylt å engasjere seg i et spill uten å ta del i spillets fiksjonelle/referensielle betydning. Det er umulig å omgå med skjønnlitteratur eller fiksjonsfilm på en lignende måte. I litteratur er den materielle teksten på papiret virkelig, men det er ikke mulig å lese en roman som en utelukkende syntaktisk form uten semantisk mening. Dette fordi alle tegn i en tekst er bestemt av en pre-eksisterende betydning. De er andre ordens semiotiske tegn, noe vi har sett at tegnene i spill ikke nødvendigvis er.

Jesper Juul hevder at det å ta hensyn til fiksjonen er spillerens valg: ”The fictional world of any game is provisional, and imagining it is voluntary” (Juul, 2003: 124) Juul bruker derfor begrepet valgfri fiksjon (”optional fiction”) for å beskrive den fiksjon vi finner i spill. Det er grunn til å problematisere i hvilken grad det valget som Juul fremhever er et *frivillig* valg. Spilleren skifter fokus fra regelnivå til fiksjonsnivå og omvendt, i et og samme spill, men dette skiftet bestemmes først og fremst av spillets strukturelle oppbygning – hvorvidt spillet i en gitt situasjon er denotativt eller konnotativt. Skiftet er derfor ikke et bevisst valg fra spillerens side. Når den gjennomsnittlige spiller kjører en bil i *GTA III* er det liten grunn til å tro at spilleren uten videre

¹⁸ Jesper Juul sikter til dette i tittelen til sin doktoravhandling *Half-Real*.

kan velge bort den fiksjonelle verden, eller den referensielle betydningen av tegnene i spillsystemet.

Det liten grunn til å tro at spilleren av denotative spill ønsker å tenke seg en fiksjonell verden. Etter å ha spilt *Donkey Kong* i flere timer, eller *Counter-strike* i flere år, makter ikke spilleren å konstruere en fiksjonell verden lenger; spillene er i dette tilfellet denotative. Spillenes objekter blir kun et sett med funksjoner og egenskaper, og spilleren er ute av stand til å tenke seg et fiksjonelt sted samtidig som hun spiller.

I komplekse, referensielle spill som makter å bevare en konnotativ semiotisk form er det derimot vanskelig å la være å tenke seg fiksjonen. Dette argumentet kan støttes av Kendall Waltons beskrivelse av forskjellige former for representasjon. Kendall Walton diskuterer i hovedsak to forskjellige typer representasjon: *Description*, som er vanlig i verbal representasjon og *depiction*, som ofte forekommer i visuell representasjon. Walton hevder at vi ofte innbiller oss selv at vi er en del av den visuelle fiksjonen (*depiction*). Jeg vil hevde at brukerens oppfatning av ”depictive” representasjon kan sidestilles med hvordan spilleren forholder seg til konnotative spill (se også Walker, 2003: 4) Et eksempel på hvordan brukeren forholder seg til ”depictive” representasjon beskrives i Kendall Waltons diskusjon av maleriet *Water Mill with the great Red Roof* av Meindert Hobbemas. Her hevder Walton at maleriets publikum nødvendigvis *må* tenke seg et fiksjonelt sted: “One does not first perceive Hobbemas’ picture and then, in a separate act, imagine that perception to be of a mill. [...] The seeing and the imagining are inseparably bound together, integrated into a single complex phenomenological whole.” (Walton 1990: 295). Når jeg trykker på knappen som gjør at bilen i GTA kjører fremover, vil ikke dette være separert fra min innbilning om en fiksjonell verden. Det å konfigurere et konnotativt spill og det å innbille seg en fiksjonell verden, er knyttet sammen i en fenomenologisk enhet.

Spillfiksjoners abstraksjon av en mulig verden

I tråd med Waltons begreper kan bøker, filmer, drama og malerier som nevnt fungere som proper som genererer fiksjonelle verdener. Alle fiksjonsformer benytter seg av proper i så henseende, men de forskjellige formene har ulike metoder og benytter seg av ulike konvensjoner. Walton baserer seg på barns lek, mens hans lek-begrep for vidt til å gi en fullverdig beskrivelse av hvordan spill (slik begrepet blir brukt i spillforskningen) fungerer som proper. For å vise hvordan spillfiksjon skiller seg fra andre fiksjonsformer vil jeg betrakte spill som en simulering av en *mulig verden*.

Dataspill er ikke det samme som en simulering. Det er typisk for mange av dagens spill at de veksler mellom simuleringen, filmatiske sekvenser og menyer. Likevel er simulering den viktigste bestanddelen i dagens store spill – den delen av spillet brukeren bruker mest tid i. Espen Aarseth kaller dataspillet for kunsten å simulere (”The Computer Game is the art of simulation”) (Aarseth, 2003) Simulering er likevel ikke en ny og moderne form forbeholdt datamaskinen, noe en lang tradisjon av leker viser. En lekebil kan betraktes som en simulering av en virkelig bil, og et papirfly kan betraktes som en simulering av et virkelig fly. Likevel er simuleringens potensial blitt betraktelig større i takt med datamaskinens evne til å utføre avanserte beregninger og modellere komplekse systemer, i tillegg til 3D- grafikken. En simulering skiller seg fra tradisjonell representasjon ved at den i tillegg til å beskrive de audiovisuelle egenskapene ved et objekt også lager en modell av objektets fysiske oppførsel. Simuleringen i dataspill kan manipuleres ved hjelp av input (tastatur, joystikk, knapper, etc.). Simuleringen modellerer en kilde (for eksempel en bil, et fly, en by eller en bølge) ved hjelp av et (data-)system som avspeiler noen av egenskapene ved kilden¹⁹. En simulering trenger ikke modellere en virkelig kilde – abstrakte spill kan betraktes som en simulering av et abstrakt kilde-system. Hvis simuleringen derimot skal fungere som en prop må den til en viss grad bestå av konsepter vi kjenner igjen fra den virkelige verden, trekk som det gir mening å innbille seg som en fiksjonell verden.

Mulig-verden-teori (possible worlds theory) stammer fra modal-logikken og ble introdusert av Saul Kripke på 1960-tallet for å kunne tillegge kontrafaktiske utsagn sannhetsverdier. Teoretikere som Tomas Pavel (1987), Umberto Eco (1990) og Marie-Laure Ryan (1991) har senere benyttet teorien for å forstå fiksjon. I mulig-verden-teori (fiksjonsdelen av teorien) betraktes alle fiksjonelle verdener som mulige verdener. En slik mulig verden er ikke en virkelig verden²⁰, men en innbilt verden som vi kan tenke oss, uavhengig av om den er sannsynlig eller usannsynlig. Tradisjonelt er fiksjonsteori opptatt av form, og hvordan formen danner forskjellige fiksjonelle uttrykk. Mulig-verden-teori åpner opp for at vi ser den fiksjonelle verden som ”allerede eksisterende” forut for dens konkretisering i et medium. Kendall Walton har vist hvordan brukeren *skaper* en fiksjonell verden ved hjelp av gjenstander, men fra et mulig-verden-perspektiv eksisterer denne verdenen allerede forut for brukerens imaginasjon. Fiksjonsskapelsen realiserer derfor bare en allerede eksisterende mulig verden. I dette perspektivet er det ikke

¹⁹ Frasca definerer simulering slik: ”[T]o simulate is to model a (source) system through a different system witch maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system” (Frasca, 2003: 223).

²⁰ Dette kan diskuteres. Noen teoretikere hevder at vi ikke kan betrakte den virkelige verden som noe annet enn en mulig verden, likestilt med alle andre mulige verdener. I dette perspektivet er en mulig verden like virkelig som vår verden.

formen (tekst, film, teater) som muliggjør en fiksjonell verden, men en fiksjonell verden som presenteres gjennom en form. Formen som fiksjonen presenteres gjennom er i dette perspektivet kun en metode for å presentere en mulig verden. Forskjellige sjangere har forskjellige metoder for å presentere en mulig verden. Dette kan hjelpe oss til å se hvordan simuleringen skiller seg fra litteratur, film og drama.

Den verden vi opplever i Henrik Ibsens *Et Dukkehjem* er tekstlig sett ikke stor, ettersom stykket kun foregår inne i hjemmet til Hjalmar og Nora Ekdahl. Her inne foregår det noen samtaler om livet utenfor leiligheten. Dette er *Et Dukkehjems* fiksjon. Men for å få noe som helst ut av Ibsens skuespill tenker leseren seg et større univers som ikke er direkte beskrevet i skuespillet. Det universet som Hjalmar og Nora lever i, antas å være like omfattende og detaljert som den virkelige verden. Når *Et Dukkehjem* er oppført på et teater, vet publikum at scenen bare er en scene. Men for i det hele tatt å få noe ut av fiksjonen, innbiller publikum seg at scenen forestiller noe annet, og at det bak vinduet på scenen ikke er omkleddingsrom for skuespillerne, men en komplett verden like omfattende som den virkelige verden. Dette er den mulige verden som *Et Dukkehjem* eksisterer i. Umberto Eco kaller fiksjonelle verdener for små verdener (Eco 1990: 74). At de er små betyr at de ikke er maksimale og komplette mulige verdener, men derimot et utsnitt av en slik maksimal og komplett mulig verden. En fiksjon er nødvendigvis ukomplett siden den ikke kan beskrive alle detaljer i en mulig verden. Det kan derfor alltid stilles spørsmål som det ikke er mulig å besvare, for eksempel om hvor mange rom det er i Don Quijotes hus. Marie-Laure Ryan kaller dette for et "undecidable question" (Ryan 1992: 532). Alle fiksjonelle verdener vil mangle informasjon. Noe er relativt uinteressant (som rommene til Don Quijote), annet er det nødvendig for brukeren å forestille seg. I de fleste tilfeller vil den ukomplette fiksjonen overlate til brukeren å forstå oppbygningen av den mulige verdenen. Umberto Eco (1993: 83) foreslår at vi betrakter fiksjonelle verdener som parasitter på den virkelige. Dette betyr at hvis ikke annet er spesifisert, så vil brukeren supplere den fiksjonelle verden ved hjelp av sin kunnskap fra den virkelige verden. For eksempel vet vi ingenting om Noras mor, men vi kan likevel anta at Nora en gang ble født av sin mor, selv om dette ikke står eksplisitt i teksten. I en fiksjonell verden er det mange slike selvfølgeligheter som tas for gitt, basert på brukerens egen erfaring. Fiksjon er alltid "farget" av brukerens egen erfaring av den virkelige verden.

Det faktum at vi fyller ut med våre egne antagelser om de delene fiksjonen ikke beskriver, får en konkret manifestasjon i spill. I et førstepersons-skytespill som *Half-life* vil spilleren oftest skyte på et monster, men vil derimot ikke skyte en lege i hvit dress, fordi denne er forbundet med medisinsk hjelp. På denne måten skaper fiksjonen en informasjonskanal som hjelper spilleren gjennom spillet. Spillfiksjonen skaper også visse forventninger om hvordan noen problemer bør

løses, slik narrativ fiksjon skaper forventninger om hendelsesforløpet. For eksempel vil en bestemt spiller av *Sim City* ha visse ideer om hvordan forurensing kan bekjempes. Mens denne spilleren vil fokusere på bedre kollektivtrafikk, vil en annen bygge fabrikker som forurensere mindre. Spilleren tester konstant ut simuleringen for å se hvordan den fungerer, noe som igjen skaper den fiksjonelle forestillingen. Mens narrative sjangere ved hjelp av et lineært tidsforløp gir informasjon om den fiksjonelle verdenen, er det via testing og respons en simulering stadig gir informasjon om hvordan den fiksjonelle verdenen fungerer. Ulikt tradisjonelle fiksjonsformer har brukeren av en simulering en konkret mulighet til å utforske og eksperimentere med fiksjonen.

Forskjellige fiksjonssjangere benytter seg av ulike konvensjoner i dannelsen av ukomplette og små fiksjonelle verdener. Når seeren i en filmscene ser en mann gå inn en dør i en bygning, antar seeren at mannen befinner seg i den samme bygningen i neste scene. Dette er som oftest en illusjon, og seeren går villig med på denne illusjonen. Dette er en konvensjon ved filmen som seeren automatisk aksepterer, en konvensjon som sørger for at seeren skal slippe unødvendig og kjedelig informasjon om den mulige verdenen (for eksempel at mannen går opp fem etasjer i trappene). Narrative former kan "hoppe" i tid og rom, ikke bare for å spare publikum for unødvendig informasjon, men for å i det hele tatt kunne fremstille en mulig verden det er mulig for leseren/seeren å innbille seg. Narrative sjangere er derfor en abstraksjon i tid og rom, og narrative sjangere har en rekke metoder tilgjengelig for en slik abstraksjon, utfyllende beskrevet av Gérard Genette (1980) Et eksempel er det Genette kaller *sammendrag* (historietid > fortellertid); fremstillingen er da en abstraksjon av historiens tidsutstrekning. Narrative former er i stor grad et utvalg av spesielle geografiske plasseringer i utvalgte tidsrom. En film er på mange måter "på rett sted til rett tid" i den mulige verden, og skaper derfor en tiltrekkende fiksjonell forestilling. Abstraksjonen som skaper narrative fiksjoner er på mange måter både en begrensning og en mulighet. Narrative sjangere er begrenset i den forstand at de ikke beskriver alt i en mulig verden. Men ved å abstrahere tid og rom skapes narrative formers kreative og estetiske form, og muligheten til å fremstille et utsnitt av en mulig verden.

En simulering er ikke på samme måte en abstraksjon i tid og rom. Det er ingen mulighet for sammendrag, siden simuleringer ikke kan beskrive noe i etterkant, kun hva som skjer i simuleringens "her og nå"²¹. Simuleringen kan utforskes av brukeren i et bestemt rom i sammenhengende tid. For eksempel kan ikke en karakter bevege seg fra A til B uten at spilleren traverserer terrenget mellom disse punktene. En simulering har ingen mulighet til å "hoppe" i

²¹ I noen spill er det mulig å sørge for at simuleringen foregår fortere. Blant annet finnes det i *Sim City* og *The Sims* forskjellige hurtighets-nivåer som gjør det mulig å sette opp simuleringens tempo, men dette er ikke et sammendrag. At tiden i en simulering går fortere betyr ikke at deler av tiden forsvinner.

verken tid eller rom. (Noen simuleringer inkluderer magi som gjør at karakterer kan teleporteres fra sted til sted. Dette er like fullt en simulering, men simuleringen modellerer en magisk verden. Selvforklarende nok har ikke alle simuleringer muligheten til å implementere magi og samtidig være tro mot den kilden som simuleres.)

En simulering er ikke en abstraksjon av tid og rom (av en mulig-verden), men først og fremst en abstraksjon av manipuleringsmuligheter og regler som finnes i en mulig verden. Det er ikke mulig å modellere alle de fysiske reglene og konseptene som finnes i en komplett mulig verden, kun noen av disse reglene og konseptene. Når spilleren i *GTA III* skal ha tak i en bil, trykker hun på trekanten på sin Playstation-kontroll. Da vil spillkarakteren automatisk løpe mot det nærmeste kjøretøyet og kaste ut en eventuell sjåfør for å ta dennes plass. Spilleren trenger *ikke* stå en armlengde fra en bildør, trykke på en knapp for å åpne døra, deretter en ny knapp for å sette seg inn i bilen og tilslutt enda en knapp for å starte motoren. Ifølge Edge-skribent Gary Penn var dette tilfelle på et tidspunkt under utviklingen av det originale *GTA* (Edge nr. 153, s. 120). Heldigvis ble ikke denne innviklede operasjonen implementert. Selv om heller ikke dette ville være en komplett implementering av en mulig verden, ville det blitt kjedelig og utilnærmelig implementering av en mulig verden (slik det ville vært kjedelig å se en mann gå trapper opp fem etasjer). En simulering kan ikke beskrive alt i en mulig verden. Men ved at man abstraherer manipuleringsmulighetene og reglene, skapes simuleringens kreative og estetiske form og muligheten til å fremstille et utsnitt av en mulig verden.

I en simulering er det nødvendig å kutte ut en rekke muligheter på regelnivået siden det ikke er mulig å implementere alle fysiske regler (lover) i en komplett mulig verden. Forskjellige simuleringer kan abstrahere på forskjellige måter. Nettopp fordi simuleringen er en abstraksjon er det interessant å behandle den og leve seg inn i fiksjonen. All fiksjon er til en viss grad en abstraksjon av en komplett mulig verden, men abstraksjonen foregår på forskjellige nivåer, noe som viser seg i de konvensjonene vi finner i de forskjellige sjangrene. Brukeren av en narrativ fiksjon danner en fiksjonell forestilling ut fra hva som beskrives/vises, og hva som ikke vises. I en simulering må derimot brukeren basere fiksjonsdannelsen på hva som er implementert i reglene, og hvilke regler som ikke er implementert. Dette er selvfølgelig en grov inndeling, men kan likevel hjelpe oss i å forstå de grunnleggende forskjellene mellom simuleringer og sjangere som litteratur, film og drama.

I tillegg til regler og manipulasjonsmuligheter er dataspill stort sett et visuelt fenomen hvor den grafiske utformingen av objekter er en visuell abstraksjon. I motsetning til i film er den visuelle utformingen av objekter en abstraksjon av virkelige (eller mulige) objekter. Scott McCloud (1993) har gitt en utfyllende studie av hvordan leseren av tegneserier forholder seg til visuelle

abstraksjoner. Han hevder at ved å utelate detaljer ved den fysiske verden makter abstraksjonen å vektlegge *konsepter* fremfor faktiske objekter. På grunn av abstraksjonen har leseren mulighet til å identifisere seg med karakterer i tegneserien: ”The cartoon is a vacuum into which our identity and awareness are pulled, an empty shell that we inhabit which enables us to travel in another realm. We don’t just observe the cartoon, we become it” (McClaud, 1993: 36). I dette perspektivet er ikke den visuelle abstraksjonen i dataspill en teknisk begrensning, men et poeng i seg selv. Spillkarakteren som en visuell abstraksjon muliggjør identifikasjon. Spillkarakteren er både en forlengelse av spilleren og fiksjonell – et fiksjonelt ego spilleren kan identifisere seg med i sin innlevelse.

I utgangspunktet skulle en tro at denne visuelle abstraksjonen utgjør en elementær forskjell mellom dataspillet og filmen. Likevel kan filmen skape abstraksjoner på kreative vis. I boka *Kysning og Slåssing* (2004) diskuterer Christian Refsum og Eivind Røssaak fiksjonsfilmen fra flere perspektiver. Blant annet hevder de at filmmediet imøtekommer konkurransen fra dataspillet ved å inkludere filmkarakter som minner om dataspillkarakteren. De sikter spesielt til Arnold Schwarzenegger i *Terminator*-filmene (1984, 1991 og 2003), og til Keanu Reeves i *Johnny Mnemonic* (1995) og *Matrix*-filmene (1995, 2001 og 2003).

Denne heltetypen er blasert, nærmest følelsesløs og gjennomfører sine triks med en zen-mesters beherskelse. Han har enkel mimikk og et enkelt vokabular, og i tilfellet Schwarzenegger snakker han til og med dårlig engelsk med en monoton aksent eller bilyd i stemmen. Ofte diskuteres det i pressen hvorvidt disse er gode skuespillere. Dette er for så vidt rimelig nok, men vi tror de er produkter av filmmediets utforskning av sin egen utside, nemlig dataspillene, og da er det klassiske skuespillerhåndverket av mindre betydning” (Refsum og Røssaak, 2004: 26).

Selv om det er tvilsomt at Schwarzenegger i *Terminator* fra 1984 er et produkt av dataspillets innmarsj på underholdningsmarkedet (trolig heller tegneserien), er denne koblingen et interessant eksempel på hvordan filmen kan remediere (etterligne) dataspillet. Filmmediet imiterer tegneseriens og dataspillets abstraksjon ved å vise mimikkløse, følelseløse og lite verbale helter i filmer som er fulle av spektakulær action. Ved at helten er nærmest umenneskelig åpnes det opp for en særegen form for identifikasjon. Helten er ikke så mye en komplett person, som et konsept. Dermed åpner disse filmene for en identifikasjon med filmhelten som kan minne om dataspillerens identifikasjon med spillkarakteren.

Det fiksjonelle paradoks

I takt med datamaskinenes utvikling har det kommet stadig mer grafisk ”realistiske” og detaljerte spill. Dette er svært tydelig i simulatorer som *Microsoft Flight Simulator* og *Grand Turismo* (bil-simulator), men også i nye spill som *Half-Life 2* og *Doom III*. Utviklingen har fått flere til å fremme et ønske om total innlevelse i en fiksjonell verden der grensene mellom virkelighet og fiksjon er visket ut. Selv om datamaskinen har flere muligheter til viske ut dette skillet, er total innlevelse fortsatt kun en drøm, om det i det hele tatt er mulig. Et annet spørsmål er om det er ønskelig.

I TV-serien ”Star Trek” har beboerne på romskipet ”Enterprise” muligheten til å tre inn i ”The Holodeck”, en datamaskin-drevet simulering som kan etterligne hva det skal være i en tredimensjonal omgivelse. Holodeck benyttes som oftest til avslapning og rekreasjon, og gir brukerne muligheten til å delta i en digital historie. I Holodeck er grensene mellom virkelighet og fiksjon visket ut. Det finnes ingen elementer som informerer brukeren om at omgivelsen ikke er virkelig; kun brukernes egen bevissthet forteller dem at de befinner seg i Holodeck. Tilsynelatende muliggjør Holodeck en ”utlusmusset” innlevelse i en fiksjonell verden. I en episode kalt ”Ship in a bottle” oppdager ”Geordi”, ”Data” og ”Barclay” etter et besøk i Holodeck at en fiksjonell karakter, Sherlock Holmes’ erkefiende Professor Moriarty, dukker opp i den virkelige verden. Forundret over at en fiksjonell karakter kan tre inn i den virkelige verden finner de snart ut at Moriarty har tatt kontrollen over romskipet og fører beboerne mot den sikre død i en stjerneeksplosjon. En fantastisk fusjon mellom den virkelige og den fiksjonelle verdenen skaper store problemer for beboerne på Enterprise. Denne fusjonen er for fantastisk til å være sann, til og med i en TV-serie som Star Trek: Etter hvert oppdager Geordi, Data og Barclay at de faktisk aldri hadde forlatt Holodeck. På grunn av en ”bug i systemet” hadde Holodeck på et tidligere tidspunkt i TV-serien kun simulert at de forlot Holodeck (Holodeck hadde simulert seg selv). Fortsatt befant personene seg i fiksjonen, på vei mot den sikre fiksjonelle død, paranoide og usikre på om de i det hele tatt *kunne* forlate fiksjonen, siden grenselinjene mellom fiksjon og virkelighet var visket ut. Det som i utgangspunktet skulle være en avslappende reise til et fiksjonelt univers, hadde utviklet seg til å bli et høyst virkelig mareritt som deltagerne ikke kunne tre inn og ut av som de ville. Hvordan kunne de være sikre på om de neste gang faktisk forlot fiksjonen?

Muligheten til å tre inn og ut av fiksjonelle verdener som vi ønsker, synes å være en viktig grunn til at vi makter å la oss underholde av fiksjonelle verdener. Dagens grafisk detaljerte dataspill er definitivt skapt på grunn av et ønske om økt innlevelse, og en data-simulering kan på

flere måter ”lure” sansene slik at innlevelsen blir mer komplett. Spilleren vil likevel være klar over spillets og fiksjonens grenser. Vi ønsker å leve oss inn i fiksjonen, i størst mulig grad, men likevel ikke fullstendig. Spilleren av det grafisk detaljerte *Microsoft Flight Simulator* kan skaffe seg en joystick som gir feedback, eller til og med installere et kabinett som imiterer turbulens, slik at grensen mellom simuleringen og virkeligheten i større grad blir visket ut. Likevel er vi ikke i stand til å fjerne disse grensene helt, og hvis det var mulig ville det trolig fjerne mye av gleden ved fiksjon. Å leve seg inn en flysimulators detaljerte verden med den forestilling at man faktisk kan dø, eller for et øyeblikk tro at man faktisk dør, vil definitivt minske simuleringens appell og underholdningsverdi. Vi ønsker å være fiksjonelt redd, ikke virkelig redd. Og vi ønsker innlevelse, men ikke en fullstendig innlevelse.

For at fiksjon skal være mulig, er det nødvendig med en primær (virkelig) verden, og en sekundær (fiksjonen). Når jeg spiller inntar jeg en rolle i begge disse verdenene, slik en skuespiller som spiller Hamlet både er Hamlet i fiksjonen, og samtidig kun en skuespiller på scenen. På samme måte blir det å løpe bort fra trestubber i den virkelige verden en flukt fra farlige bjørner i en late-som-lek. Den fiksjonelle verden og den virkelige verden møtes i det Pavel kaller en ontologisk fusjon (”ontological fusion”) mellom verdener.

We send our fictional egos as scouts into the territory, with orders to report back; *they* are moved, not us, they fear Godzilla and cry with Juliet, we only lend our bodies and emotions for a while to these fictional egos, just as in participatory rites the faithful lend their bodies to the possessing spirits. (Pavel, 1986, fra Eco, 1990)

Det er denne mellomposisjonen til brukeren av all fiksjon – mellom det virkelige og det fiksjonelle – som gjør fiksjon attraktivt.

Den fiksjonelle kontrakten

All fiksjon er et samarbeid mellom fiksjonen og den som erfarer fiksjonen, en gjensidig kontrakt. Vi aksepterer at narrative sjangere hopper i tid, og at skuespillerne i teateret kun beveger seg på en scene, fordi vi vet at dette er betingelsene for at fiksjonen i det hele tatt er mulig og interessant. Fiksjonen, på sin side, må presenteres troverdig nok til at brukeren kan fatte fiksjonen – slik at den blir mulig å leve seg inn i. Hvis vi aksepterer de betingelsene fiksjonen skapes under, kan et uttall forskjellige verdener skapes. Vi kan grovt dele disse inn i sannsynlige verdener, usannsynlige verdener og umulige (ufattbare) verdener (inndelingen er basert på Eco, 1990: 75).

Sannsynlige verdener imiterer oftest den virkelige verden, eller er så lik den virkelige verden som mulig. Vi har ingen problemer med å fatte en sannsynlig verden. Jeg kan i skrivende stund tenke meg en fremtidig verden hvor jeg er ferdig med danne oppgaven. Selv om det til tider kan virke fjernt, har jeg ingen problemer med å fatte at en slik verden kan eksistere. Jeg kan også anse for sannsynlig at en kvinne ved navn Nora gikk fra sin mann i *Et Dukekehjems* mulige verden. Det er ikke noe usannsynlig²² i dette. Umberto Eco (1994: 75) kaller slike troverdige mulige verdener for sannsynlige (verisimilar) verdener.

Noen spill (*Sim City*, *The Sims*) kan kategoriseres som sannsynlige verdener, men ofte består spillfiksjoner av tydelige fantastiske elementer som må betraktes som usannsynlige. For eksempel dverger og alver i *Everquest* og levende mumier i *Prince of Persia*. Dette er ikke særegent for spillfiksjoner. En leser av *Donald Duck* har ingen problemer med å godta at anden Donald snakker. Heller ikke har seeren av *Tom og Jerry* problemer med å godta at katten Tom blir overkjørt av en dampveivals, for så å være på beina igjen i neste øyeblikk. Hvordan er vi i stand til å forstå disse usannsynlige fiksjonelle verdenene?

Usannsynlige verdener er verdener vi kan forstå, men som likevel virker usannsynlige på oss – de atskiller seg fra den reelle verdens prinsipper. Et typisk eksempel er verdener hvor dyr kan snakke. For å forstå hvorfor dyr kan snakke må vi tenke oss en mulig evolusjon der dyr utvikler mentale evner som gjør det mulig for dem å snakke, med alle de biologiske og fysiske regler dette måtte innebære. Dette er noe brukeren av fiksjonen sjelden gjør, eller er i stand til å gjøre. Når vi allikevel forstår disse verdenene er det fordi vi bruker konsepter fra vår virkelige verden, dog i en unaturlig sammenheng. Vi kan fatte at dyr snakker fordi vi tillegger dem et menneskelig trekk, og

²² Jeg mener sannsynlig i en streng logisk forstand: Snakkende dyr er usannsynlig, mens kvinner som går fra sine menn er sannsynlig uavhengig av konteksten.

på den måten kombinerer konsepter fra vår virkelige verden (snakke + dyr). En usannsynlig verden viser tydelig hvordan fiksjon er små utsnitt av mulige verdener. I stedet for å tenke oss en evolusjon der dyr har utviklet taleevne, isolerer vi fiksjonen fra den virkelige verden ved å gjøre den til en liten verden. Det er mulig for brukeren å isolere fiksjonen og å analysere fiksjonen, men det er ikke mulig for brukeren å analysere opprinnelsen til denne fiksjonelle verdenen med de evolusjonsprinsipper vi kjenner fra vår egen verden. Umberto Eco hevder at vi er i stand til å isolere fiksjonen slik fordi vi er vant til å gjøre lignende isolasjoner i vår virkelige verden, og derfor makter vi å leve oss inn i fiksjonen uansett hvor usannsynlig den er.

I speak and I accept as conceivable the fact that I can speak but – due to the social division of semantic labor – I take for granted that there are evolutionary reasons of this phenomenon without knowing them. In the same way I can conceive of worlds which – under a more severe inquiry – should appear as incredible and nonverisimilar (Eco 1990: 76)

Disse fantastiske elementene i fiksjon bryter derfor ikke med den fiksjonelle kontrakt mellom spiller og fiksjon. Jeg tror for en kort stund at fiksjonen faktisk har skjedd (eller skjer) og at fiksjonen er en virkelig verden, fordi jeg er villig til å gjøre det og fordi jeg makter å gjøre det.

Dataspill synes likevel å inneholde en rekke elementer som vi ikke kan forstå ved hjelp av vår kunnskap om den virkelige verden. Et eksempel er *GTA III*: Under et oppdrag kan en av dine medhjelpere bli skutt og dø, og dette vil føre til et mislykket oppdrag ("Mission failed"). Likevel kan spilleren straks etterpå oppsøke den samme medhjelperen for å forsøke seg på det samme oppdraget en gang til. Dette skjer uten at spilleren lader opp et gammelt spill, så medhjelperen er tilsynelatende levende og død på samme tid. Hvordan er det mulig å leve seg inn i en slik fiksjon, når den tilsynelatende viser sin egen umulighet som en mulig verden?

Det kan virke naturlig å plassere spillfiksjonene blant det Eco kaller umulige verdener eller ufattbare verdener. Ufattbare verdener er verdener som er utenfor vår fatteevne fordi deres egenskaper er av en slik natur at de bryter med vår erfaring og logiske forståelse. (Eco eksemplifiserer med en verden der vi finner firkantede sirkler (Eco 1990: 76)). I en umulig verden vil en påstand være sann, samtidig som den ikke er sann. En slik fiksjon finner vi blant annet i Alain Robbe-Grillet's *Sjalusi* (1965), hvor romanen foregår på et sted samtidig som den ikke foregår der, og hvor en og samme begivenhet blir fremstilt i forskjellige selvmotsigende varianter. Av disse fiksjonene medberregnes selvrefleksive fiksjoner (Self-voiding fiction) – fiksjoner som demonstrerer sin egen umulighet.

Dataspill skaper en selvrefleksiv fiksjon som konstant viser sin egen umulighet som fiksjon. Likevel kan dataspillet selvrefleksivitet ukritisk sammenlignes med den selvrefleksive fiksjonen i litteratur. Eco beskriver selvrefleksive tekster slik:

At a first interpretive level, it gives at the same time both the illusion of a coherent world and the feeling of some inexplicable impossibility. At a second interpretive level (the critical one), the text can be understood in its self-voiding nature” (Eco, 1990: 77).

I litterær fiksjon har ufattbare eller umulige verdener ofte til hensikt å vise brukeren hvor umulige de er, men dette er en intensjon vi ikke kan tillegge spillfiksjoner. Vi kommer skjært ut hvis vi forsøker å forstå *ett* spill i sin selvrefleksive natur, derimot er vi nødt til å forstå *alle* spillfiksjoner som selvrefleksive; dette er en essensiell kvalitet ved alle fiksjonelle spill. Likevel kan brukers innlevelse i en selvrefleksiv bok hjelpe oss til å forstå hvordan brukeren forholder seg til dataspillet fiksjon. En roman som *Sjalusi* åpner for leserens innlevelse, men undergraver delvis den samme innlevelsen, på grunn av sin ”umulighet”. Dataspillet åpner for en veksling mellom innlevelse i fiksjonen og ”umulige” prinsipper som spilleren godtar, fordi de er en konvensjon ved sjangeren.

Skal en forstå spillfiksjoner i sin selvrefleksive natur innebærer dette å forstå fiksjonen i forhold til spillets regler – siden det er disse mekanismene som kan sies å gjøre fiksjonen selvrefleksiv. Spill er et regelstyrt system som spilleren skal konfigurere. Spilleren blir hele tiden gjort oppmerksom på mediet hun benytter seg av. Spilleren kan hele tiden gå tilbake til et tidligere tidspunkt av spillet, hun er hele tiden klar over spillets grenser og blir hele tiden minnet om muligheter som ikke kan utnyttes, strategier som ikke fungerer, veier som ikke kan tas. Spillet struktur skaper en selvrefleksiv fiksjonsform som hele tiden gjør brukeren oppmerksom på virkelighetens (reglenes) tilstedeværelse. Mens film og litteratur kan være selvrefleksive for en estetisk effekt, *må* alle spillfiksjoner være selvrefleksive i seg selv.

Spilleren forholder seg hele tiden til spillets *virkelige* regler samtidig som hun innbiller seg en fiksjonell verden. Fiksjon i et spill kan betraktes som et spill i seg selv (Waltons ”game of make-believe”). Spilleren pendler mellom disse to ”spillene”. Fra et fiksjonsperspektiv aksepterer spilleren en inkohærent, fragmentert og selvrefleksiv fiksjon fordi dette er betingelsene for fiksjonen. På lignende måte aksepterer vi at narrative sjangere hopper i tid og at skuespillere i teateret beveger seg på ett og samme sted (en scene), fordi vi vet at dette er betingelsene for at fiksjonen i det hele tatt er mulig og interessant. De fleste vil heller ikke makte å se hele Andy Warhols ”sleep”, en åtte timer lang film hvor kamera filmer en mann som sover, til tross for at

dette er nærmere en komplett mulig verden. Brukeren av fiksjon er derfor villig til å inngå et kompromiss: ”Ikke vis meg alt, kun noe, og jeg skal tro deg likevel”. Et lignende kompromiss godtas ved manipulering av en simulering. Spilleren godtar abstraksjon av regler, menyer i skjermbildet, muligheten til å lagre og lade og lignende, fordi det er dette som gjør en simulering mulig og attraktiv. Spilleren aksepterer at fiksjonen i spill ikke kan være et sammenhengende fiksjonelt hele, men fragmentert og selvrefleksivt; en fiksjon som konstant bryter ned illusjonen til brukeren.

4

Dataspilletts retorikk:

Drivet mot det perfekte

Dataspill blir sjelden vurdert i forhold til sine kulturelle, estetiske, ideologiske og politiske implikasjoner. I mediene blir dataspill ofte redusert til rendyrket lek, og spillenes kvalitet blir ofte i vurdert i lys av spillets tekniske kvaliteter, som grafikk og lyd. ”Større” og ”raskere” og ”bedre” software blir ofte lagt til grunn for terningkastene.

En undersøkelse av begrepet ”dataspill” kan delvis hjelpe oss i å forstå motviljen mot å betrakte spill som et seriøst estetisk fenomen. (se også Southern, 2001). ”Spill” betegner en aktivitet eller et objekt, men ordet konnoterer ofte ”barnslighet”, ”uforpliktende”, ”moro”, og til og med ”bortkastet tid”. Denne språkbruken danner et lite velegnet utgangspunkt for analyse. I tillegg eksisterer det en medie-oppmerksomhet sentrert rundt ”avhengighet” og ”voldspåvirkning”. Begreper som ”interaktiv fiksjon” og ”digital underholdning” har blitt innført blant annet for å unngå slike konnotasjoner, men disse begrepene er upresise og unnvikende. Et nytt vokabular er ikke nødvendig, men man trenger en nyansert forståelse av hva lek og spill *kan* være, og hva det *ikke trenger* å være.

Spill er på mange måter en lek, og ordet lek blir ofte benyttet antonymt med alvor. At spill i mange tilfeller er en uforpliktende lek er det ingen tvil om, men stadig flere spill har blitt mer komplekse meningsytringer som ikke kan reduseres til et nøytralt og virkelighetsfjernt tidsfordriv. Begrepet ”lek” er derfor ikke alltid like dekkende. Flere og flere spill behandler også alvorlige temaer og kan ikke betraktes som ”bare et spill”.

At spill ikke har noen funksjon er også en stor overdrivelse. Barn og voksnes spill og lek har en funksjon som strekker seg utover selve leken i seg selv, og ofte er leken en metode for å forstå og takle våre omgivelser. Barn i konsentrasjonsleieren Auschwitz lekte en lek de kalte ”Nå går vi til gasskammeret” (Opie og Opie, *childrens games*, fra Walton, 1990: 12) Noen synes kanskje det virker overraskende og sjokkerende å behandle en tragisk og ufattelig begivenhet med en slik letthet, men denne leken kan trolig betraktes som et ærlig forsøk på å holde ut i den situasjonen barna befant seg i. Ved hjelp av lek kan virkelighetens alvor omfavnes på merkverdige måter.

Det har den siste tiden også kommet dataspill som behandler tragiske begivenheter. Et slikt spill er *9-11 Survivor*²³, en *Unreal Tournament 2003*-modifikasjon som baserer seg på terrorangrepene på World Trade Center 11. september 2001. Spillet er laget av tre kunststudenter som ønsket å rekonstruere et historisk øyeblikk i det mediet de var mest kjent med – dataspillet. Spilleren styrer en person som blir fanget i 87. etasje i et av de brennende tårnene, og spillets utfordring er å komme seg ut levende før bygningen raser rammen. Spillet var først åpent for nedlasting fra nettet, men vakte så sterke reaksjoner at det siden ble fjernet. Hvordan skal vi forholde oss til et spill som simulerer en tragisk episode der over 3000 mennesker mistet livet? Det er vanskelig å besvare dette spørsmålet, ikke minst fordi vi mangler grunnleggende forståelse og konsepter for å beskrive hvordan dataspill virker inn på oss. Likevel er det for enkelt å avskrive et slikt spill som forkastelig på grunnlag av en snever forståelse av hva dataspill skal og bør være. For sammenligningens skyld: Filmer og litteratur har lenge benyttet tragiske episoder i verdenshistorien til estetiske og informative formål.

Dataspill kan betraktes som *meningsvare*, et begrep medievider Gunnar Liestøl anvender for det aspektet ved digitale medier som ikke kan beskrives som software eller hardware.

The computer, in its various manifestations, has become a dominant tool for communication and the exchange of *meaning*. In addition to the traditional levels of hardware and software, we are now experiencing the emergence of *meaningware*. The production, dissemination, and consumption of meaningware, in all its genres and shades, from Web pages to computer games, now extends beyond the traditional catchment area of computer science and related disciplines and constitutes key subject matter for humanistic approaches to digital media. (Liestøl, 2003: 389)

Hvis vi betrakter dataspill som en type meningsvare; hva er det ved spillene som muliggjør å bruke dem som *et verktøy for kommunikasjon og utveksling av mening*?

Det er nødvendig å skille mellom to forskjellige betydninger av begrepet mening: Konfigurativ mening og interpretativ mening. Konfigurativ mening omhandler nytelsen ved å spille, konkurrere, beherske et system; nytelsen ved å *konfigurere* dette systemet. Dette er en *mening* som må være til stede i et spill større eller mindre grad: det å spille er en meningsfull aktivitet i seg selv. Med konfigurativ mening mener jeg ikke bare at spillet *kan* konfigureres, men at det er *meningsfylt* å konfigurere det. Sid Meier hevder at et spill består av en serie med interessante valg

²³ www.kinematic.org/911.html

("A game is a series of interesting choices"(Rolling and Morris: 38)). Når valgene ikke lenger er interessante, for eksempel hvis valgene spilleren foretar i spillsystemet ikke lenger gir en meningsfull respons, vil det heller ikke være meningsfylt å konfigurere systemet. Katie Salen og Eric Zimmermans definisjon av meningsfylt spill kan belyse det jeg kaller konfiguratív mening:

Meaningful play in a game emerges from the relationship between player action and system outcome; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action. The *meaning* of an action in a game resides in the relationship between action and outcome. (Salen og Zimmerman, 2003: 34)

I spill som *Manhunt*, *The Sims*, *America's Army* og *JFK Reloaded* kan vi ikke unnlatte å legge vekt på *interpretative* meninger, meninger som omfatter kulturelle, ideologiske og sosiale faktorer som på forskjellige måter blir "kommunisert" gjennom spillet. Skal vi forstå hvordan spill er, eller kan være, et middel til å beskrive, kritisere og kanskje forandre, er det nødvendig å se hvordan dataspillets to typer mening, konfiguratív og interpretatív, fungerer side om side, og hvordan spilleren stadig oftere forholder seg til begge typer mening.

Mange spill har en binær struktur: Spill kan enten vinnes eller tapes. Spillet vil på mange måter ikke fungere som et spill hvis ikke spilleren forsøker å nå spillets mål. Spillerens vilje til å nå spillets mål kan betraktes som en kontrakt mellom spiller og spill. Det er tilsynelatende en konflikt mellom konfiguratív mening og interpretatív mening: Først og fremst skal spilleren nå et mål, noe som kan føre til en ignorering av spillets interpretative mening. Likevel er dette en enkel beskrivelse av spilleren og hennes evne til å se lenger enn en eventuell seier eller tap. Spill skal ikke bare vinnes, men de skal også tolkes og interpreteres. *Hvordan* vi vinner er i denne forstand en viktig del av spillets interpreteringsmuligheter.

I dette kapitlet vil jeg undersøke spillets retoriske muligheter, det vil si hvilke metoder spill disponerer for å kunne "kommunisere" sine interpretative meninger. Jeg er ikke primært interessert i spill som brukes i pedagogiske sammenhenger eller som propaganda. Jeg vil undersøke hvordan retoriske rom dannes i alle referensielle spill, og hvordan skaperen av spillet, bevisst eller ubevisst, kommuniserer visse ideer, konsepter og verdier. Spillforskeren Gonzalo Frasca (2001a) har studert hvordan ideologi fremkommer gjennom regler, og jeg bygger på noen av Frascas innsikter. Men i motsetning til Frasca vil jeg primært konsentrere meg om hvordan et retorisk rom oppstår mellom spillerens handlinger og fiksjonen – mellom konfiguratív mening og de fiksjonelle *konsekvensene* av konfigureringen. Fiksjonelle spill innebærer to ulike kontrakter

mellom spiller og spill: 1) Viljen til å innbille seg en fiksjonell verden, 2) Viljen til å nå spillets mål. I skjæringspunktet mellom disse oppstår det et retorisk rom jeg vil utforske. For å utdype forholdet mellom konfiguratív mening og fiksjonen vil jeg innføre begrepet modell-spilleren.

Modell-spilleren

Litteratur og film er en fastlagt sekvens av tegn. I denne sekvensen oppstår mulighetene for meningsdannelse. Innenfor tekststudier er det vanlig å finne de tekstlige strukturer som muliggjør og oppfordrer til interpretasjon og analyse. Eventyrspill som *Den lengste reisen* muliggjør en slik tilnærming siden spilleren må realisere én fastlagt vei for å fullføre spillet. Men denne tilnærmingen synes lite hensiktsmessig i forhold til spill som er emergente systemer, systemer som muliggjør uendelig mange traverseringer. Jeg vil i det følgende se nærmere på de dataspill som er emergente systemer.

På grunn av emergente systemers uendelige antall traverseringsmuligheter, finnes det tilsynelatende også et uendelig antall meninger. Likevel er det mulig å kartlegge de mekanismer og strukturer som leder spilleren i bestemte retninger. Selv om et spill er åpent for et utall forskjellige traverseringer, er det mulig å se hvordan et spill ”oppfordrer” til noen typer spilling, mens andre typer spilling ”frarådes”. I spill kan spilleren kombinere et visst antall regler som muliggjør forskjellige strategiske tilnærminger. Disse tilnærmingene skaper en rekke mulige typer spilling innenfor det konfigurative domenet. Selv om spilleren i utgangspunktet er fri, finnes det mekanismer som leder spilleren i forskjellige retninger. Modell-spilleren er et begrep jeg vil benytte om en tenkt spiller som lar seg lede til å gjennomføre bestemte strategiske tilnærminger.

Begrepet modell-*leseren* er utarbeidet av Umberto Eco og vedrører hvordan en tekst blir tolket. Modell-leseren er en leser som forsøker å forstå hvordan teksten ”ønsker” å bli tolket. Modell-leseren blir ofte forklart som en leser som forsøker å finne forfatterens intensjon med teksten, men det er viktig å bemerke at forfatterintensjonen i denne sammenhengen ikke tilskrives den empiriske eller fysiske forfatteren, men fungerer som en retorisk stemme i teksten. Modell-leseren skapes av tekstlige strategier som finnes i teksten og representerer en leser som ønsker å ”samarbeide” med teksten. Med Umberto Ecos ord: ”This type of spectator (or reader of a book) I call the model reader – a sort of ideal type whom the text not only foresees as a collaborator but also tries to create”. (Eco, 1994: 8-9)

Modell-*spilleren* er en slik ”idealtipe” som skapes av de ”stemmer” eller ”strategier” som finnes i et spill. Analogt med modell-leseren er modell-spilleren en hypotetisk spiller hvis profil

finnes i spillstrukturen, og som kan beskrives uavhengig av, og til og med forut for, empirisk spilling. Spill innebærer alltid at spilleren må foreta visse valg, men ikke alle valg er like gode. Modell-spilleren spiller slik spillet ”ønsker” å bli spilt. Dette betyr at hun ønsker å forstå spillets regler slik at valget blir best mulig. Med begrepet modell-spilleren har vi muligheten til å se hvordan et spill leder spillere i bestemte retninger, også i spill som er emergente systemer uten spesifikke mål.

Begrepet modell-spilleren har kort blitt nevnt i tidligere spillstudier av Gonzalo Frasca (2001a), Julian Kücklich (2003) og Lee (2003). Frasca viser til en modell-spiller som behandler reglene i en simulering slik ”forfatteren” intenderte.

[W]e could suggest that a simulation needs a 'model player' who is supposed to deal with the modell and retain from it similar laws and characteristics to the ones that the author intended when she designed it” (Frasca, 2001a: 44).

Frasca nevner regelboken, demonstrasjoner og treningsnivåer hvor spilleren blir guidet gjennom systemet. Disse kanalene brukes til å skape en modell-spiller, slik at designerne ”leder” spilleren gjennom deler av spillet. Det foregår altså en direkte kommunikasjon mellom spilleren og spilldesignernes intensjon.

Direkte kommunikasjonen mellom en intensjon og en spiller er kun én metode for å skape en modell-spiller. I tekststudier etter nykritikken har det vært lite fokus på forfatterintensjonen, og som Ecos modell-leser er heller ikke modell-spilleren avhengig av en gjenkjennelig forfatterintensjon. Kücklich presiserer derfor at forfatterintensjonen er en av mange tekstlige strategier som finnes i enhver tekst. I en litterær tekst kan disse strategiene bestå av for eksempel språklige valg, særpreget vokabular eller direkte henvendelser til leseren. I et dataspill kan vi anta at lignende strategier fremkommer blant annet gjennom spillets vanskelighetsgrad, hindringer som spilleren må overkomme, ludus- og paeda-regler, rammehistorier, filmatiske sekvenser og kontekstuelle og referensielle elementer.

Kücklich ser modell-spilleren i forhold til spillerens identifisering med spillets avatar²⁴.

Different games feature different kinds of avatars, from the god-like figures in games like *Civilization* and *Age of Empires*, represented only through the mouse pointer, to parties of several characters in roleplaying games, and to "internal focalizers" in first-

²⁴ Avatar er den spillkarakteren som styres av spilleren. Begrepet avatar stammer fra Sanskrit og betyr ”en guds nedstigning til jorden”.

person-shooters such as *Quake* (in narratological terms, an "internal focalizer" corresponds roughly to a first-person narrator). In any case, there is a component of the interface that allows players to identify with the events unfolding before their eyes. This component closely resembles the concept of the model reader, as developed by Umberto Eco. [...] This gradual expansion of the player's abilities is usually rewarded by the discovery of a new level, or new territory to explore. It is therefore the player's desire to become the model player of the game that enables him or her to identify with the avatar (Kücklich, 2003).

Modell-spilleren til Kücklich er beskrevet noe utilfredsstillende fordi han ikke gir en klar beskrivelse av hva som er modell-spillerens ønsker: Hvorvidt det er identifikasjon med avataren, eller om det er et ønsket om å finne nye områder og nivåer i spillet, kommer ikke klart frem. Hans modell-spiller-begrep synes å være en kombinasjon av disse ønskene. Jeg oppfatter det som analytisk lite tilfredsstillende at disse to grunnleggende ulike måtene å forholde seg til et spill på kan forenes i begrepet modell-spilleren. Modell-*leseren* er et begrep som utelukkende berører et interpretativt nivå, og Ecos konsept kan ikke overføres til spill uten å ta stilling til dataspillets andre, konfigurative, nivå.

Modell-spilleren, slik jeg definerer henne, er ikke villig til å spille slik at det Kendall Walton (1990) kaller innlevelselse blir et viktig aspekt ved spillet. Fiksjonen er ikke relevant for modell-spilleren, siden hun er en "spiller", ikke en "leser". Modell-spilleren er en hypotetisk spiller som konfigurerer et system, og kun er interessert i referensielle elementer og filmatiske sekvenser i den grad de sier noe om hvordan spillet konfigureres. Modell-spilleren er en som kun ønsker konfigurativ mening. Identifikasjon med avataren, eller tolkning av interpretative meninger, er derimot opp til den empiriske spilleren.

Modell-spilleres driv mot det perfekte

Om et spill skal fungere må det hele tiden legges ut hindringer for spilleren. Modell-spilleren er ikke en som mestrer spillet ved første forsøk, men en som ved å prøve og feile til slutt makter å forsere de hindringene spillet byr på. Denne gradvise forbedringen hos spilleren blir ofte belønnet ved at spilleren får adgang til et nytt nivå eller til andre deler av spillet, med nye muligheter og hindringer. Denne "prøve og feile"-progresjonen kan sammenlignes med det Jesper Juul (2001: 51) kaller spillerens begjær. I følge Jesper Juul frembringer dataspillet to typer begjær. Det ene er

et ønske om å forstå spillets struktur og mekanikk. Det andre består i å bruke denne forståelsen til en perfekt utførelse av spillet. Akkurat hva som er en perfekt utførelse av et spill er ikke alltid selvforklarende. I spill med ludus-regler (spill med en vinnertilstand) er det ”perfekte” å nå denne tilstanden. Det være seg å komme på top-score listen, avslutte spillet eller å vinne spillet. I mange spill er gjennomføringen ”perfekt” så lenge den fungerer. Denne fremgangsmåte formuleres i manualen til *Half-Life – Opposing Force*: ”If it’s stupid but works, it isn’t stupid”. Det ikke-perfekte i de fleste førstepersons-skytespill som *Half-Life* er å dø. Det perfekte er å overleve.

Selv sjakk har en modell-spiller. Modell-spilleren i sjakk er ikke nødvendigvis den beste sjakkspilleren, men en som *bestreber seg på* å spille best mulig. Et eksempel på en som feiler som modell-spiller kan være en far som spiller sjakk med sin unge sønn. Faren spiller ikke på sitt beste, og later konstant som om han er dårligere enn han faktisk er. Han feiler som modell-spiller fordi hans ønske ikke er å vinne over sin sønn, men heller sørge for at sønnen har en overkommelig motstander.

I spill uten ludus-regler er det derimot vanskeligere å se hva som er en perfekt utførelse siden det ikke finnes noen klart definerte mål. Likevel vil ikke spilleren handle målløst. Ifølge spillforsker Greg Costikyan (2002) er målene i spill enten eksplisitte eller implisitte. I *Half Life* er målet å holde seg i live til spillets slutt, i *Spacemar!* er målet å vinne, mens målet i *Tetris* er å komme på high-score-listen. Disse målene er eksplisitte. Et spill som *Sim City*, derimot, har ingen innebygget ”vinner-tilstand”, men ifølge Costikyan fungerer spillet fordi det tillater spilleren å lage sine egne mål, og spillet aksepterer et stort utvalg av mulige mål. *Sim City* er et spill hvor en spiller skal bygge opp en by slik spilleren selv ønsker, uten eksplisitte mål hun må jobbe mot. Modell-spilleren viser seg gjennom hvilke mål spilleren blir oppfordret til å sette seg. For eksempel vil spilleren av *Sim City* som møter på et problem av typen forurensning, trafikkaos eller kriminalitet trolig ikke forsøke å bevare disse problemene for realismen sin skyld, men derimot forsøke å forminske eller fjerne problemene. Barry Atkins hevder at spilleren av *Sim City* drives mot å konstruere en utopisk by.

The drive is always essentially utopian, there is a demand for a movement away from the ‘flawed’ to the ‘perfect’ that we may or not heed that is always orientated towards finding something that gestures towards an absolute ‘perfection’. [...] There is a flaw. I identify flaw. I ‘act’. There is no longer flaw. I move until I identify the next flaw.”(Atkins, 2003: 126)

På same måte ønsker modell-spilleren å forstå reglene for å benytte denne forståelsen til en ”perfekt” utførelse av spillet – det Atkins kaller et utopisk driv. En spiller som ikke bygger ut kollektivtrafikken, vil feile som modell-spiller fordi det begrenser hennes muligheter til å bygge en ”perfekt” by. Det kan selvfølgelig være underholdende å simulere en kaotisk by uten infrastruktur, men det vil ikke være i tråd med modell-spillerens ønsker slik jeg har definert henne her.

Jeg vil hevde at et lignende driv mot det perfekte finnes i alle spill. Når Prinsen i *Prince of Persia* mislykkes og dør, blir spilleren ført direkte til en lade-meny, akkompagnert av prinsens stemme som sier: ”no, no, no – that didn’t happen.” Spilleren feilet og må forsøke igjen. Til slutt vil spilleren komme seg videre. Det ”perfekte” er da en ultimat vei frem til målet, som man kommer frem til gjennom prøving og feiling.

I rollespill hvor avataren skal ”bygges opp” (*Morrowind*, *Baldurs Gate*) er det et tydelig driv mot skapelsen av en perfekt avatar. Ved å utvikle avataren i forskjellige kategorier som styrke, kreativitet og magi, og ved at avataren skaffer seg bedre rustning, våpen og lignende, skapes en best mulig spill-karakter. I alle spill er det alltid et driv mot noe ”bedre”, noe ”perfekt”.

Selv om alle er frie til å spille spill slik de selv ønsker, kan ideen om modell-spilleren hjelpe oss å analysere spill med tanke på både fiksjon og regler. Siden det ”perfekte” defineres av reglene, ikke av fiksjonen, vil modell-spilleren søke det ”perfekte” uavhengig av de fiksjonelle konsekvensene det fører til. Det oppstår et retorisk rom mellom modell-spillerens konfigurering og den empiriske spillerens fiksjonsdannelse: Hva som er ”ønsket” av spillets regler medfører visse fiksjonelle implikasjoner. Dette er en grunnleggende retorisk figur i alle fiksjonelle spill.

GTA III er et spill som ofte berømmes fordi det tilbyr spilleren stor valgfrihet. Simuleringen i *GTA III* fungerer som en ”sandkasse” der spilleren kan leke seg som hun selv ønsker. Selv om simuleringen tilbyr valgfrihet er likevel ikke *GTA III* som fiksjon åpen for forskjellige tolkninger. Modell-spilleren blir drevet til å gjennomføre visse handlinger, ofte av voldelig sort. Vinningsvold preger dermed fiksjonen den empiriske spilleren innbiller seg. Selv om simuleringen i utgangspunktet er åpen, kan vi gjennom modell-spilleren kartlegge de fiksjonelle verdier som finnes i spillfiksjonen.

I det utskjelte *Manbunt* (2003) er dette retoriske rommet tydelig, og de fiksjonelle konsekvensene av spillerens handlinger oppfattes som positive. *Manbunt* begynner med at spillkarakteren blir henrettet, noe som viser seg å være en bløff da karakteren senere våkner opp til ”regissørens” stemme. Denne regissøren tilbyr spillkarakteren en avtale: Hvis spillkarakteren – og dermed også spilleren – er villig til å gi regissøren materiale til hans film, skal han få en ny sjanse til å leve. Det blir fort klart hva slags film regissøren er interessert i: Spillkarakteren blir

bedt om å drepe såkalte ”hunters” på diverse groteske måter, gjerne ved hjelp av plastposer eller glassbiter. Drapene blir så akkompagnert av regissørens instruksjoner og jubel.

Spillkarakteren, så vel som spilleren, eies på alle måter av regissøren. Den ”perfekte” vei gjennom spillet dannes ved stadig nye drap, og spilleren blir en marionett for regissørens brutale fetisjering av vold. Spilleren tvinges inn i et paradoks: En ”positiv” (perfekt) konfigurering medfører ”negative” fiksjonelle konsekvenser. I dette scenariet finnes det intet rom for lek eller eksperimentering, og spilleren er på ingen måte fri. Spilleren inviteres dermed til å undre seg over hvorfor hun spiller videre, og hvorfor volden på ”filmen” som lages kan være så fascinerende. Interpretativt blir spillet en kommentar til vår egen fascinasjon for vold, slik vi kjenner den fra forskjellige populærkulturelle uttrykk og andre dataspill.

Den implisitte programmerer

I forrige kapittel viste jeg hvordan narrative sjangere kan betraktes som en abstraksjon av tid og rom, mens simulering er en abstraksjon av regler og manipuleringsmuligheter. Av dette følger det at en simulering har andre retoriske virkemidler tilgjengelig enn de vi finner i litteratur, film og drama.

Forfatterrollen i spill har tidligere blitt undersøkt av flere teoretikere. Buckles (1985) hevder at spillerne av eventyrspill selv blir ”forfattere”. I *Adventure*, som Buckles studerer, skriver brukeren selv tekst, og tilsynelatende blir brukeren forfatter av denne teksten. Skillet mellom forfatter og leser blir dermed uklart og begreper som ”forfatter” eller ”leser” synes lite presise. Selv om brukeren av et spill kan begi seg ut på en kreativ prosess, er det en illusjon at brukeren selv blir forfatter. I et tekstunivers som *Adventure* er ikke brukeren fri til å forfatte hva som helst, men begrenset av et sett med regler som danner premissene for hva brukeren kan og ikke kan gjøre. Det er selvfølgelig ingen grunn til å tro at en skapende instans i spill har forsvunnet helt, eller at den er overført til brukeren. Skaperen er ikke en forfatter som konstruerer en sekvens av tegn, men en spilldesigner som konstruerer reglene som legger premissene for hva brukeren kan, og ikke kan, gjøre. Dette kan støttes av Lev Manovich som i *The Language of New Media* (2001) understreker at et spills interaktivitet er strukturert av spillens programmerer. Spilleren kan ikke handle fritt, men er begrenset av de implementerte reglene. Regler kan ikke brytes. Verken spillens mål, eller midlene til å nå dette målet, kan forandres vesentlig av spilleren.

I *The Rhetoric of Fiction* (1961) utviklet Wayne Booth begrepet implisert forfatter. Den impliserte forfatter er ikke den empiriske forfatter, men en abstrakt størrelse – en retorisk stemme

som leseren forestiller seg på grunnlag av tekstens elementer. Den impliserte forfatter kan best forstås som et sett med normer som finnes i teksten. Lignende normer kommer til uttrykk i et spill gjennom spillets regler og elementer, og konstituerer det vi kan kalle den impliserte programmerer. Denne impliserte programmereren er potensielt en meningsskapende instans som får spillets interpretative ”intensjon” til å komme til uttrykk. Den impliserte programmerer som finnes i ethvert spill er avgjørende for spillis retoriske muligheter. Den impliserte programmerer uttrykker seg gjennom spillstrukturen. For det første gjennom de begrensninger og regler som spillstrukturen pålegger spilleren. For det andre gjennom hvilke regler som er implementert i simuleringen og hvilke regler som er utelatt. For det tredje ved hjelp av referensielle elementer. Den impliserte programmerer kan tre tydelig frem i samspillet mellom disse faktorene.

Representasjon

Audio-visuelle og verbale representasjoner i spill utgjør en sentral del av spillis meningsdannelse. Jesper Juul har konstruert et spill (*gameliberation*²⁵) hvor spilleren skal skyte ned forskjellige objekter som svever rundt på skjermen. Disse objektene er begreper (for eksempel ”narrativ teori”) eller bilder (for eksempel av Sigmund Freud), og spilleren må skyte ned disse for å ”overleve”. Juuls spill er meningsfylt på to nivåer: For det første er det meningsfylt som spill under spilling (konfigurativ mening), for det andre har det et meningsinnhold som refererer ut over seg selv som spill (interpretativ mening). I lys av dette siste nivået er spillet en kommentar til en debatt innen spillforskningen hvor Jesper Juul og flere med ham mener at spill har blitt utsatt for *teoretisk imperialism* fra andre fagfelt. Spillforskningen (i spillet representert av spilleren) må forsvare seg mot angripende teorier, inntil den har et solid fundament av egne teorier basert på spill. En slik tolkning er mulig fordi spillet har klare referanser til teoretiske retninger (”psykoanalyse”, ”narrativ teori”). Men sett at vi fjernet disse referansene og lot dem være abstrakte objekter som skulle skytes ned. Spillet hadde vært like spillbart som tidligere, men den kulturpolitiske kommentaren hadde forsvunnet helt, og spillet ville vært uten det jeg har kalt interpretativ mening.

Et annet eksempel på hvordan referensielle elementer kan atskilles fra reglene, kan være to ulike spill med helt identiske regler, men med vidt forskjellige referensielle elementer. Vi kan sammenstille det groteske *The suicide bomber game*²⁶ og en del av *The Howard Dean for Iowa game*²⁷. To

²⁵ www.jesperjuul.dk/gameliberation/

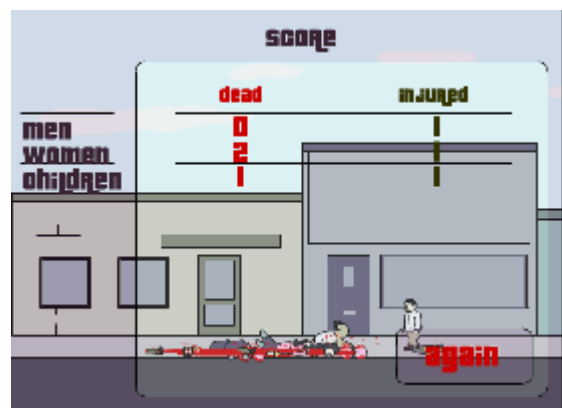
²⁶ www.newgrounds.com/portal/view.php?id=50323

spill med divergerende, men tydelig politisk innhold. *The Howard Dean for Iowa game* er en del av Howard Deans massive internettsatsning foran senatorvalget i USA 2002/3. Målet i spillet er å verve virtuelle velgere, samtidig som spilleren selv blir forsøkt vervet i en reell valgkamp. Spilleren skal bevege avataren rundt på skjermen og vente til det er flest mulig fotgjengere rundt (fotgjengere spaserer i varierende tempo på fortauet, fra begge kanter). Spilleren trykker så på venstre museknapp slik at avatarens valgplakat verver menneskene i nærheten.



The Howard Dean for Iowa game.

Det andre spillet som har tilsvarende regler er *Kaboom – The suicide bombing game*. Her spiller man en selvmordsbomber hvis mål ikke er å skaffe flest mulig velgere, men å drepe flest mulig mennesker i en selvmordsaksjon.



Kaboom - The Suicide bombing game.

Spillet har blitt kritisert for sitt groteske og sterke innhold (Lubell, 2003). Først og fremst fordi spilleren skal forsøke å drepe flest mulig uskyldige forbipasserende for å oppnå høy poengsum. I

både *The Suicide bombing game* og *The Howard Dean for Iowa game* trykker spilleren på den venstre museknappen når det er flest mulig folk rundt avataren, noe som henholdsvis får plakaten til å gå opp, eller bomben til å gå av. Sammenstillingen viser at det er de referensielle elementene som gjør det andre spillet mer grotesk enn det første. Til tross for identiske regler gir spillene ulike spillopplevelser. Det er heller ikke vanskelig å tenke seg et fullstendig abstrakt spill som opererer med de samme reglene som disse to spillene. En amerikansk valgkampanje og en selvmordsbombing danner to forskjellige kontekster med ulik ideologisk betydning. Tilsynelatende er representasjonen ikke avgjørende for hvordan spillet blir spilt.

Juul hevder at spill er tema-fleksible (Juul, 2001b). Det er mulig å spille sjakk med steiner på bakken, eller med hva som helst, så lenge det er enighet mellom spillerne om hva hver brikke representerer. *The Suicide bombing game* og *The Howard Dean for Iowa game* er enkle spill som eksemplifiserer Juuls argument. På bakgrunn av dette skulle man tro at det kun er de referensielle elementene som danner spillis interpretative meningsinnhold, men dette vil være en forenkling. Det er vanskelig å forestille seg større spill som *The Sims* og *Grand Theft Auto* som tema-fleksible. Det er ikke mulig å tenke seg *The Sims* representert som en forstad i et kommunistisk Sovjetvelde, fordi representasjonen som amerikansk forstadsidyll ikke kan skilles fra reglenes kapitalistiske verdigrunnlag. I det hypotetiske spillet *The Sows* måtte både reglene og de referensielle elementene vært forskjellige fra *The Sims*, ikke kun reglene eller kun referansen. Det er derfor ikke mulig å skille representasjonen fra reglene i *The Sims*, og det er heller ikke mulig å tenke seg en utskifting av audio-visuelle representasjoner. Generelt kan derfor ikke spill betraktes som tema-fleksible. De referensielle elementene må sees i forhold til spillets regler. Begge disse bestanddelene danner grunnlaget for hvordan spilleren manipulerer spillsystemet, og hvordan spillet blir tolket

Det er ingen overraskelse at de referensielle elementene legger grunnlaget for spillis forskjellige uttrykk. I små spill, som mine eksempler her, har referansen liten betydning for hvordan spillet blir konfigurert, men stor betydning for hvordan spillet tolkes. I sin referanse (det som det refereres til) skiller ikke spill seg fra litteratur eller film. Ved å velge en setting for handlingen kan litteratur og film benytte seg av kjente og ukjente referanser som leseren/tilskueren allerede har en formening om. Spill får delvis sin betydning ved hjelp av spillerens kjennskap til det spillet refererer til. Et eksempel er *Return to castle wolfenstein* (2002) som er lagt til nazi-Tyskland. Spillet ville hatt andre ideologiske overtoner om det hadde vært lagt til Vietnamkrigen.

Referensielle elementer bidrar også til å skape modell-spilleren. Modell-spilleren viser hvordan det å spille et spill ofte krever en viss kompetanse forut for selve spillerfaringen. Dette er også et poeng Eco fremhever når han snakker om modell-leseren. Modell-leseren av et 1800-talls

drama tenker sitt når hun leser om en pistol i første akt. Det vil være vanskelig for en som ikke kjenner til konvensjoner for 1800-talls drama å få et fullt utbytte av verket, og en slik leser vil til en viss grad feile i å bli modell-leseren. Hvis spilleren av et førstepersons skytespill finner en pistol i innledningen av spillet, vet spilleren at den vil komme godt med senere i spillet, og modell-spilleren vil ha den klar til den tid. Et spill som *Pong* krever også en viss kjennskap til konseptet spillet bygger på. En spiller som aldri har sett tennis (eller et lignende spill) vil ha vanskeligheter med å forstå hva spillet går ut på, og dermed trolig feile som modell-spiller. På samme måte kan en spiller som ikke kjenner til konseptene rundt moderne infrastruktur og kapitalisme ha vanskeligheter med å forstå *Sim City*. Riktignok kan instruksjoner og regelbok hjelpe spilleren til å bli modell-spiller, men viktigst er spillerens kjennskap til spillets referensielle elementer (penger, bil) og spillerens kjennskap til konsepter i spillet (kapitalisme, bilisme). Barry Atkins sammenligner denne kjennskapen med at spillet allerede forut for spillingen eksisterer som en tekst. Spilleren kjenner til spillets referensielle elementer og vet intuitivt hvordan *Sim City* skal behandles.

[W]e are aware that this ‘sim nation’ is modeled on the world in which we live, and has embedded within it the same assumptions and formulae through which social scientists have attempted to explain that world to us. We are already within a heavily and densely textualised space, even if it is apparently empty when first encountered. (Atkins, 2003, s. 129)

Modell-spilleren skapes av referensielle elementer – elementer som spilleren har kjennskap til fra før. Ikke bare bidrar forhåndskunnskapen om referensielle objekter i spillet til at modell-spilleren kan konfigurere; kunnskapen hjelper også modell-spilleren til å danne overordnede mål.

Ludus-regeler: Hva betyr det å vinne?

Ludus-reglene bestemmer hva som er målet i spillet – hva som skal til for å vinne, og dermed hva spillet ønsker av spilleren. For eksempel er Mario i *Donkey Kong* nødt til å redde prinsessen for å komme seg videre i spillet. Frasca har påpekt at alt spilleren gjør måles opp mot hvordan det relaterer seg til spillets mål.

Now everything that the player does or does not will be measured in relationship to how close or far it placed her from the final goal. Creating a *ludus* creates a moral set of rules, defining what is right and wrong” (Frasca, 2001).

Konsekvensen av ludus-regler er deres binære logikk. Enten vinner spilleren, eller så vinner hun ikke, det er ingenting imellom. Dette påvirker handlingsmønsteret til modell-spilleren som ønsker å nå målet spillet legger opp til. Handlinger som ikke hjelper Mario blir derfor gale, eller ikke-perfekte. Hvis det å drepe et monster kreves for å nå spillets vinner-tilstand, og ingen andre muligheter er tilgjengelige, *må* spilleren drepe monsteret. En spiller som ikke forsøker å drepe monsteret vil tape – og feile som modell-spiller.

Spill innebærer en konflikt mellom spillerens ønsker og de hindringer i spillet som spilleren må overvinne. Både *The Suicide bombing game* og *The Howard Dean for Iowa game* er på regelnivået en konkurranse der spilleren forsøker å få høyest mulig score. Spilleren skal overvinne en konflikt for å nå et mål. Utfordringen består i å beregne riktig, slik at flest mulig virtuelle mennesker befinner seg rundt avataren i det øyeblikket spilleren trykker på venstre museknapp. I *The Howard Dean for Iowa game* synes det å være samsvar mellom reglene og fiksjonen: Spillets politiske intensjon er således ikke uklar, det forsøker å danne en positiv politisk aura rundt spillerens seier. Når spilleren oppnår et godt resultat er dette positivt på det konfigurative nivået, så vel som på det fiksjonelle nivået (i hvert fall for en spiller som sympatiserer med Demokratene). I *The Suicide bomber game* er det annerledes: Et positivt utfall på det konfigurative nivået (en god poengsum) resulterer på ingen måte i en positiv fiksjon (terror). Handler dette spillet om å få best mulig score?

Med utviklingen av internett har det dukket opp en rekke små spill som utfordrer ideen om det å vinne et spill som noe positivt. Disse spillene er ofte laget ved hjelp av programmet Flash, som tilbyr en enkel omgivelse for konstruksjon av spill og programmer som kan integreres i nettleseren. Ved hjelp av Flash kan alle som har tilgang til en datamaskin med internett-tilgang lage og distribuere enkle spill. Dette har ført til en rekke eksperimentelle spill, ofte av politisk og samfunnskritisk art. Mange av disse spillene utfordrer forestillingen om at dataspill er noe en gjør kun for moro skyld, ved å ta opp temaer som vekker sorg. *The Suicide bombing game* er ett eksempel, et annet er *New York defender* (2002), som refererer til terrorangrepet på World Trade Center 11. september 2001. Gonzalo Frasca hevder i artikkelen *Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz* (Frasca, 2001) at mangelen på “seriøse”²⁸ spill skyldes spillet og

²⁸ Med ”seriøse” mener Frasca spill med tragisk innhold, for eksempel spill om Holocaust.

spillingens struktur: Spill kan vinnes eller tapes. Dette gjør at spilleren vil forsøke alle muligheter for å vinne, noe som raskt underminerer seriøst eller tragisk innhold i spill. Den repetitive/iterative spillingen, det at man kan spille gjennom handlinger og begivenheter flere ganger, gjør det lite egnet med en lineær progresjon mot den sikre død, som i en konvensjonell tragedie. Det å dø i spill er ikke en tragisk affære, siden spilleren har mulighet til forsøke igjen.

Actions in videogames are reversible. Therefore, there is no room in them for fate or tragedy. It is always possible to go back and play until you reach a happy ending. For this reason, videogames allow players to fool death itself (Frasca, 2001).

Den taiwanske professoren Shuen–Shing Lee mener på sin side at tragiske former i dataspill ikke må sammenlignes med konvensjonelle tragiske former, men at dataspill som en sjanger konstituerer sin egen tragiske form. Han tenker spesielt på spill som ikke kan ”vinnest”.

A ”You-never-win” game could be considered a tragedy, for example, a game with a goal that the player is never meant to achieve, not because of a player’s lack of aptitude but due to a game design that embodies a tragic form. (Lee, 2003)

Et spill som ikke kan vinnes er ikke noe nytt blant dataspill, ettersom spilleren i f.eks *Pacman* og *Space invaders* er nødt til å ”dø” før eller siden. (ved hjelp av poengscoren kan eventuelt en vinner kåres). Det vi kan kalle *Spill-tragedier* baserer seg derfor mer på det fiksjonelle elementet i slike spill. Lee refererer spesielt til spillet *New York defender* (2002), hvor spilleren skal forsvare tvillingtårnene i New York mot angripende fly. Det er umulig for spilleren å forhindre at tragedien før eller siden skjer, siden flyene som angriper stadig øker i antall²⁹. Ved å referere til terrorangrepet 11. september 2001 får spillmekanismene/reglene en verdi som antyder umuligheten av å kunne forsvare tvillingtårnene, og generelt til den håpløse oppgaven det er å forsvare seg mot terrorisme.

Som nevnt er spilleren følelsesmessig knyttet til spillets utfall – spilleren blir ”glad” hvis hun vinner eller oppnår en god score. Fiksjonelt innebærer *New York Defender* og *The suicide bombing game* alltid en tragedie når spillene er avsluttet. Når man oppnår en god score i disse spillene blir gleden spilleren føler satt opp mot det uunngåelig tragiske. Spillet har et målbart utkom (en score), men scoren spilleren oppnår i *New York Defender* blir satt opp mot en tragisk

²⁹ Spillet refererer til 9/11, men tar seg den kunstneriske friheten å slippe inn stadig nye fly, ikke kun to.

kontekst utenfor spilllets grenser. Den vanligvis positive erfaringen av å gjøre det godt i et spill er dermed satt opp mot en uunngåelig tragisk begivenhet, som ikke rimer med nytelsen av å vinne. Begge spillene preges av en sort humor: Spilleren gjør alt korrekt og skal tradisjonelt sett bli ”glad”, men spilllets referanse gir intet rom for glede. Spillerens handlinger står dermed i fare for å bli meningsløse og ”desillusjonerende”, fordi scoren spilleren oppnår ikke kan bøte på det faktum at spilleren ikke kunne redde tvillingtårnene.

Et annet spill som drøfter terrorisme er *Septemper 12th*.³⁰ Her skal spilleren bombe terrorister (kledd i sort, og med maskingevær) i en arabisk landsby. Spilleren oppdager fort at med en gang hun har klart å drepe en terrorist, vil uskyldige landsbyboere sørge over tapte liv (uansett om det er uskyldige eller terrorister som blir drept), og mange av landsbyboerne vil på grunn av sorgen omformes til nye terrorister. Uansett hvor ”godt” spilleren spiller, vil det alltid dukke opp flere terrorister. Den ”perfekte” tilstand, en landsby uten terrorister (som modell-spilleren søker) er ikke mulig å oppnå. Det er irrelevant for spilleren hvor hun bomber, eller hvor presist hun treffer, siden det ikke vil forandre utfallet av spillet. Spillerens handlinger blir meningsløse innenfor spilllets rammer. Den konfigulative meningen i disse spillene må gi tapt for den interpretative meningen. Budskapet spillet forsøker å få fram blir desto mer meningsfylt. Med Clive Thompsons ord: ”These games aren’t trying to get you hooked or make your thumbs sore. They’re trying to make you think” (Thompson (2002), fra Lee, 2003).

Paeda-regler

Paeda-reglene avgjør hva som kan gjøres og ikke gjøres innenfor spilllets rammer, og hvilke egenskaper de forskjellige objektene har i spillet. At kaffetrakteren i *The Sims* kan brukes til å lage kaffe, og at kaffe medfører at spillkarakterene (simmene) blir ”gira”, er eksempler på paeda-ragler. I *GTA III* er det paeda-reglene som bestemmer at tilfeldig forbipasserende er mer enn villige til å slåss med deg, mens mulighetene til å være vennlig er få. Det er paeda-reglene som fastsetter at TV-titting i *The Sims* gjør at en person har det moro, mens for mye rengjøring har motsatt effekt. Det er også paeda-reglene som bestemmer at Snake i *Metal gear solid* kan røyke en sigarett for å roe nervene, men at det også har en negativ effekt på helse-barometeret. I *GTA III* har spilleren muligheten til å skyte ned en prostituert etter å ha hatt sex med henne, for deretter å ta pengene

³⁰ www.newsgaming.com

hennes. Men dette er ikke noe spilleren *må* gjøre for å fullføre spillet. Som Fraska (2003) poengterer hadde det vært av en helt annen ideologisk betydning hvis spilleren *måtte* skytte prostituerte for å vinne, det vil si hvis ludus-reglene hadde tilsagt dette.

Paeda-reglene danner grunnlaget for hva som er mulig og hva som ikke er mulig i spilluniverset. Ved hjelp av de muligheter og begrensninger vi finner i paeda-reglene, blir verdier og ideologi en fremtredende del av spilluniverset. Et tydelig eksempel på paeda-reglens ideologiske aspekt kan hentes fra *SimCity*. I *SimCity* oppstår kriminalitet av seg selv, og den kan kun bekjempes ved å plassere politistasjoner på velvalgte steder rundt omkring i byen. Fengselet bør helst plasseres utenfor byen da det medfører klager fra naboer og lave boligpriser. Dette er verdiladede regler som viser til en forestilling om hvordan en by kan styres. Det er også mulig i *SimCity* å bygge opp kollektivtrafikken, men det er ingen ludus-regler som krever det. Spilleren har muligheten til å eksperimentere med forskjellige styremåter og kan også bygge en by med konstant trafikkaos og mye forurensning. Hvis spilleren likevel har et ønske om å lage en by som fungerer miljømessig og uten trafikkaos, lønner det seg å investere tid og penger i kollektivtrafikken. Som det følgende eksempelet fra Steven Poole viser, er det umulig å konstruere dagens Los Angeles i *Sim City* fordi paeda-reglene ikke gir mulighet for å neglisjere kollektivtrafikk og miljøvern. Derfor vil ikke det virtuelle Los Angeles makte å bli den typen millionby som virkelighetens Los Angeles er:

Los Angeles is a game of SimCity played by a maniac. Six-lane freeways gridlocked with sports-utility vehicles pump out untold cubic tones of exhaust fumes, enveloping the city in a permanent yellow smog. It's more or less compulsory to drive any distance more than ten meters, but you're not allowed to smoke outside. In fact, thanks to designer Will Wright's inbuilt bias towards public transport, it wouldn't actually be possible to build Los Angeles in his videogame. This satirical dystopia is too weird to be anything but real. (Pole, 2000: 103)

Verdisystemet som finnes i et spill indikerer ikke nødvendigvis at spillet forfekter disse verdiene. Daniel Senn og Simon Clatworthy har skrevet en rapport om overføring av verdier i dataspill (2003). Her tar de for gitt at de verdier vi finner i spillsystemet overføres og påvirker spilleren. De kritiserer blant annet konsumerismen i *The Sims*:

Etter vår mening vil et regelsett som belønner spilleren hver gang han/hun kjøper nye ting, og gir såpass mange fordeler til spillere som konsumerer mye, uttrykke sterkt at konsum er positivt og gir et fordelaktig liv” (Senn og Clatworthy, 2003).

Senn og Clatworthy hevder at negative verdier i et spill skaper negative verdier utenfor spillet. Det finnes her intet rom for estetikk eller refleksjon over det fiksjonelle universet som presenteres. Rune Klevjer (2004) har kritisert rapporten for å ikke ta hensyn til de estetiske implikasjonene: ”I iveren etter å nå fram til klare konklusjoner er det selve overføringen som står i sentrum, ikke hvilken rolle verdimønstre spiller i spill-estetikk og spillopplevelse.” (Klevjer, 2004).

Paeda-reglene i sosiale simuleringer må nødvendigvis basere seg på enkle prinsipper siden simuleringen ikke kan inkludere alle komplekse sosiale og politiske forhold i en komplett verden. Verdisystemet i spill må sees i forhold til de to meningsforhold som finnes i spill, det konfiguratve og det interpretative. På det konfiguratve nivået er spillet meningsfylt fordi det finnes implisitte og eksplisitte mål spilleren forsøker å nå. Spilleren manipulerer og eksperimenterer med et system med rigide regler, og dette forbindes stort sett med en nytelse.

På det interpretative nivået kan verdisystemene i spill sees i forhold til den virkelige verden, men det er for enkelt å hevde at verdisystemene vi finner i spill må behandles med de samme moralske og etiske retningslinjer som finnes i virkeligheten. Reglene danner verdisystemer som er en viktig del av spillets fiksjonelle uttrykk, og i denne fiksjonen dannes det ofte forestillinger med kulturelle, sosiale og politiske implikasjoner. Verdisystemet i et spill er i så måte ikke et verdisystem som overføres direkte til spilleren, men et verdisystem som tillater refleksjon, informasjon og fiksjonell underholdning, og som avspeiler det virkelige livet på godt og vondt.

5

Satire og voldsorgie:

Grand Theft Auto – San Andreas

Det første *Grand Theft Auto* (*GTA*) kom i 1997 og var utviklet av DMA Design, en liten skotsk bedrift som til da var mest kjent for spillet *Lemmings* (1991). Det originale *GTA* er et to-dimensjonalt spill der spilleren styrer begivenhetene fra et fugleperspektiv. Tematisk ligner spillet på de senere *GTA*-spillene: Spilluniverset er befolket av brutale gangstere, nådeløse mafiabosser og korrupte politimenn i et samfunn hvor vold, nihilisme og blodige gjengoppgjør dominerer.

GTA ble sluppet i en tid da den tredimensjonale grafikken var på full fart inn i spillindustrien, for eksempel med spill som *Tomb Raider* (1997). I grafisk skjønnhet kunne ikke *GTA* konkurrere med mange av de samtidige spillene, men til tross for det noe ”gammeldagse” fugleperspektivet fikk spillet en solid tilhengerskare. Suksessen kan delvis forklares med den store handlingsfriheten spillet tilbyr – et sentralt kjennetegn ved alle *GTA*-spillene. Mens spillere av *Tomb Raider* kunne fordype seg i en grafisk avansert tre-dimensjonal verden, var Lara Croft (styrt av spilleren) likevel tvunget til å bevege seg innenfor grottene og hulegangene i spilluniverset. Spilluniverset i *Tomb Raider* er konstruert ut fra hvordan Lara Croft beveger seg (grøftene som må forseres er ikke bredere enn at Lara makter å hoppe over dem). I denne forstand tilbyr ikke *Tomb Raider* noen frihet; spilleren må finne den veien designeren har lagt opp. I motsetning til dette tilbyr *GTA* full bevegelsesfrihet i alle retninger, i et spillunivers som ikke er begrenset av en forutbestemt vei som spilleren må følge. ”You’re in a world where you can pretty much do as you wish”, fremhever Brian Baglow, en av skaperne av det originale *GTA*. (*Games™* nr. 24, 2004: 88). Da *GTA III* kom til Playstation 2 i 2001 hadde utviklerne implementert en full tredimensjonal verden, og spillet ble en stor suksess.

Jeg vil i denne analysen se nærmere på *GTA San Andreas* (2004), det foreløpig siste spillet i serien. Som *GTA III* (2001) og *GTA Vice City* (2002) er *GTA San Andreas* et tredjepersons action/eventyrspill. I *GTA San Andreas* styrer spilleren afrikansk-amerikaneren Carl Johnson i et fiksjonelt univers som avspeiler USAs vestkyst. Carl Johnson kommer fra østsiden av Los Santos, som er inspirert av virkelighetens Los Angeles. Den mest markante forskjellen mellom *GTA III*, *GTA Vice City* og *GTA San Andreas* er de ulike fiksjonelle verdenene som presenteres. De

sentrale reglene har ikke forandret seg nevneverdig i det siste spillet. Likevel vil jeg hevde at de referensielle elementene i *GTA San Andreas* skaper et fiksjonelt hele som danner en tydeligere politisk og kulturell kommentar.

Jeg vil se nærmere på hvordan referensielle elementer og simuleringens regler er knyttet sammen, og hvordan disse to komponentene danner en satirisk og samfunnskritisk fiksjonell verden. Jeg vil gi en beskrivelse av hvordan den fiksjonelle forestillingen skapes i en kombinasjon av filmatiske sekvenser, referensielle elementer og simuleringens regler. Disse delene kan ikke skilles fra hverandre, men fungerer som fiksjonelle proper som kompletterer hverandre i den fiksjonelle forestillingen. Noen vil kanskje synes at min analyse ignorerer leken og gleden ved å spille. Derfor vil jeg bemerke at min analyse er mer et perspektiv enn en komplett analyse. Jeg vil forsøke å finne de retoriske kombinasjoner som muliggjør tolkning fra et interpretativt ståsted, noe som kan betraktes som et forsøk på å ”lese” det semiotiske spillsystemet.

Frihet og tvang

Selv om *GTA San Andreas* tilbyr stor frihet, må spilleren likevel utføre forskjellige oppdrag for diverse tvilsomme kriminelle foretak hvis spilllets overordnede mål skal nås. Disse oppdragene utgjør spilllets quest-struktur og skaper spilllets overordnede plot. Spilleren av *GTA San Andreas* veksler mellom å behandle spillet på to grunnleggende forskjellige nivåer: 1) Som en åpen simulering uten overordnede mål, og 2) som en serie med quester der spilleren må nå forskjellige midlertidige mål frem til den siste og endelige questen. Quest-strukturen er en progressiv form, men hver enkel quest er basert på det samme emergente systemet – og må derfor defineres som et emergent system i seg selv. Quest-strukturen er en overordnet struktur der questene følger hverandre i en fastsatt rekkefølge.

Quest-strukturen fyller to funksjoner i spillet. Før det første sørger den for muligheten til å konstruere en rekke underholdende småspill (quester) ut av en og samme emergente simulering. For det andre danner quest-strukturen en fiksjonell og narrativ progresjon som spilleren kan (og ofte ønsker å) leve seg inn i. Strukturen fungerer derfor som en måte å kombinere den åpne simuleringen med forutbestemtheten til en (narrativ) fortelling på. Hver quest innledes av korte filmsekvenser som ofte forklarer for spilleren hva denne questen går ut på. Filmsekvensene kan også gi hint om hvordan questen kan løses. I tillegg spiller filmsekvensene en sentral rolle for spilllets fiksjonsdannelse. Sekvensene er ofte parodiske og humoristiske og fungerer også som en belønning for spillerens progresjon. Når questen så er utført dannes en konstant som føyer seg

inn i rekken av andre fullførte quester, og dette danner grunnlaget for at spilleren kan tenke seg en fiksjonell progresjon mens hun engasjerer seg i spilluniverset.

I alle *GTA*-spillene danner quest-strukturen et forløp som spilleren kan gjennomføre. I *GTA III* blir "the kid" (avataren i *GTA III*³¹) forrådt av sin partner, en type *femme fatale*, og dette motiverer en progresjonsstruktur der spilleren skal hevne seg på sin tidligere partner. Quest-strukturen slutter med at "the kid" får sin endelige hevn. I *GTA San Andreas* skal Carl Johnson hevne sin mor og gjenopprette nabolagets ære, noe som byr på store prøvelser. Quest-strukturen fungerer dermed, med Kendall Waltons termer, som en fiksjonell prop som spilleren benytter seg av til å skape en fiksjonell verden.

Simuleringen i seg selv gir ingen mulighet for progresjon. Ulikt *The Sims* og *SimCity* hvor alt spilleren gjør får følger for den videre utviklingen av spillet, er det på sikt få muligheter i *GTA San Andreas* til å endre simuleringen. Simuleringen vil gå sin gang uavhengig av om spilleren konfigurerer den eller ikke. I forrige kapittel beskrev jeg hvordan modell-spilleren ønsker seg mot en "perfekt" tilstand. Siden simuleringen i *San Andreas* ikke kan bli varig påvirket, er den eneste muligheten for en "perfekt" tilstand å begi seg inn på questene ("perfekt" i den forstand at spillets quest-struktur avsluttes). *GTA San Andreas* inneholder både en progressiv spillstruktur og et emergent system, men det er det progressive som danner spillets overordnede spillkontekst, i form av spillets overordnede mål som spilleren skal nå.

Som nevnt i innledningen bør valgfriheten i *GTA* først og fremst betraktes i lys av den lange tradisjonen av action-/eventyrspill. I motsetning til hulegangene i *Tomb-raider* og korridorene i *Half-life* er det som ingen "vegger" som begrenser spillerens bevegelsesfrihet. Friheten i *GTA* innebærer ikke bare en mulighet for spilleren til å løse questene på sin egen måte, men også muligheten til å tre helt ut av den lineære oppbygningen. I *San Andreas* finnes det en rekke detaljer som gjør utforskning interessant, og *GTA San Andreas* tilbyr et større område enn de tidligere *GTA*-spillene. Der *GTA III* og *GTA Vice City* presenterer en by, presenterer *GTA San Andreas* tre byer, og mellom disse finnes store, landlige områder. Hvert område i *San Andreas* har sin egen geografiske og demografiske profil: Fra urbane og fattige strøk i østlige Los Santos, til rike villastrøk rundt Mulholland. Fra bratte bakker i San Francisco-inspirerte San Fierro, til ørkenområder øst for Las Venturas (inspirert av Las Vegas). Spillet fremtrer ikke så mye som et utvalg av temaer og stiliserte urbane forhold som i de tidligere spillene i serien, men mer som en troverdig karikatur av en fullstendig verden. *GTA San Andreas* inneholder en rekke detaljer som ikke alltid har direkte innvirkning på selve spillingen. Disse detaljene kan forstås i tråd med det

³¹ De er noe uklart hvorvidt han har et navn (noen nettfora refererer til ham som Claude), men han blir ofte tiltalt som "the kid".

Roland Barthes kaller "the reality effect" (Juul, 2003: 162). Detaljene har ikke nødvendigvis noen funksjon for spillsituasjonen, men de bidrar til å gjøre San Andreas til et levende og pulserende sted. Disse detaljene gir et mer komplett bilde av den fiksjonelle verdenen.

Alt dette gjør det meningsfylt å bruke timevis i San Andreas som en slags turist, uten å ta fatt på questene. Spilleren kan se på utsikten fra Mount Chilau eller på solnedgangen over Santa Monica Beach. Spillet er ikke uten en viss stilisert skjønnhet når det gjelder landskaper og klima, fra den oransje solnedgangen over Los Santos, til regnfulle og tåkete skyer.

Alle *GTA*-spillene er store, utstrakte verdener. Å løpe på tvers over landskapet i San Andreas tar over en time (i virkelig tid). Alle spill som presenterer slike store, simulerte verdener risikerer at det å komme seg fra sted til sted blir en kjedsommelig aktivitet. Transport fra sted til sted er derfor en viktig del av *GTA San Andreas*, og få spill leverer et så stort utvalg av forskjellige framkomstmidler for å utføre denne oppgaven. Over 180 forskjellige kjøretøyer finnes i San Andreas. Først og fremst er dette forskjellige typer biler, men også sykler, motorsykler, båter, fly og helikopter m.m. Ifølge Gonzalo Frasca (2003) er dette en av grunnene til at *GTA III* har blitt så populært: Den ofte kjedelige aktiviteten det innebærer å komme seg fra sted til sted, fra oppdrag til oppdrag, er i *GTA* en spektakulær og underholdende aktivitet. Dette gjelder også *Vice City* og *San Andreas*.

When you need to go to the other side of Liberty City, you do not waste your time: you actually enjoy it. The means of transportation is fun: you carjack a nice car and then drive it according to your mood – either smashing other cars, using the wrong lane or being chased by cops. Driving in *GTA3* is a game in itself. (Frasca, 2003)

Den fiksjonelle konteksten

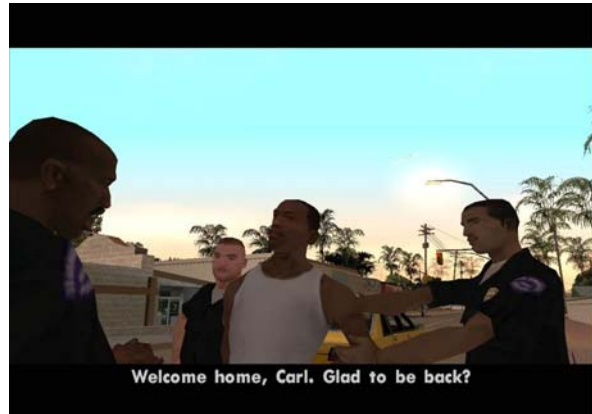
Fiksjonen i spill er ikke isolert fra andre kulturelle former. Spillfiksjoner baserer seg ofte på konvensjoner fra film og litteratur, og i visse tilfeller kan vi se at film og litteratur benytter seg av konvensjoner fra spill. I en film som *Løp Lola Løp* (1998) bygges den narrative strukturen opp som et spill. Filmens tempo skifter stadig, i analogi til forholdet mellom spilling og pause. Den fiksjonelle verden som presenteres i dataspill er nesten alltid gjenkjennbar for spilleren. Selv stjerneuniverset i et spill som *spacewar!* henspiller på en omfattende kultur tilknyttet *science fiction* og astrofysikk.

Fiksjonen i dataspill har flere funksjoner: Den kan den lede spilleren til en forståelse av spillets regler og mekanismer. I andre spill er fiksjonen et poeng i seg selv. Det siste gjelder i stor grad *GTA San Andreas*.

En filmatisk sekvens er det første spilleren i *GTA San Andreas* må gjennom: Carl Johnson er tilbake i sin hjemby Los Santos etter å ha tilbrakt fem år i Liberty City. Hans mor har blitt drept av ukjente gjerningsmenn. Gjennom flere innledende filmsekvenser får spilleren informasjon om tilstanden i den lokale gjengen, ”The Grove street families” fra Ganton³² Det blir også klart at ”The Grove street families” mister mer og mer innflytelse på grunn av crack-misbruk i nabolaget og rivaliserende gjengers aggressive krigføring. Gjennom disse sekvensene dannes spillets overordnede mål: Hevn moren, og bygg nabolaget opp igjen.

De filmatiske sekvensene har en viktig rolle som igangsetter av fiksjonen. I den aller første filmsekvensen blir Carl Johnson kidnappet av korruperte politimenn. En konflikt som spilleren må overvinne (mellom Carl Johnson og politiet) etableres dermed i den første filmsekvensen, noe som bidrar til å skape en fiksjonell ramme for spillsituasjonen. I den aller siste filmsekvensen, etter at siste quest er løst, får Carl Johnson sin endelige hevn over hovedfienden, politioffiser Tenpenny.

GTA San Andreas benytter seg av et vidstrakt korpus av populærkulturelle referanser. Rune Klevjer (2002) hevder at filmsekvenser i dataspill kan fungere som en for-fortelling der kjente populærkulturelle myter danner rammene for spillingen. ”The cutscene casts its meanings forward, strengthening the diegetic, rhetorical dimension of the event to come”. De filmatiske



Innledende filmsekvens i GTA San Andreas



Den innledende filmsekvensen er over, og spilleren kan selv styre Carl Johnson.

³² Et stedsnavn som henspiller på området Compton i den østre delen av Los Angeles, mytologisert på grunn av sine brutale gjenger.

sekvensene plasserer dermed spilleren i en kontekst hun kjenner fra før. Hun skal realisere en fiksjon hun har kjennskap til.

A recognisable rhetoric meets you; the voice of a genre. This voice is your dialogical partner, in a mythical world especially made for you (Klevjer, 2002).

I de to siste spillene i *GTA III*-serien har fiksjonen tydeligere historiske referanser enn tidligere. I *GTA Vice City* er spillet lagt til 1980-tallet, med en fiksjonell setting som henspiller på - og refererer til - filmer som *Scarface* og tv-serien *Miami Vice*. I *GTA San Andreas* avspeiler fiksjonen et miljø på USAs vestkyst på 1990-tallet. Spillverdenen er sentrert rundt myten om afrikansk-amerikanske gettoer og vestkyst-hiphop-kultur.

I løpet av 1990-tallet begynte flere amerikanske filmregissører å skildre livet i de afrikansk-amerikanske gettoene i USA. Filmer som *Menace II Society* (1993), *Boyz 'N the hood* (1991), *Juice* (1992) og *New Jack City* (1991) gir et tidvis skremmende bilde av et samfunn der brutalitet, vold, kriminalitet og fattigdom er en integrert del av oppveksten, og hvor drap på afrikansk-amerikansk ungdom er en nesten daglig hendelse. Filmene viser hvordan livet i gettoen er atskilt fra et storsamfunn som synes å bry seg lite med skjebnene der. Disse filmene er en filmatisk forlengelse av de ofte brutale beskrivelsene man finner i gangster-rap, samtidig som de benytter konvensjoner fra tidligere gangster- og mafiafilmer av blant andre Brian de Palma og Martin Scorsese. Den fiksjonelle verden i *GTA San Andreas* rommer klare referanser til disse 1990-talls-filmene, gjennom benyttelse av konvensjoner, formgrep og stilnivåer herfra. Som *Menace II Society* og *Boyz 'N the Hood* berører *GTA San Andreas* temaer som rasekonflikt, fattigdom, rusproblemer og gjeng-vold. I tillegg er *GTA San Andreas* en hyllest til filmenes estetikk - som veksler mellom spektakulær action, sosialrealisme og politisk kritikk.

Filmatiske sekvenser står alltid i fare for å ”stykke opp” spillingen, men dette spolerer ikke nødvendigvis opplevelsen av sammenheng for spilleren. I *GTA San Andreas* har både de filmatiske sekvensene og selve spillsituasjonen det samme grafiske detaljnivå. Overgangen mellom de filmatiske sekvensene og spillingen blir dermed flytende. De filmatiske sekvensene danner også et rom for pause fra den tidvis intense og krevende spillsituasjonen. Klevjer (2002) har påpekt at spilleren fort lærer å veksle mellom spillsituasjonen og filmsekvensene og at dette skaper en karakteristisk rytme i spillet som spilleren etter hvert forventer.

Carl Johnson

Å diskutere avataren Carl Johnson som en selvstendig karakter er ikke uproblematisk, siden spilleren til en viss grad har mulighet til å konstruere en sin egen versjon av Carl Johnson. Spilleren kan for eksempel endre hans hårsveis, klesstil og muskelmasse underveis i spillet (gjennom frisørbesøk, klesinnkjøp og treningsstudiobesøk), noe som kan bidra til at spilleren også danner seg sin egen særegne forestilling om Carl Johnson. Samtidig tvinger quest-strukturen spilleren inn i filmsekvenser og oppdrag hvor Carl Johnsons personlighet kan være sterkt avvikende fra den personligheten spilleren har innbilt seg. Mange oppfatter det som et brudd med en spilleestetikk at spilleren tidvis tvinges i bestemte retninger. Blant andre spillforsker Simon Larsen (2005) beskriver hvordan han under spilling skapte seg en forestilling om Carl Johnson som en beintøff gangster som ikke lar seg pille på nesen. Han ble derfor forarget over at Carl Johnson i en filmsekvens blir lurt av den korruperte politioffiser Tenpenny. Dette hadde ikke denne spilleren forestilt seg at Carl ville godta. Identifikasjonen med Carl ble svekket. I forløperen *GTA III* tiltales avataren ikke engang med navn. Han snakker aldri og danner en "tom" personlighet som det er opp til spilleren å fylle. I motsetning til dette har Carl Johnson en tydeligere personlighet som i mindre grad kan fylles av spilleren.

GTA San Andreas kombinerer filmatiske sekvenser og en åpen simulering som potensielt i konflikt med hverandre. Modell-spilleren blir drevet inn i quest-strukturen, noe som tvinger den empiriske spilleren til å tilpasse sin forestilling om Carl Johnson dette. Likevel vil jeg hevde at resultatet ikke er så identifikasjonsdrepende som Simon Larsen skal ha det til. All fiksjon er avhengig av fiksjonelle proper, og disse propene legger føringer for spillerens imaginasjon. Spilleren er ikke fri til å innbille seg hva det skal være.

Hvorvidt *GTA San Andreas* går for langt i å legge føringer for spilleren skal jeg ikke diskutere her, men spilldesignerne har i *GTA San Andreas* konstruert en afrikansk-amerikansk gangster, og dette er et bevisst kommunikativt valg. Fiksjonen i *GTA San Andreas* baserer seg for en stor del på å referere til eksisterende kulturelt materiale. Korruperte politimenn har en naturlig plass i dette universet, og Carl Johnson må finne seg i å bli herset med av krefter verken han eller spilleren kan kontrollere.

Det første *GTA*-spillet skilte seg fra majoriteten av samtidige dataspill ved at spilleren kunne spille den slemme skurken. Mens de fleste actionpregede dataspillene fortsatt var sentrert rundt de "godes" kamp mot det "onde" (F. eks. *Half-life*, *Doom*, *Return to castle Wolfenstein* m.f.) kunne man i *GTA III* og *GTA Vice City* innta rollen som skurk med tvilsom moral. I *GTA III* snakker "the kid" aldri. Han godtar blindt de oppdragene forskjellige lugubre arbeidsgivere gir

ham. Både ”the kid” og Tommy Vercetti (fra Vice City) er tydelige samfunnsfiender som benytter seg av brutale metoder for egen vinning. Carl Johnson – styrt av modell-spilleren – er også en samfunnsfiende som ikke nøler med å være brutal, men han har ikke økonomisk vinning som primært motiv (oppdragene han utfører gir ofte liten eller ingen økonomiske gevinst).

GTA San Andreas skiller seg derfor fra de tidligere spillene i *GTA III*-serien ved at Carl Johnson har en annen moralsk posisjon enn ”the kid” og Tommy Vercetti. Carl Johnson har tydelige ikke-økonomiske motiver bak oppdragene han begir seg ut på. Blant annet motiveres han av at nabolaget er i ferd med å bryte sammen på grunn av crack-misbruk, noe som hemmer gjengens evne til motstå angrep fra nærliggende og fiendtlig innstilte gjenger. På grunn av dette innbyr *San Andreas* til en mer kompleks analyse av hovedpersonenes moralske posisjon. Utviklingen i quest-strukturen innbyr også til en slik tolkning ved at ”the kid” fra *GTA III* dukker opp et stykke ut i historien: Carl Johnson drar midtveis i spillhistorien med sin midlertidige kjæreste ut på forskjellige voldstokter. I en filmatisk sekvens dukker ”the kid” opp, taus som alltid, og kjæresten vraker Carl Johnson for å dra med ”the kid” til Liberty City. Mens Carl Johnson ikke takler kjærestens holdninger (han blir nervøs og usikker), har ”the kid” ingen problemer med henne, noe som antyder hans mindre sensitive forhold til vold. Dette kan leses som en narrativ og tematisk bevegelse bort fra den mer vinningsorienterte volden i *GTA III* og *GTA Vice City*.

Spillkonvensjoners referanse og radioens satire:

Ammu-Nation og Fast Food Nation

Spilleren av *GTA San Andreas* manipulerer ikke bare spillets regler, men ”leker” også en *mental* lek med de kulturelle fenomener som gjenspeiles i spillet. Spillet sjonglerer med referanser til det amerikanske samfunnet i en satirisk omgang med kjente amerikanske konsepter som *fast-food*-kjeder og liberal våpenpolitikk. I forrige kapittel argumenterte jeg for at spills retoriske posisjon i stor grad bestemmes av forholdet mellom regler og referensielle elementer, og av den konteksten disse opererer innenfor. Forholdet mellom referensielle elementer og regler er også utnyttet for å oppnå en satirisk effekt flere steder i *GTA San Andreas*. Dette blir tydelig gjennom utformingen av tradisjonelle spillkonvensjoner.

Et slikt spillelement er våpenbutikken ”Ammu-nation”. Ammu-Nation er en våpenbutikk-kjede som eksisterer i alle spillene i *GTA III*-serien, og er således ikke et særegent element i *San Andreas*. Det faktum at spilleren kan gå inn i en butikk og kjøpe våpen er et viktig

premiss for spilling – spilleren trenger våpen og Ammu-nation er den sentrale leverandøren. Den satiriske kommentaren i navnet på kjeden er tydelig nok, og slagordet til kjeden er: "Everything to make you feel manly and patriotic". Denne formen for våpentilgang bidrar til å konstituere den fiksjonelle verden spilleren innbiller seg, og våpentilgangen er således en viktig del av spillets satiriske uttrykk. Dette er et samfunn der våpen er lett tilgjengelig, noe som kan leses som en kommentar til våpenpolitikken og våpentilgjengeligheten i store deler av USA.

En konvensjon i action-sjangeren er helse-barometeret som forteller spilleren hvor mye "liv" hun har igjen før hun "dør". Spilleren må ofte "lade opp" sitt helse-barometer for å unngå den sikre død. Dette gjøres på forskjellige måter, ofte tilpasset et spills fiksjonelle omgivelse. I den magiske verdenen i *Prince of Persia* (2003) kan prinsen drikke magisk vann. I det hardkokte New York-miljøet i *Max Payne* (2002) brukes smertestillende tabletter som Max finner rundt omkring, og i den futuristiske, teknologiske dystopien *Half-life* (1997) finnes en del elektroniske apparater som spilleren kan bruke til å "lade opp" avatarens beskyttende dress. På regelnivået er funksjonene til disse helsepakkene identiske i den forstand at de forlenger spillet og øker muligheten til å holde seg i live og til å fullføre spillet. På det fiksjonelle nivået er helsemekanismene ulike på grunn av den ulike referensielle verdien til helse-objektene. Varierende effekter kan oppstå. Det faktum at Max Payne konstant spiser smertestillende tabletter skaper en komisk effekt på det fiksjonelle nivået på grunn av vår kunnskap fra det virkelige liv om konsekvensene av å spise smertestillende tabletter konstant.

GTA San Andreas har en kreativ implementering av action-sjangerens konvensjon for "helse". Spilleren kan for eksempel sørge for at Carl Johnsons helsebarometer holder seg oppe ved å la ham spise mat fra en av fast-food-kjedene i spillet: Cluckin' Bell, Burger Shot eller Pizza Stack. Carl Johnson *kan* spise for mye og ende opp som en fetladen karakter. En konsekvens av dette er at tilfeldige forbipasserende vil fornærme ham, men for selve spillingen er det mer avgjørende at Carl Johnson nå får kortere pust og ikke kan løpe lengre distanser. Ironisk nok er "helse" representert som junk-food. På den andre siden kan spilleren sulte Carl Johnson slik at han ender opp med å bli svimmel, ute av stand til å bære tyngre gjenstander og ufunksjonell i slagsmål. Modell-spilleren vil dog, i sin søken etter den "perfekte" utførelse, ikke la sin karakter bli for fet eller tynn på grunn av de hemninger det medfører. Fedmemuligheten er først og fremst en



En fet Carl Johnson.

kuriositet og en kommentar til usunn mat og fedme, og en mindre viktig del av spillingen. Likevel viser dette at spillet inkorporerer hverdagsligheter på en måte andre actionspill ikke gjør, hvor de fleste spillkarakterer, for eksempel Lara Croft, representerer en flukt fra slike hverdagsligheter.

Flere av restaurantkjedene i San Andreas benyttes til å formidle tydelige politiske budskap. Alle de nevnte restaurantene i spillet parodierer velkjente amerikanske restaurantkjeder. Cluckin' Bell ser ut til å være en krysning mellom kjedene KFC (Kentucky Fried Chicken) og Taco Bell. Radioreklamene som spilleren kan lytte til mens Carl Johnson befinner seg i et kjøretøy, omfatter flere små radioreklamer og en liten sang for Cluckin' Bell. Disse kan også leses på restaurantens offisielle nettside www.cluckinbellhappychicken.com. To av reklamene går slik:

Using our patented herby feed, the chickens are effectively being marinated from the day they are born. All to bring the taste all the way to your plate. Cock A Doodle Do!

No Cluckin' Bell chicken ever saw the light of day, so they don't know what they are missing!

Disse radio-spottene har en humoristisk og satirisk effekt, men de refererer også direkte til materiale fra "Kentucky fried cruelty" (www.kentuckyfriedcruelty.com), en amerikansk dyrevernsorganisasjon som retter seg direkte mot Kentucky Fried Chicken. Det er derfor interessant at Carl Johnson har få muligheter til å spise noe annet en fast-food. Matvaner er en viktig sosial skillelinje mellom fattig og rik i USA. Fast-food er billig mat, og for en med dårlig råd kan det være en mulighet til å spare penger. Reglene i San Andreas setter klare begrensninger for Carls matvaner og tvinger ham til å spise hos restaurantkjeder som i spillet er tydelig dyrevernsfiendtlige.

Disse eksemplene med Ammu-Nation og Cluckin' Bell viser at *GTA San Andreas* på det fiksjonelle nivået har klare politiske referanser inkorporert i elementære spillmekaniske funksjoner. Dette politiske nivået kan ikke avskrives. Det gir signaler om at den retoriske posisjonen til spillet er mer kompleks enn en ren volds-orgie skapt for underholdningens skyld.

I *GTA San Andreas* er bilkjøring også en sentral del av spillet. Det faktum at Los Santos mangler kollektivtrafikk-tilbud gjør bilen til et uunnværlig fremkomstmiddel, mye likt virkelighetens Los Angeles. Bilbehovet fremstår ikke utelukkende som en kommentar til Los Angeles' trafikksystem, ettersom det i spillet er mer effektivt (og utfordrende) å kjøre bil selv, enn for eksempel å sitte i en trikk. I Liberty City hadde spilleren likevel muligheten til å kjøre t-bane, en aktivitet som ikke er tilgjengelig i Los Santos. Dette er ikke viktig for spilleren i hennes

omgang reglene, siden spilleren sjelden ville benyttet offentlig kommunikasjon uansett. Men dette er likevel et element ved simuleringen som skaper den fiksjonelle forestillingen om et sted der bilen er nødvendig og uunnværlig. Dette forsterkes gjennom satirisk bruk av offentlig annonsering. I en radioannonse sponset av guvernøren i San Andreas og Maibatsu bilfirma, blir foreldre frarådet å kjøpe utdaterte og farlig sykler til sine barn: "Don't let your teenager drive a bicycle. Be a mother, not a murderer".

Bilkjøringen i *GTA San Andreas* (og de andre GTA-spillene) legger grunnlaget for radiostasjonenes viktige rolle i spillet. Mens spilleren kjører bil, motorsykkel, båt eller fly kan spilleren veksle mellom en rekke forskjellige radiostasjoner med forskjellige typer musikk (rap, rock, reggae, soul, country, etc.). Slik fungerer radiostasjonene som en ramme rundt spillets fiksjonelle verden. I *GTA San Andreas* er musikkvalget nøye utvalgte låter fra 1990-tallet og kan dermed oppleves som et musikkhistorisk dokument. I tillegg til å fungere som et selvvalgt lydspor som akkompagnerer spilleren gjennom spillet, danner reklamesnutter, talkshows og DJ-kommentarer en verbal informasjonskanal som forteller spilleren om den verden hun befinner seg i. Satirisk radiosannonsering følger spilleren gjennom hele spillet, og ved hjelp av radiostasjonene dannes et bilde av et samfunn som er dobbelmoralistisk, brutalt og hult. Her oppfordres hvert individ til å skaffe seg rikdom på bekostning av andres velvære. Et eksempel på dette er en reklame for Mike Andrew's foredragsturne i forbindelse med hans bok "Rags are riches". Reklame-spoten lar spilleren høre et utdrag fra hans foredrag:

Mike Andrews: "Understand that it's okay to be poor. There needs to be poor people. We rich are the yin. You are the yang. We need you!"

Man from Audience: "Mr Andrews, I've had a run of bad luck and I was wondering if the state could help me get back on my feet?"

Andrews: "This is the negative kind of self-obsessed greedy talk that doesn't help anyone. My program will teach you a new outlook on life. Instead of complaining about being poor, enjoy it. Watch TV. Don't vote. Who cares?"

Man: "But I'm homeless"

Andrews: "You've got it all wrong. Society doesn't owe you anything. The government has better things to worry about, like killing innocent people. You already have everything you need, so enjoy your lives." (*GTA San Andreas*)

Radiostasjonene i *GTA San Andreas* henviser stadig til de sosiale forskjellene som finnes i spilluniverset. Spillets fiksjonelle verden gjenspeiler USA på 1990-tallet og peker mot tiden da

president George Bush senior videreførte Ronald Reagens økonomisk konservative politikk, med nedbygging av sosiale goder., økte sosiale forskjeller mellom fattig og rik og en aggressiv utenrikspolitikk.

Fiksjon og abstraksjon

Presidenten i Rockstar Games, Sam Hauser, hevder at spillerens handlinger innenfor spilluniverset i GTA-spillene er spillerens valg. ”We try to put people in a world, let the world exist around them and then let them make their own decisions. [...] If you want to go there and use a gun and do bad things, you can. But, at the same time, if you want to go round there, just cruise and get in a car, get on a motorbike or just meet people, you can.” (Games™ nr. 24, 2004: 92) Sam Hauser beskriver her hvordan GTA i stor grad fungerer som det Juul (2003b) kaller et sandkasse-spill. *GTA III*-serien åpner for en lek der spilleren har mulighet til å eksperimentere på en måte som hun ikke kan i den virkelige verden:

Det kan være en god ide at se spillet som en form for leg: Spillet er altså ikke en fiktiv verden, som man er tilskuer til, og ikke en rolle, som man påtager sig og står inde for, men en leg med identitet, hvor man det ene øyeblikk gjør noget, man mener er moralsk forsvarlig, det andet øyeblikk gjør noget, som man mener en moralsk forkastelig. At *GTA3* er så selvmotsigende og utroværdig, som det er, indikerer netop, at spillet er et ustabil univers, hvor man som spiller hele tiden afprøver muligheder. Man vælger den ene eller andre mission, man løser missionene på den ene eller andre måde, man foretager sig 'gode' ting eller 'onde' ting. *GTA3* er netop en sandkasse eller en legeplads, hvor spillerne kan eksperimentere med at gjøre ting, som de ellers ikke ville gjøre. (Juul, 2003b: 194)

Jeg støtter Juul i at spilleren ikke trenger å ”stå inne for” sine handlinger i det virtuelle universet, men Juuls sitat viser ikke at ” ’onde’ ting” definitivt er i overvekt. Sandkassemodellen som Juul og Hauser fremhever viser bare deler av sannheten, siden de ikke vektlegger hvordan simuleringen påvirker spilleren.

Manipuleringsmulighetene kan ikke være komplekse nok til å få med seg alle mulighetene som eksisterer i en komplett mulig verden. Som spilltittelen antyder dreier *Grand Theft Auto* seg mye om å stjele biler. Når spilleren skal ha tak i en bil, trykker hun på trekanten på sin

Playstation-kontroll. Da vil Carl Johnson automatisk løpe mot det nærmeste kjøretøyet og kaste ut en eventuell sjåfør for å ta dennes plass. Den simuleringen vi finner i *GTA San Andreas* (og de andre GTA spillene) er, som Juul (2003a: 153) påpeker, en grov (low-fidelity) simulering. I virkeligheten kan vi tre inn i en bil på mange forskjellige måter, men spillet forsøker heller ikke å implementere en virkelig handling, kun konseptet om en virkelig handling. Dette kan sammenlignes med hvordan fiksjon krever en mental prosess av brukeren: Ingen fiksjonelle verdener er komplette mulige verdener, men derimot utsnitt av slike verdener, siden fiksjonen ikke har mulighet til å beskrive alt i en komplett verden. Å gå inn i en bil i *GTA* er en abstraksjon, en forenkling av en mulighet i en mulig verden, siden spillet ikke kan implementere alle måter å gå inn i en bil på. Simuleringen i *GTA San Andreas* er ikke bare en abstraksjon i tid og rom (som i litteratur og film), men også i regler og manipuleringsmuligheter – muligheter spilleren har til å behandle og påvirke simuleringen.

Denne måten å abstrahere på er ikke bare nødvendig, men kan også fungere som et retorisk virkemiddel, en måte å gi spilleren informasjon om spillverdenen på. Hvilke regler som er implementert i simuleringen og hvilke som ikke er det, bestemmer hvordan spilleren behandler og oppfatter simuleringen. Simuleringens abstraksjon i *GTA San Andreas* muliggjør først og fremst kriminelle og destruktive handlinger.

Modell-spilleren ønsker å vite hvordan reglene og spillets objekter kan brukes til hennes fordel i spillet. I en brutal og voldelig verden som *San Andreas* er vold en metode som det oppfordres til i spillet. Som vi husker er en konflikt som må overvinnes grunnleggende ved alle spill, og i GTA-spillene er skyting, slåssing, biltyveri, mord etc. de grunnleggende metodene for å overvinne disse konfliktene. Selv om det er mulig å eksistere i *GTA San Andreas* uten å skade noen, vil man da måtte se bort fra alle de elementene som gjør *San Andreas* til ikke kun en simulert verden, men til et spill. For å løse questene er voldsbruk og lovbrudd nødvendig.

En spillentusiast jeg snakket med mens jeg jobbet med denne oppgaven fortalte meg at hun hadde forsøkt *GTA III* til tross for at hun først og fremst pleide å spille lite brutale plattformspill. Etter å ha kommet seg inn i en bil i spillet begynte hun å kjøre mot en oppdragsgiver. Etter hvert kom hun til et lyskryss hvor hun stoppet for rødt lys. Hun var ikke villig til å kjøre over tilfeldig forbigående for å komme frem til oppdragsgiveren i tide. Etter å ha stoppet for flere røde lys uten å nærme seg oppdragsgiveren betraktelig, ble spillet en kjedelig affære, og hun ga opp uten interesse for å spille igjen. Ved at hun feilet som modell-spilleren ble spillet på mange måter uspillbart.

En brutal simulering

”Sandkassen” i *GTA San Andreas* er et sted der brutalitet blir belønnet. Vold er en integrert del av simuleringens struktur og ikke kun et valg, men en nødvendig følge av simuleringens abstraksjon. I dette perspektivet er friheten svært begrenset. Mulighetene for å foreta seg ”gode” ting er svært få, og spillerens mulighet til å påvirke spillverdenen handler først og fremst om å være destruktiv, fremfor å ha ubegrenset valgfrihet

San Andreas er en verden der vold og kriminalitet er lett tilgjengelige metoder for å skaffe seg rikdom. Det er i denne konteksten Carl Johnsons handlinger og handlingsmuligheter fremlegges. Carl Johnson realiserer sin blodige, amerikanske drøm på vestkysten i USA. Fra fattige kår i østlige Los Santos gjennomfører Carl Johnson en reise, og han tar i bruk alle de voldelige og ikke-voldelige muligheter spilluniverset byr på. Slik får han også tatt sin hevn, gjennom quest-strukturens gang. Det er i volden og kriminaliteten at modell-spilleren finner sine metoder.. Spilleren uttrykker seg gjennom handgranater og pistolkuler. De predefinerte filmatiske og verbale sekvensene (radioen er et eksempel på sistnevnte) danner grunnlaget for hvordan vi tolker simuleringen, og simuleringen danner grunnlaget for hvordan vi tolker de predefinerte sekvensene. Det er denne spillingen som legger grunnlaget for den fiksjonelle forestillingen Brutaliteten i de filmatiske sekvensene og i radioens satire videreføres i en brutal simulering.

Det kan være vanskelig å se en kommunikasjon i dette nådeløse og nihilistiske spilluniverset, men det er nettopp i kraft av sin nihilisme at spillets retorikk kommer til uttrykk. I tillegg til å være en hyllest til, og en lek med, populærkulturelle amerikanske uttrykk, presenterer *GTA San Andreas* en kommentar til konsumerismen, de sosiale forskjellene og volden i det amerikanske samfunnet. I denne forstand kan *GTA San Andreas* sammenlignes med retorikken til provokatøren Michael Moore (*Bowling for Colombine*). Som vi har sett benytter *GTA San Andreas* filmatiske, referensielle elementer og regler til å danne en brutal og voldsom verden, en alles krig mot alle. Simuleringen bekrefter denne forestillingen ved hjelp av reglene som danner det emergente systemet simuleringen bygger på. Simuleringen i *GTA San Andreas* viser en hensynsløs verden, der ikke bare Carl Johnson, men også hele det emergente systemet stadig skaper begivenheter av kriminell og voldelig art. Spilleren kan plutselig bli vitne til en skuddveksling mellom rivaliserende gjenger, eller at politiet kjører ned en gammel dame på jakt etter en mistenkt.

GTA San Andreas presenterer en simulering som i stor grad er selvstyrt. Mange har latt seg begeistre av hvordan innbyggerne i disse spillene holder på med sine daglige gjøremål og

kommuniserer med hverandre uavhengig av spilleren. Der mange andre spill ofte gir inntrykk av at spillet kun eksisterer fordi spilleren påvirker systemet, gir *GTA San Andreas* det inntrykk at simuleringen og fiksjonen vil gå sin gang uavhengig av spillerens handlinger. Denne verdenen kan i utgangspunktet virke imponerende, men den ender opp i en evig repetisjon spilleren ikke har mulighet til å forandre. Det pulserende San Andreas er kapabelt til å skape stadig nye kaotiske og voldelige begivenheter. Ingen av innbyggerne som vandrer opp og ned langs fortauene synes å bry seg det minste om andre enn seg selv.

I en analyse av *GTA III* hevder Gonzalo Frasca at spilleren ikke bare kontrollerer en skurk, men at hele omgivelsen spilleren befinner seg i er preget av dårlig moral. Dette gjelder også *GTA San Andreas*. ”Not even the walking people on the streets deserve your pity: their total lack of interaction (except for fighting against you) removes any humanity from them. They are just moving targets.” (Frasca, 2003a)

Mange har analysert volden i GTA-spillene, blant andre Bill Harris som hevder at volden ikke har noen funksjon:

[A]nd this is even worse in a game design sense – there’s no real reward for killing those innocent people. You might get a weapon or a little money, but there’s no real reward. [...] So if those gameplay elements don’t contribute to the game, why are they there? (Harris, 2005)

Harris ender opp med den konklusjonen at mye av volden er meningsløs, og at den derfor må være inkludert i spillet utelukkende for å skape en økonomisk gunstig kontrovers. Harris argumenterer for at systemet ikke er ludisk appellerende, men han er ikke villig til å se hvordan spillsystemet er med på å skape et fiksjonelt uttrykk. Volden er ofte tilfeldig og den gir sjelden meningsfull respons til spilleren. Volden er ofte uten konsekvenser, og den blir presentert i spilluniverset med en letthet som de fleste førstegangsspillere finner absurd og sjokkerende. Dette universet er dominert av ignoranse og handlinger uten konsekvenser. Et univers som i utgangspunktet kan virke som en befrielse fordi det tilsynelatende er uten begrensninger, ender til slutt opp som et univers der mulighetene er få.

Filmer som *Menace II Society* og *Boyz n the hood* presenterer en fiksjonell verden der voldsbruk mer enn å være valgt er en uunngåelig skjebne. Den er et nødvendig resultat av å vokse opp i et brutalisert samfunn. Denne determinismen er en sentral del av filmenes uttrykk. Simuleringen i *GTA San Andreas* skaper en lignende logikk tilknyttet ufravikelig skjebne og illusjoner om frihet. Selv om San Andreas er et stort sted med tilsynelatende mange muligheter,

viser denne friheten seg å være mer og mer en illusjon. Carl Johnson kan ikke spise noe annet enn junk-food. Spilleren har stor frihet, men for spilleren er valgene ikke så mye frie valg, som nødvendigheter konstruert av spillets regler. *Menace II Society* har kanskje det sterkeste filmatiske uttrykket av de nevnte filmene, delvis på grunn av sin oppriktige og usminkede beskrivelse av den afrikansk-amerikanske gettoen. I *Menace II Society* snakker hovedpersonen Caine til tilskueren gjennom filmen, via voice-over. Det han sier her står ofte i sterk kontrast til den nihilistiske og brutale livsførselen til Caine. Dette skaper et retorisk rom hvor Caines ønsker er i direkte konflikt med hans handlinger. Hvor hardt Caine enn prøver eller ønsker det, er han ute av stand til å forandre sin livsstil. Han befinner seg i et fiksjonelt miljø hvor skillet mellom valg og nødvendighet til en viss grad er visket ut.

På lignende vis blir Carl Johnson konstant trukket mot brutalitet og vold. Uavhengig av spillerens ønsker, eller hva Carl Johnson gjør i de filmatiske sekvensene, vil Carl Johnson i den simulerte verdenen ha få andre valg enn destruktive valg. I dette universet kan spilleren gjøre hva hun måtte ønske uten at det får konsekvenser. Spillerens muligheter består i å ødelegge en allerede ødelagt og kaotisk verden.

Gla'vold eller voldskritikk

Avslutningsvis vil jeg diskutere den negative medieomtalen volden i *GTA*-spillene har fått. Det originale *GTA* fikk også mye kritikk, selv om den grafiske realismen ikke var på nivå med de tredimensjonale utgavene. Den amerikanske senatoren Joe Lieberman beskrev det første *GTA* som grusomt og grotesk (Games™, nr. 24: 89). På grunn av medieoppstyret som fulgte bestemte produsenten Take 2 seg etter hvert for å danne Rockstar Games, et merke de ville bruke til å publisere sine mer kontroversielle titler. Samtidig fortsatte produksjonen av mer familievennlige spill under navnet Take 2. Take 2 kjøpte også opp DMA-Design og endret navnet på utviklerfirmaet til Rockstar North. Da *GTA III* ble utgitt i 2001 ble spillet svært populært, og reaksjonene på det voldelige innholdet fulgte spillet overalt hvor det ble utgitt. Norges barne- og familieminister Laila Dåvøy politianmeldte importøren av *GTA III* (KE Media) i 2002, etter å ha sett et klipp i forbindelse med et nyhetsinnslag på TV Norge. Politiet henla senere politianmeldelsen basert på en vurdering fra Statens filmtilsyn (Isachsen, Tveit og Grande, 2002). I Australia nektet det australske film og litteratur-tilsynet (Australian Office of Film and Literature Classification) å klassifisere spillet, og de gjorde det dermed ulovlig å selge *GTA III* i Australia.

Debatten om vold i dataspill er en del av større debatt om unødvendig eksponering av visuell vold overfor unge mennesker. I tillegg til de generelle problemstillingene i denne debatten, fokuseres det også mye på de repetitive elementene ved spilling. Kritikere mener at spilleren gjentar voldelige handlinger i en slik grad at disse handlingene blir en rutine. Et utbredt argument er at denne rutinemessige volden i dataspill påvirker ungdom som allerede er predisponert for voldelig atferd, og at dette kan lede til et usensibelt forhold til vold. De grusomme drapene begått ved Columbine High School i 1999 i USA, og Urfurt-masakeren som 19 år gamle Robert Steinhauser stod bak i Tyskland i 2003, har blitt knyttet til drapsmennenes overbruk av voldelige dataspill. Denne debatten har ledet dataspillindustrien til en selvregulering som innebærer advarsler på spillene og kjøpeguider. Til tross for dette synes voldsdebatten å være et uuttømmelig tema som stadig fyller avisenes spalteplass.

I rapporten "Underliggende verdier i dataspill" (Daniel Senn og Simon Clatworthy, 2004) trekker to studenter ved Arkitektthøyskolen i Oslo den konklusjon at spillindustrien stort sett er selvregulerende i forhold til unødvendig eksponering av vold til unge. De peker dog ut utviklerne av GTA-serien, Rockstar North, som en slags versting i en ellers selvregulerende industri.

Med unntak av Rockstar North, som har betydelige økonomiske interesser og fortjeneste av spekulativ vold, er bransjen preget av et ønske om å bli anerkjent som et barnevennlig medium på linje med videomarkedet. Selskapet Rockstar North bør holdes under oppsyn. Deres spekulative voldsstrategi har vært økonomisk lønnsom og vi regner med å se flere forsøk på å provosere publikum og myndigheter i framtiden. (Daniel Senn og Simon Clatworthy, 2004: 36)

Å hevde at Rockstar North ikke ønsker at dataspill skal være et barnevennlig medium, er en lite holdbar påstand. Rockstar North lager spill som (i likhet med mange andre kulturelle produkter) utelukkende retter seg mot et voksent publikum. Rapporten viser hvor vanskelig det kan være å behandle spill med en estetisk åpenhet og som et kulturelt uttrykk. At Rockstar North "bør holdes under oppsyn" er en merkverdig formaning til myndighetene³³ om et utviklerfirma som inkluderer tydelig samfunnskritiske undertoner i flere av sin spill.

Rapporten kan ikke kritiseres for at den fokuserer på de psykologiske og pedagogiske aspekter ved dataspill; det er tross alt en rapport som har til formål å undersøke overføring av verdier i dataspill. Men det faktum at den utelater å anerkjenne estetiske implikasjoner av spills

³³ Rapporten er skrevet med støtte fra Barne og familie –departementet.

strukturelle oppbygning, er problematisk. Slik ignoreres muligheten for en seriøs analyse av dataspilletts virkemidler, og hvordan disse virkemidlene skaper en ønskelig retorisk effekt. I en artikkel om rapporten i Aftenposten 25. juni 2004 hevder Daniel Senn at Rockstar Norths spill *Manhunt* har et direkte samfunnsfiendtlig verdisyn og at det ”uttrykker produsentens underliggende verdisyn”. Denne direkte konklusjonen viser en liten vilje til å gå nærmere inn på et spillts retoriske virkemidler og betydning. Som jeg har vist er det aspekter ved voldsframstillingen i *GTA San Andreas* som åpner for klare, voldskritiske tolkningsmuligheter. Den deterministiske logikken som minner om 1990-tallsfilmene som spillet refererer til, kan tale for dette. At spilleren i *GTA III* kan drepe og rane en tilfeldig forbigående og dermed bli belønnet med penger, betyr ikke nødvendigvis at spillet forfekter nihilistiske verdier. Jeg har vist at *GTA San Andreas* rommer tydelige satiriske og samfunnskritiske kommentarer, noe som til en viss grad også gjelder *GTA III*. Det faktum at Rockstar North makter å ”provosere publikum og myndigheter” er ikke et argument for at de har et samfunnsfiendtlig verdigrunnlag.

Kulturelle uttrykk som forsøker å skape en ønsket effekt ved å være provoserende og sjokkerende har eksistert lenge, ofte for å mane til samfunnsforandring. Hvorfor ikke undersøke om dataspill på samme måte kan mane til sosial forandring ved å være provoserende og sjokkerende? Selv om dataspill ofte er en uforpliktende og underholdende lek, må vi forstå hvordan dataspill kan operere på flere nivåer samtidig. Selv om volden til en viss grad er spekulativ, kan den ikke fraskrives sin rolle som et estetisk og retorisk virkemiddel. Viljen til å se lenger enn til den eksplisitte volden er ofte liten, men nødvendig hvis vi skal betrakte dataspill som et seriøst kulturelt fenomen.

Volden i dataspill blir som oftest kritisert av ikke-spillere. For disse kritikerne er spillet kun et spill hvor spilleren fritt kan utøve alt fra blind vold til biltyveri og mord. Men ikke-spillere kan aldri forstå den konteksten som volden i *GTA* utspiller seg innenfor. Spillanmelder Chris LaVigne hos game-brains.com sammenligner kritikken med å vise noen kun de voldelige klippene fra *Gudfaren*, uten å vise resten av filmen (LaVigne, 2005). Dette vil utvilsomt gi et galt bilde av filmen som helhet, og tilskueren vil være ute av stand til å se volden som en integrert del av filmens helhetlige og tidvis politiske uttrykk.

At dataspill *kan* benytte vold som en sentral del av sitt fiksjonelle uttrykk er en kjent sak, og dataspillet skiller seg ikke fra romaner eller film på dette punktet. En roman som *American Psycho* ikke bare estetiserer vold, men bruker denne estetiseringen som et kraftfullt virkemiddel i sitt sammensatte sosiale og politiske uttrykk. Slik makter boken å si noe om samtiden. Det medfører likevel ikke riktighet å hevde av volden i *GTA San Andreas* utelukkende har en slik funksjon. Det er nødvendig å betrakte *GTA San Andreas* som et spill som setter opp en konflikt

som spilleren må overvinne, en konfiguratív aktivitet der volden ikke har til hensikt å kritisere. Men dette utelukker ikke at volden samtidig, i lys av spillets fiksjonelle kontekst, kan betraktes som et tydelig retorisk grep som gir et kritisk bilde av det amerikanske samfunnet.

6

Hverdagssimulering og forstadsideologi:

The Sims og *The Sims 2*

The Sims (2000) er et av de mest utypiske dataspillene som har kommet ut i senere tid, og det har tvunget mange til å forandre sitt syn på hva dataspilling innebærer. Da Will Wright, mannen bak *Sim City*, foreslo for Electronic Arts at han ville lage et spill som simulerer hverdagslivet, var responsen så dårlig at han knapt fikk lov til å sette i gang med prosjektet. Paradoksalt nok er *The Sims* blitt det mestselgende pc-spillet noensinne. Spillet har en stor tilhengerskare utenfor tradisjonelle dataspillkretser. Mange som ikke lar seg begeistre over de høye kravene til grafikk og tempo i action-spill har latt seg begeistre over den mer avslappede og hverdagslige atmosfæren i *The Sims*.

*The Sims*³⁴ er, som *Sim City*, et gude-spill. Det vil si at det er et strategispill hvor spilleren fra sin opphøyde posisjon ser ned på og styrer begivenhetene nede ”på jorden”. Mens spilleren av *Sim City* skal bygge opp en by, foregår begivenhetene i *The Sims* i mer hjemlige omgivelser. Spilleren kontrollerer et nabolag med flere forskjellige hushold. Et hushold består av animerte mennesker (simmer) som synes å ha sin egen vilje. De leker, lager mat, flørter, slåss og gråter mens spilleren ser på. Spillerens rolle er å hjelpe simmene til å avansere i livet og karrieren, eller hvis hun ønsker det: la dem forfalle foran tv-en eller drukne i svømmebassenget. Simuleringen som presenteres i *The Sims* er på alle måter en selvstendig simulering som ikke trenger input fra brukeren. Spilleren kan velge å la simmene styre seg selv, men hvis de skal greie seg gjennom hverdagen uten problemer bør de ikke neglisjeres totalt. I dette perspektivet er *The Sims* en avansert versjon av Tamagotchi, en populær leke fra det japanske firmaet Bandai, som krever langvarig ”omsorg” fra eieren for å holdes i live og bli ”lykkelig”.

Den kanskje beste beskrivelsen av *The Sims* finnes i spillet selv. Som en direkte referanse til mannen bak *The Sims* finnes det i spillet et dukkehus, kalt ”Will Lloyds Wright’s Doll House”,

³⁴ Jeg refererer til både *The Sims* og *The Sims 2* som ”*The Sims*”, hvis ikke annet er spesifisert. Selv om spillene er ulike, har de viktige likheter. *The Sims 2* har en mer avansert grafikk, men reglene og omgivelsene er i hovedsak like.

som simmene kan leke med. Beskrivelsen av dukkehuset er dekkende også for det virtuelle dukkehuset:

This marvel of doll house design is meant for everyone, allowing children as well as adults to act out fantasies of controlling little families. This incredible replica comes complete with amazingly realistic furniture and decorative items. Don't be surprised if hours are spent enjoying this little world. (*The Sims*, 2000)

Jeg vil i denne analysen vise hvordan *The Sims* og *The Sims 2* (2004) danner en fiksjonell verden som baserer seg på en forestilling om forstaden i den vestlige verden. *The Sims* er en åpen simulering som det tilsynelatende er opp til spilleren å behandle som hun vil. Likevel leder reglene og fiksjonen spilleren i bestemte retninger. På mange måter er *The Sims* som en virtuell forlengelse av den amerikanske drømmen, der målet er å jobbe seg opp til bedre økonomiske vilkår og et større hus. Selv om progresjonen i *The Sims* kan betraktes som en kynisk jakt på materielle goder, finner jeg også et fremtredende driv mot en realistisk og jordnær fiksjon. Spillsystemet skal ikke utelukkende utnyttes for å oppnå best mulig materielt resultat, men også til å konstruere en virkelighetsnær fiksjonell forestilling. Mot slutten av analysen vil jeg se på hvordan *The Sims* presenterer kjønnsroller, seksualitet og etnisitet innenfor hverdagslige rammer i forstaden.

Tilbake til virkeligheten

I *The Sims* finnes ingen fryktinngytende troll, kraftfulle trollmenn eller monstre fra en annen dimensjon. Det er et univers hvor hovedrollene spilles av pensjonerte bestefedre, stressede mødre og skoleleie barn. I et spillutviklingsperspektiv kan *The Sims* sammenlignes med overgangen fra romantikken til realismen innen kunst og litteratur på attenhundretallet. *The Sims* er trolig det nærmeste man kommer et hverdagslig og realistisk dataspill. Mange spill etablerer fantastiske og magiske



The Sims 2

verdener, men i *The Sims* er oppvasken og matlaging en utfordring av ”magiske” dimensjoner. På grunn av de i utgangspunktet trivielle omgivelsene kan *The Sims* minne om moderne reality-tv-serier som *Big Brother*, som fyller beste sendetid med tilsynelatende vanlige mennesker i hjemlige omgivelser. Begivenhetene som finner sted danner grunnlaget for seerens voyeuristiske fascinasjon. Selv om det finnes fantastiske elementer i *The Sims* - som spøkelser - er disse elementene få og av liten betydning. Når en person dør i *The Sims 2* kommer mannen med ljåen for å hente den døde, men dette fungerer heller som en konvensjon for å vise at noen dør, enn som et fantastisk element i spillet.

Et viktig skille mellom *The Sims* og *The Sims 2* er innføringen av en komplett livssyklus for simmen. I det originale *The Sims* ble simmene aldri gamle, og barna vokste aldri opp. I *The Sims 2* går derimot hver sim gjennom sju faser av livet, fra nyfødt til eldre, og til slutt død. Når en sim dør finnes det ingen lett tilgjengelig lade-knapp (som i mange andre spill) som bringer spilleren tilbake i tid og simmen tilbake til livet. Simmene kan dø i en dødsbrann på kjøkkenet fordi spilleren ikke hadde råd til å investere i brannalarm, eller av alderdom (i *The Sims 2*), noe som vil medføre sorg og depresjon hos de nærmeste familiemedlemmene.

I min analyse av *GTA San Andreas* viet jeg mye plass til den fiksjonelle omgivelsen spillet befinner seg i. De fleste spill baserer seg på kjente fiksjonelle setninger, slik *GTA San Andreas* henspiller på mafia-filmer, hip hop og afrikansk-amerikansk gangster-mytologi. *The Sims* skiller seg fra dette paradigmet ved at omgivelsen ikke baserer seg på slike intertekstuelle referanser, men først og fremst på hverdagslivet selv. Alle (i vesten) som spiller *The Sims* vil ha intim kunnskap om simuleringen før de begynner å spille. Derfor er spillet lett å forstå, selv for en som ikke har erfaringer med strategispill (som *SimCity*) fra før. Spilleren vet intuitivt at simmene trenger et badrom som inneholder en dusj, en vask, et toalett og helst et speil. Fordi *The Sims* handler om det moderne hverdagslivet, er det et spill der alle kan påberope seg ekspert-status. I en spillverden uten filmsekvenser eller direkte referanser til andre fiksjonelle uttrykk, må spilleren i stor grad benytte sin egen livserfaring for å forstå dette universet.

I *The Sims* begynner spilleren med å lage karakterene hun ønsker å spille ved å bestemme utseende og klesdrakt. Deretter velger spilleren personligheten til karakterene, ved å bestemme verdien på fem personlighets-skalaer: Neat, Outgoing, Active, Playful og Nice. Dette skaper simmenes personlighet, og de ulike personlighetstrekkene er avgjørende for hvordan simmene interagerer. Spilleren må så lage et hus (eller velge et ferdigkonstruert hus) hvor simmene skal bo. Deretter begynner spillsituasjonen hvor spilleren styrer sine simmer gjennom hverdagen, slik spilleren selv ønsker.

Forstadsideologi og tidsklemma

The Sims er et spill uten ludus-regler. Det er ingen vinnertilstand innbygget i spillet som spilleren skal nå. Spilleren kan ikke vinne eller tape, men er fri til å eksperimentere med sine simmer og se hvordan de utvikler seg. Men selv om det ikke finnes noen endelige mål, vil de færreste handle målløst. Mål i spill kan være enten implisitte eller eksplisitte. De implisitte målene er ikke klart definerte, men er mulige mål som spilleren kan velge å beskjeftige seg med. I *The Sims* er alle mål implisitte. *The Sims* og *The Sims 2* byr på mange forskjellige typer utfordringer: spilleren kan konsentrere seg om å forbedre husstanden, jakte på økonomiske goder, forsøke seg som historieforteller³⁵ eller utforske spillsystemet på jakt etter bemerkelsesverdige aspekter. Disse utfordringene skaper implisitte mål som ikke er definert i spillet, men som dannes fordi spillsystemet tillater det. For de med arkitektoniske ambisjoner innbærer spillet store muligheter for ingeniørarbeid og interiørarkitektur. Bygg opp husstanden feil, og simmene vil irritere seg, kjøp en dyr og fin sofa til dem, og de blir fornøyde. Mange finner også en tilfredsstillelse i det vi kan kalle subversiv spilling. For eksempel gir Scott Sharkey fra 1up.com en inngående beskrivelse av hvordan man kan drepe et helt nabolag (Sharkey, 2004). Spillet er tilsynelatende som et blankt ark som spilleren kan fylle etter egne ønsker. Det er ikke mulig å tape. Likevel, der det finnes implisitte mål, finnes det også implisitte måter å ”tape” på.

Etter at jeg hadde installert *The Sims 2* på min nye pc konstruerte jeg min sim, ”Christian”, og lot ham bo alene i en fireroms villa. Christian valgte en karriere som kriminell, tjente inn penger til en flatskjerm-tv og alt gikk tilsynelatende flott. Jeg gikk så fra pc-en for å se på min egen tv, mens jeg lot simuleringen stå på. Ideen var at Christian nå kunne klare seg på egen hand. Da jeg etter noen timer kom tilbake fant jeg igjen min Christian-sim dypt deprimert, skitten, ensom og blakk. Hva han hadde gjort mens jeg var borte er usikkert, men han hadde iallfall ikke ryddet huset, som var overfylt av hermetikkbokser og møkkete tallerkener. Ved å undersøke hans hukommelse kunne jeg se at han hadde blitt degradert på jobben siden han var for deprimert til å møte opp. Til tross for at huset hans var tilsynelatende velutstyrt, med flatskjerm-tv’er og et eksklusivt kjøleskap, satt jeg igjen med følelsen av å ha ”tapt”. Min sim hadde tilsynelatende ikke taklet selv de mest elementære hverdagligheter. Han gikk på do og spiste mat, men hverdagen hadde blitt et kaotisk scenario.

³⁵ Noen spillere benytter spilllets innebygde kamerafunksjon for å lage billednoveller. Se for eksempel ”<http://thesims2.ea.com/exchange>”

Den tilsynelatende åpne simuleringen lukket seg igjen. Hvis en nabo kom på besøk var Christian for sur og illeluktende til at de ville snakke med ham, og huset var på ingen måte representativt for besøk. Min sim hadde gått inn i en ond sirkel og jeg måtte bruke flere timer med omhyggelig omsorg for å få ham på beina igjen. Forstadssettingen er tilsynelatende full av muligheter for å feile. Ikke fordi simuleringen ikke godtar deprimerede simmer, men fordi jeg som spiller satt igjen med en følelse av å ikke strekke til i et univers fullt av muligheter. Spillsystemet kommuniserer et ønske om at simmene må sosialisere seg, være romantiske, stige i gradene på jobben og gjerne arrangere fester - gjøre alt det hva som kreves av en moderne sim i en moderne verden for å leve et innholdsrikt sim-liv.

The Sims er et særegent spill på grunn av implementeringen av sosiale omgangsformer. En rekke forskjellige former for interaksjon mellom simmene er mulig, for eksempel flørtning, utroskap, krancling og giftemål. Sosial interaksjon foregår ved at spilleren styrer en sim og samtidig drar muse-markøren over en annen sim slik at en meny dukker opp på skjermen. Muligheten i denne menyen varierer alt ettersom hvilket forhold de to simmene har til hverandre, men kan bestå av ”flørt”, ”kysse”, ”kos”, ”slåssing” og lignende. Hvis for eksempel simmen ”Ronald” forsøker å kysse ”Susanne,” kan Susanne godta denne tilnærmelsen og simmene vil dermed bli sterkere knyttet til hverandre. Men Susanne kan også avvise Ronald (for eksempel hvis hun er i dårlig humør) slik at forholdet svekkes. (Spilleren styrer



En sim som er misfornøyd, fordi foreldrene har flyttet fra hverandre



Sosial interaksjon som åpner for voyeuristisk fascinasjon

kun en sim av gangen, i dette tilfellet Ronald.) Risikoen for avslag tilfører en viss spenning i det sosiale spillet mellom simmene. Simmer kan gifte seg med hverandre og skille seg fra hverandre, og simme-barn kan bli skilsmissebarn.

Interaksjonen er en viktig del av *The Sims* fordi en ensom sim generelt ikke har like mange muligheter som en populær sim. Dermed er sosialisering blant simmene nødvendig for å nå sentrale, implisitte mål i

spillet. For en sim som har valgt en politiker-karriere er det for eksempel viktig å ha mange venner for å kunne stige i gradene på jobben. Gjennom sosial interaksjon oppstår også uvennskap og intriger, og ofte kan de forskjellige sosiale forholdene bli en kaotisk og uoversiktig del av spillet – og ikke minst en underholdende del.

Dette er elementer ved den sosiale modelleringen i *The Sims* som minner om de innfløkte relasjoner vi finner i såpeoperaer. Seerens fascinasjon for en såpeopera dreier seg ofte om å ha tilgang til, og oversikten over, alle de intriger og relasjoner såpeoperaen byr på. Som med karakterene i en såpeopera må spilleren holde styr på relasjonene mellom simmene, som interagerer kontinuerlig. Når noen flørter, er andre sjalu. Forholdene kan variere fra dag til dag. Innenfor et nabolag er det et nettverk av sosiale relasjoner, intriger og sosiale begivenheter som krever spillerens fulle konsentrasjon.

Alle spillere må gjennom en fase hvor de setter seg inn i spillets mekanismer og forsøker å bli modell-spilleren, før de etter hvert begynner å benytte mer kreative metoder for å utnytte spillet som de ønsker. Modell-spilleren ønsker progresjon mot en ”perfekt” verden, i dette tilfellet en ”perfekt” husstand. Det finnes flere seksjoner av spillet, og en rekke mulige handlinger, som ikke er tilgjengelige hvis ikke spilleren først gjennomfører visse operasjoner. Det ”perfekte” i den virtuelle forstaden synes å være et velfungerende hjem bebodd av lykkelige simmer som får det til i sine karrierer. For å kunne føre simmene mot en bedre tilværelse, må spilleren kjøpe gjenstander til sine simmer som gjør deres tilstandsbarometer ”grønt”. (Tilstandsbarometer angir hvor fornøyd en sim er, grønt betyr en tilfreds sim, mens rødt betyr at noen behov ikke er dekket). Tilstandsbarometeret består av seks forskjellige behov: ”moro”, ”blære”, ”sulten”, ”omgivelse”, ”sosial” og ”komfort”. For å kunne holde tilstandsbarometeret grønt, må disse behovene tilfredstilles ved hjelp av forskjellige gjenstander i spillet. For eksempel gir et kjøleskap uttelling på ”sult”, en god stol på ”komfort”. Alle husstander har i begynnelsen av spillet en viss startkapital, som spilleren disponerer. Kapitalen økes med simmenes arbeid og eventuelle karrieresuksess.

En rekke tidligere studier av *The Sims* (Frasca (2001b), Kline mf. (2003), Flanagan (2003) og Sichart (2005)) har konsentrert seg om hvordan ideologi fremkommer i spillet. Disse studiene viser at *The Sims* er et tydelig eksempel på hvordan det å skape en sosial-simulering må basere seg på visse normer og politiske ideer. Selv om simuleringen synes omfattende er den like fullt en abstraksjon av en mulig verden. Visse normer og regler fra en mulige verdenen er implementert. Kapitalisme og konsumerisme er den underliggende normen i *The Sims*. Mye av spillingen består i å kjøpe nye gjenstander for simmene. Spillet settes i pausemodus og spilleren kan velge i en meny med forskjellige kategorier. Innenfor hver kategori, for eksempel ”kjøkken”, finnes et stort utvalg

gjenstander i forskjellige stiler og prisklasser. Hver gjenstand har et sett med egenskaper, for eksempel har ”HJ Ultra Kaffemaskin” pluss to i energi og pluss en i moro (Disse egenskapene står oppgitt i menyen) Disse gjenstandene hjelper så simmene til å dekke sine behov og utvikle sine evner. Når simmene ser tv betyr det at de har det ”moro” og morobarometeret øker, et badekar hjelper simmene til å slappe av og bli rene. Et piano sørger for at en sim kan utvikle sine kreative evner, mens en kokebok er verdt å lese hvis simmen skal ha mulighet til å lage mer avanserte retter enn ristet brød. En velutdannet og lykkelig sim har bedre jobbutsikter, om det er innen en politisk karriere, et kreativt yrke eller som kriminell. Jo mer penger husstanden har på sin bankkonto, desto flere og bedre gjenstander kan spilleren kjøpe til sine simmer. Bedre gjenstander gjør familiemedlemmene lykkeligere, og spilleren får flere muligheter til å nå sine mål (det være seg større hus eller bedre jobb for simmene).

Utfordringen for modell-spilleren handler først og fremst om å sørge for at simmene får tid til alt. *The Sims* er et spill der tidsklemma til enhver tid synes påtrengende. Selv om spillet ikke har noen eksplisitte mål, er det alltid noen begivenheter å se frem til. Problemet er å få tid til alt, samtidig som de mest elementære hverdagslige gjøremål skal gjennomføres. Spilleren kan blant annet forsøke å få simmene til å møte andre simmer, få simmene oppover karrierestigen, oppdra et barn og opprettholde et godt forhold til den nærmeste familien.

Simmenes liv er konstant sentrert rundt hverdagligheter som å hente posten, spise frokost, dusje, gå på do og kaste søppel. Paradoksalt nok er det inkluderingen av disse i utgangspunktet kjedelige begivenhetene som skaper mye av *The Sims* utfordring. Å skape en effektiv husstand der hverdagens gjøremål ikke tar for lang tid, er nøkkelen til suksess i *The Sims*. De beste gjenstandene man kan kjøpe er objekter som fyller flere funksjoner samtidig. En fint boblebad sørger for god ”hygiene”, ”komfort” og ”moro” på samme tid. Jo mer effektive simmene er i hverdagen, desto mer fritid får de til å utføre mer spennende gjøremål, som å male et modernistisk maleri eller flørte med nabokona. En spiller som ikke handler i tråd med de underliggende verdiene vil på mange måter ”tape”, ute av stand til å takle tidsklemma. Livet til en sim kan definitivt fremstå som stressende (selv om stress ikke måles i spillet). For den karrierebevisste er det en rekke faktorer som skal organiseres for å kunne stige i gradene på jobben. Sosiale relasjoner har noe betydning, men det er viktigere å utvikle sine ferdigheter innen visse kategorier (som ”kreativitet”, ”matlaging” eller ”karisma”) og å komme i god form på jobb (grønt tilstandbarometer). For å få disse faktorene til å stemme kreves det omhyggelig planlegging og presis sjonglering, spesielt hvis spilleren vil at simmen skal få en toppstilling. Selv en sim som har valgt karrierveien ”slacker” (en sim som forsøker å få de mest avslappende jobbene, latsabb

på norsk) trenger ironisk nok energisk pågangsmot og toppform for å kunne få de slakkeste jobbene som madrastester eller iskremselger. Hjemmet er ikke et sted for å slappe av.

Maxis' (utvikleren av *The Sims*) egne undersøkelser viser at de fleste spillere i begynnelsen forsøker å bygge et så stort hus som mulig, før de etter hvert fokuserer på andre elementer, for eksempel sosiale muligheter (intervju med Will Wright av Pierce, 2002). I denne forstand er *The Sims* en videreføring av den klassiske ideen om den amerikanske drømmen: Gjennom hardt arbeid kan hvem som helst jobbe seg frem i livet og bygge sitt eget "slott" i forstadsstrøket. Modell-spilleren søker det "perfekte" og på mange måter er det her den amerikanske drømmen gjenspeiles i *The Sims*: Skaff et større hus, en lykkelig familie, skoleflinke barn, en jobb med karrieremuligheter, og alt er "perfekt" i det virtuelle dukkehuset.

Ønsket om realisme

Å betrakte *The Sims* som et strategispill der spilleren skal holde oversikt over forskjellige behov for best mulig resultat, synes ikke å gi en fullstendig forklaring på *The Sims* tiltrekningskraft. Hvis vi begrenser *The Sims* til kun en jakt på økonomiske og materielle goder synes det å innebære en kynisme som ikke gir en tilfredsstillende beskrivelse av spillet. For eksempel finnes det i *The Sims* flere måter å skaffe penger på, og noen av disse er mer kyniske enn andre. En metode er å la en sim dø slik at gjenværende simmer arver en god slump penger. Simmer kan "drepes" ved at spilleren for eksempel tar opp lederen i svømmebassenget mens simmen er uti eller bygger simmen inne i et rom uten dører slik at simmen til slutt sulter i hjel. En slik brutal frigjøring av økonomiske midler er mulig, men mange spillere synes disse metodene er det samme som å jukse.

Å drepe simmer på absurde måter er ikke noe de fleste spillere oppfatter som korrekt eller attråverdige. I stedet synes *The Sims* å ha et driv mot realisme få andre spill besitter, muligens fordi de virtuelle omgivelsene og aktivitetene er lagt så nært opptil vår egen hverdag. I *SimCity* ønsker ikke spilleren å beholde eventuelt trafikk-kaos eller forurensning fordi det er realistisk. I *The Sims* synes denne "realismen" i større grad å være et mål i seg selv. Simmer kan bli uvenner og kompliserte intriger kan oppstå i en gruppe simmer. Selv om disse intrigene på mange måter er "sosialt trafikk-kaos" som forhindrer spilleren i å nå eventuelle mål, vil ikke spilleren nødvendigvis bruke tid på å fjerne intrigene. Det synes å være et driv, ikke bare mot en perfekt husstand, men mot en realisme der intrige og problemer har sin naturlige plass.

Modell-spilleren er en hypotetisk spiller som kun tar hensyn til fiksjonen (referensielle elementer) i den grad det hjelper henne i å konfigurere spillsystemet mot et mål. Men i *The Sims*

synes en realistisk fiksjon å være et implisitt mål i seg selv. I dette perspektivet synes teorien om modell-spilleren mindre relevant siden målet er så uklart. Målet er en realistisk fiksjon som ikke er målbar (ved hjelp av tall). I motsetning til klart definerte mål er fiksjonen attraktivt nettopp fordi den er umålbar og subjektiv.

Nettopp fordi *The Sims* er lagt så tett opp til mange spilleres hverdag legges grunnlaget for subjektive mål på en måte få andre spill har mulighet til. Mange spillere konstruerer avspeilinger av seg selv og sine venner, og for dem er ikke målet bare å få simmene til å bygge store hus og være lykkelige, men også å få simmene til å leve slik at virkeligheten gjenspeiles i simuleringen. Henry Jenkins (2001) har påpekt at mange bruker *The Sims* til å ”spille ut” bestemte situasjoner fra sitt eget liv, og til og med til å forstå problemer i det virkelige livet.

I fartsfylte action-spill vil spilleren ofte konsentrere seg mindre om fiksjonen etter å ha spilt en stund. I *The Sims* synes å være en motsatt bevegelse: Spilleren konsentrerer seg mer om fiksjonen etter å ha spilt lenge. Billednovellene som mange legger ut på spesielle netttforum viser hvordan mange spillere har beveget seg bort fra karrierejag og husbygging, til et fokus på fiksjonelle og dramatiske aspekter. Her kan man lese om spillere som utelukkende spiller for å lage en fiksjon etter egne behov.

Kvinner, dataspill og Lara Croft

The Sims har blitt fremhevet som et progressivt spill, både når det gjelder representasjon av kvinnelige karakterer og på grunn av populariteten hos kvinnelige spillere. *The Sims* skiller seg dermed fra mange spill som ofte gir en stereotypisk fremstilling av kvinner.

Den passive og ikke-spillbare kvinnen finnes det mange eksempler på i dataspill. Vi finner kvinner som prinsesser eller kloke koner i eventyrspill, som passive ofre som venter på å bli reddet (*Donkey Kong*), eller som seksualisert veggpryd (*Max Payne*). Det har oppstått en myte om at kun gutter er interessert i dataspill, og denne myten har ført til en markant markedsføring mot menn. Fordi markedsføringen retter seg mot menn er det få kvinner som kjøper dataspill, og fordi det er få kvinner som kjøper dataspill er det ingen som markedsfører mot kvinner.

Det finnes riktignok noen spillbare kvinner, for eksempel Lara Croft. Da *Core design* introduserte *Tomb Raider* i 1996 fikk dette en oppmerksomhet uten like i dataspillindustrien. Lara Croft er trolig den mest omtalte dataspillkarakter noensinne. Det er mulig at Lara Croft har en urealistisk figur, og at hennes proporsjoner er konstruert for å tilfredsstille mannens blikk. Men hun er også bestemt, seriøs, uavhengig av mennene som omgir henne og absolutt i stand til å

forsvare seg både verbalt og fysisk. Uansett hva man måtte mene om Lara Croft, er det klart at hun utfordrer synet på kvinnelige spillkarakterer som passive eller som ofre. Som kvinne gikk hun uredde inn i et tradisjonelt maskulint landskap, i dobbel forstand: Inn i grotter, gravplasser og mørke urbane landskap, og inn i actionspill-sjangeren. Lara fant seg til rette i en typisk maskulin tradisjon, og viste dermed et alternativ til de ofte undertrykte kvinnene som hadde vært der før henne.

Men Lara Crofts skjebne er velkjent. Straks etter at det første Tomb Raider-spillet var sluppet begynte det å dukke opp manipulerede bilder av en enda mer lettkledd Lara Croft på internett, og en "nude patch" kunne lastes ned og installeres, noe som førte til at Lara Croft strippet og løp naken rundt i spillet. Flere datamagasiner tilnærmet seg Lara Croft på en eksplisitt seksuell måte: "Lara reveals all her secrets..." og "she runs, she jumps, she shoots, she pouts! Lara's back, *bigger* and better than ever" er noen eksempler. (Davis, 1999)

Da *Tomb Raider 2* ble sluppet i 1997 hadde produsenten registrert den seksualiserte oppmerksomheten Lara Croft hadde fått, og de lot derfor ikke muligheten til å markedsføre Lara mot et publikum av menn gå fra seg. Lara Croft ble et offer likevel, et offer for en spekulativ markedsføring. Eidos brasket de seg i sin egen salgssuksess, og mange kvinner gikk lei:

"When I downloaded the demo before the first one came out, I had a lot of fun and I was excited to see a strong female lead in a computer game. I was unable to get the first game and planned to catch up with the second one. But, their male-oriented "Where the Boys Are" advertising really turned me off, not to mention all the pin-up pictures that kept appearing. It's fine to be sexy, but remember advertisers, that there are other fine qualities to focus on - strength, wits, and courage are just a few. I ended up boycotting the game (no pun intended) and spent my money on ones with better role models." (Iceland, 1999, fra en debatt om *Tomb Raider* på womangamers.com)

Selv om noen jenter også spilte Tomb Raider, fikk mennene all oppmerksomheten fra produsenten. Slik markedsføring, som blir svært synlig også for de som ikke spiller dataspill, bidrar til å forsterke ideen om at dataspill er en gutteaktivitet.

Til tross for dette har mange kvinner spilt dataspill, men den kvinnelige spilleren har ikke markert seg i offentligheten. Bryce og Rutter hevder at kvinnelige spillere i stor grad er "usynlige", og at det er kulturelle holdninger og fordommer mot kvinner som gjør at kvinnelige spillere er fordrevet fra offentligheten. "We would argue that in many public gaming spaces it is the environments that are male-dominated and this gender asymmetry works towards excluding female

gamers at a stage prior to the gendering of gaming texts.”(Bryce & Rutter, 2002). *The Sims* representerer en endring i denne trenden. Siden *The Sims* kom i 2000 har mange hevdet at det blir spilt av flere kvinner enn menn og *The Sims* er et tydelig eksempel på at dataspill også i offentligheten nå betraktes som en aktivitet for kvinner. *The Sims* er i så måte et banebrytende spill, fordi det utfordrer ideen om at kommersielle dataspill i hovedsak er en aktivitet for gutter/menn.

The Sims utfordrer kjønnsnormer i spillet, så vel som i kulturen rundt dataspill. *The Sims* har blitt fremhevet som et sosialt progressivt spill på grunn av sine liberale implementering av homoseksualitet, variert representasjon av etnisitet og likestilling mellom kjønnene. I forhold til karrierevalg, husarbeid, barnepass og lignende er det ingen diskriminering mellom kjønnene. Det en mannlig sim kan gjøre kan også en kvinnelig sim – og omvendt.

I de fleste sjangere i dag finnes det spill som utfordrer de tradisjonelle, stereotypiske tegningene av kvinner som passive objekter (Blant annet førstepersons skytespillet *No One Lives For Ever*, 2000) kanskje fordi dataspillindustrien til en viss grad har oppdaget at kvinner faktisk spiller mer enn tidligere antatt. Henry Jenkins har foreslått at det har forekommet en metting av markedet når det gjelder dataspill konstruert for unge menn, og firmaer har dermed søkt et nytt marked. ”To survive, these game companies understood that they would need to expand their market and thus, then as now, there were targets”. (Jenkins, 2001). Produsenten av *The Sims*, Electronic Arts, er neppe fremmed for de økonomiske fordelene ved å markedsføre mot alternative grupper. Det nye markedet utgjøres ikke bare av kvinner, men også homofile og minoriteter. *Sim Copter* (1996), et annet spill fra Maxis, kan eksemplifisere denne trenden. En homofil spilldesigner implementerte i all hemmelighet en representasjon av homofile i spillet. Denne homofile hemmeligheten ble ikke godt mottatt av Maxis; designeren fikk sparken og alle usolgte versjoner av spillet ble forandret tilbake til normalen. Fire år senere er derimot homofil representasjon akseptert i *The Sims*.

Familiestrukturer, homoseksualitet og etnisk mangfold

Å skape en familie er en viktig del av spillet. Selv om spilleren kan benytte seg av forhåndskonstruerte familier, vil de fleste spillere skape sine egne karakterer og familiesammensetninger. Bruken av ordet familie antyder tradisjonelle sosiale normer. *The Sims* virker i utgangspunktet konvensjonelt, i den forstand at spilleren skal skape en klassisk familie i en forstad. Barna arver egenskaper fra sine foreldre og i *The Sims 2* knyttes det sterke familieband mellom barn og forelder. Et barn trenger oppmerksomhet fra foreldrene sine, og foreldrene er

engasjert i barnas oppvekst. Men mulighetene til å lage alternative familier er også store. At spilleren kan sette sammen en "familie" helt etter egne ønsker innenfor forstadsrammene utfordrer normer assosiert med begrepet "familie" og "forstadsidyll". Det er for eksempel mulig å konstruere en løst sammensatt husstand som minner mer om et ungdommelig kollektiv enn en familie i klassisk forstand. "Familien" blir da en sammensetning simmer som bor under samme tak, med felles etternavn valgt av spilleren. Spillet inviterer dermed til utradisjonelle familiedannelser på tvers av tradisjonelle oppfatninger om kjønn, etnisitet, alder og seksualitet.

I *The Sims 2* kan spilleren bestemme ambisjonene til sine simmer. Fem forskjellige ambisjonstyper finnes: "Romantikk", "Familie", "Kunnskap", "Popularitet" og "Rikdom". Disse ambisjonene viser hvilke ønsker en spesiell sim har. For "romantikeren" er intime sosiale forhold viktig, noe som kommer til uttrykk gjennom simmens behov for "Woohoo". Det faktum at *The Sims 2* benytter seg av ordet "woohoo" i stedet for sex, er trolig for å unngå kontrovers rundt en aktivitet mange mener ikke hører hjemme i et dataspill. Likevel er det ingen tvil om hva som skjer: På grunn av woohoo blir kvinner gravide. (Graviditet antydes ved at den kvinnelige simmen blir morgenkvalm og må løpe til toalettskålen for å kaste opp, ikke lenge etter woohoo-aktiviteten.) To simmer av samme kjønn kan også ha "woohoo" (men det vil ikke føre til barn). Å få to simmer til å ha "woohoo" er en omstendelig prosess som innebærer at disse simmene må bruke mye tid i hverandres selskap først. Forholdet kan også rakne, slik at en av simmene flytter ut. Det er ikke mulig i *The Sims* for en voksen å ha et seksuelt forhold til en tenåring eller et barn. Det politisk korrekte i dette er selvforklarende nok. Det kan sammenlignes med det faktum at det i ikke finnes barn i noen av *GTA III* – spillene. De er utelatt fra simuleringen, slik at spilleren heller ikke har mulighet til å skade et barn. På denne måten speiler både *GTA* og *The Sims* underliggende normer i samfunnet forøvrig.

Implementeringen av homofili i *The Sims* er en progressiv inkludering det finnes få lignende eksempler på i dataspilletets korte historie. Simmene kan inngå romantiske forhold med andre voksne simmer, uavhengig av kjønn. I det originale *The Sims* hadde simmer av samme kjønn ikke muligheten til å gifte seg, men homofilt giftemål ble implementert som en mulighet i *The Sims 2*. Likevel er ikke seksuell legning en uforanderlig variabel knyttet til en sim. Som Mia Consalvo påpeker (2003) finnes det ingen "check-box" som definerer simmen som homofil eller heterofil. Seksualitet er en *aktivitet*, ikke en grunnleggende, uforanderlig egenskap ved hver sim. En sim kan på grunn av dette ikke defineres som verken homofil eller heterofil. Potensielt er alle simmer homofile, heterofile, bifile, eller til og med a-seksuelle. Dette kan fremstå som befriende for de som anser seksualitet som et resultat av sosiale og kulturelle faktorer, ikke av biologisk

faktorer. Andre vil derimot hevde at hvis homoseksualitet kun er et valg, undermineres de dypereliggende strukturer som definerer seksualiteten (se Consalvo, 2003).

Det medfører heller ingen problemer å leve homofilt i *The Sims*. Homofobe simmer er ikke-eksisterende, og det er derfor ingen grunn for at en homofil sim skal gjemme seg i skapet. *The Sims* er heller et spill spilleren kan spille i henhold til sin egen kulturelle identifikasjon. Ønsker spilleren å lage et nabolag med bare homofile, er dette fullt mulig, mens en homofob spiller ikke trenger å forarge seg over homofile simmer. Mia Consalvo kaller implementeringen av homofile forhold i *The Sims* for et ”homofilt vindu” (”gay window”). Termen ”gay window” har oppstått i forbindelse med reklamer som er seksuelt tvetydige, og som skal appellere til både heterofile og homofile. Et typisk eksempel er et bilde av to mennesker av samme kjønn, presentert på en ikke-seksuell måte. Reklamen makter å appellere til homofile og heterofile, uten at den samtidig står i fare for å skremme bort heterofile på grunn av sin homofile appell. Det ”homofile vindu” har blitt positivt mottatt av mange fordi det innebærer en anerkjennelse av et homofilt publikum, mens andre har kritisert fenomenet for å fortsette å skjule eksplisitte former for homofil identitet. På samme måte som disse reklamene er simmene i *The Sims* seksuelt uklare og tvetydige vesener som det er opp til spilleren å realisere. I *The Sims* er homofili en mulighet, men ikke en nødvendighet, og i majoriteten av nabolag vil trolig ikke homofile simmer eksistere.

The Sims har blitt fremhevet som et radikalt spill på grunn av muligheten for homofile forhold. Som Mia Consalvo påpeker er likevel det radikale potensialet for å utfordre tradisjonelle seksuelle normer minimalt, fordi valget av seksualitet legges over på spilleren. ”If players do not wish to challenge the presumed normative heterosexuality of their sims, these potentials will likely not emerge, and the expression of queer sexualities, and explorations of queer identities, is submerged or ignored”(Consalvo, 2003). Skal *The Sims* makte å utfordre vante konvensjoner, må dette gjøres ved at skaperne av spillet våger å inkludere flere regler som synliggjør homofili.

Will Wright har selv poengtert at implementeringen av homofile forhold var et bevisst valg: ”One of the things we knew that a lot of people were going to do with this game was model their real family. And the last thing I wanted to go in and do was say, ‘Oh, we’re not going to recognize your family’ “ (Rouse III, 2001: 461) Dermed anerkjenner *The Sims* en brukerskare som ikke kun består av hvite, heterofile forstadsbeboere. Likevel er det grunn til å problematisere Wrights påstand. Simuleringens regler bærer med seg visse ideologiske verdier og sosiale konstruksjoner som ikke kan forandres av spilleren.

Etniske og kulturelle forskjeller er ikke programmert inn som en definerende faktor knyttet til hver sim, men antydes kun i form av simmenes hudfarge, som spilleren velger selv. Simmene gis

like muligheter fra begynnelsen av spillet, og spillsystemet utøver ingen forskjellsbehandling på grunnlag av etniske eller kulturelle forskjeller. Dermed blir alle etniske forskjeller visket ut. En mørkhudet sim er ikke essensielt forskjellig fra en hvit sim. Det er selvfølgelig mulig å late som en sim er muslim, men spilleren har ikke mulighet til å programmere om reglene og mulighetene i spillet slik at den muslimske simmen kan utøve sine religiøse og kulturelle vaner. Afrikansk kunst kan dekorere veggene, men vil ikke fylle andre funksjoner i spillet enn hjelpe simmen til å gjennomføre sin amerikanske forstadsdrøm gjennom å gi inspirasjon til en karriere og et større hus.

Alle familiene i *The Sims* må gjennomgå en ”for-simsing”. Den variasjonen i hudfarge som *The Sims* tilbyr er på mange måter et tomt skall. På overflaten kan simmene se ut som nordmenn, indere, arabere eller somaliere, men på innsiden er de like. *The Sims* danner det en amerikansk historiker ville kalt en smeltedigel, der kulturelle forskjeller utjevnes til få kulturelle særegenheter gjenstår.

7

Avsluttende kommentar

Lars Konzack (2003) skiller mellom spillets semantiske nivå og spillets gameplay. Gameplay er den prosessen der spilleren behandler reglene. Han drøfter spillets semantiske nivå, som korresponderer med det jeg har betraktet som det referensielle nivå.

Viktig er det imidlertid at forstå, at det semantiske lag fungerer som ornament for spillet. Computerspil har gameplay som underliggende struktur, og det er følgelig gameplayet, der får spillet til at henge sammen. [...]Til sammenligning kan en bygning sagtens fungere uten ornamenter (omend den bliver lidt kiedelig), men fjerner vi strukturen så braser bygningen sammen (Konzack, 2003).

Konzack fremhever viktigheten av spillets regler, og hvordan spilleren behandler disse reglene, noe som selvfølgelig må anerkjennes som en elementær del av spillet. Men likevel synes Konzack å unngå et essensielt spørsmål: Om gameplayet i det hele tatt *kan* skilles fra ornamentet. Igjen synes teoretiske konsepter kun å beskrive en ideal-type som har liten verdi i praksis. For er ikke regler og ornament i mange tilfeller gjensidig avhengig av hverandre? Mitt svar har vært ja, og mine primære eksempler har vært *The Sims* og *Grand Theft Auto*. Fjerner vi ornamentet fra store, referensielle dataspill, så faller spillet fra hverandre. Spillforskningen kan derfor ikke bare fokusere på regler og struktur, men også på spillets andre halvdel: Referansen og fiksjonen.

Dataspillet skiller seg fra tradisjonelle tekster, men det finnes samtidig grunnleggende likheter som ikke kan ignoreres. Referensielle spill er et semiotisk system som muliggjør interpretasjon. På dette grunnlaget har jeg i denne oppgaven undersøkt hvordan dataspillet danner mening. De grunnleggende elementene i spillet (regler og spillets elementer) er potensielt meningsbærende fenomener som sammen makter å referere ut over seg selv. Dataspill er et semiotisk system, og det referensielle nivået i dette systemet er spilleren ofte nødt til å forholde seg til. Vi mennesker er meningssøkende vesener, og dataspillet synes ikke å være en form som river seg løs fra denne meningsskapende prosessen.

Likevel må spill vurderes med andre estetiske kriterier enn de vi kjenner fra litteraturvitenskapen. Hvorvidt spill er kunst eller ikke er et vanskelig spørsmål å besvare, ikke

minst fordi ”kunst” i dag er et vagt begrep, og har mer med kulturelle konvensjoner og institusjonelle avgrensninger å gjøre, enn med presise definisjoner. Det er heller ikke min intensjon her å forsøke å opphøye dataspill til kunst. Populærkultur har en overraskende evne til å bevege seg mellom det trivielle og det dypsindige, og dette gjelder også for dataspill.

I innledningen diskuterte jeg dataspillet kort i forhold til Walter Benjamins aura-begrep. Jeg foreslo at spillerens erfaring av dataspillet alltid er ”her og nå”. I essayet ”Om noen motiver hos Baudelaire” hevder Benjamin at det å erfare et fenomens aura betyr å forlene det med evnen til å se tilbake. Masseprodusert kunst kan ikke ha denne egenskapen. Dataspillet er også masseprodusert, men spillerens omgang med spillets materielle struktur er aldri masseprodusert, men unik. Dataspillet ser på mange måter tilbake på brukeren: Dataspillet gir direkte respons til brukeren.

Benjamins aura-begrep berører det fjernes nærvær. Erfaringen av dataspillet oppstår derimot i samme øyeblikk som det blir brukt. Spillet er utelukkende ”her og nå”. Pottemakerens hender er alltid ens egne fingre på tastaturet.

Dataspill og kvalitet

Jeg vil avslutte med noen betraktninger om kvalitetsvurdering av spill i forhold til andre sjangere. Mye akademisk arbeid undersøker hvorvidt fiksjonen i spill kan gi en lignende erfaring som tradisjonelle narrative former som skjønnlitteratur og film – både i form av dramatisk struktur og psykologisk dybde. Dette er svært problematisk fordi det innebærer en kvalitetbedømmelse på grunnlag av estetiske kriterier som ikke er ment for spill. Dette har sin naturlige forklaring i at det ikke finnes noen kultur for ”ludisk estetikk” innen humaniora, og mange har derfor tatt utgangspunkt i eksisterende estetiske kriterier. Det er utvilsomt mulig å skape fortellinger ved hjelp av et spill, men å bedømme spillets kvalitet på bakgrunn av historiens kvalitet innebærer en neglisjering av spills essensielle kvaliteter. En viktig årsak til dataspillets popularitet at det tiltaler en type ”begjær” hos spilleren som andre mediesjangere ikke kan appellere til på samme måte. Kvalitetsbedømmelsen må basere seg på denne ”nytelsen”.

Spill kan på forskjellig vis benyttes til å ”fortelle” historier, men disse historiene er fundamentalt begrenset av sitt utgangspunkt som historier i et spill. Spills åpne, emergente struktur er ikke egnet til å stimulere verken psykologisk dybde eller dramatisk struktur. Den digitale utviklingen har skapt et ønske om å ”oversette” store kunstverk til en virtuell verden. Dette ønsket innebærer muligheten til å kunne spille en rolle (f.eks Hamlet) i en virtuell verden –

hvor deltageren blir en karakter i en digital historie. Denne forestillingen er beskrevet av Janet Murray i *Hamlet on the Holodeck* (1997) og er senere blitt kalt "the Holodeck myth" av Marie-Laure Ryan (2001). En slik dramatisk historie krever en instans som genererer dramatiske plot til enhver tid, basert på spillerens valg. Både Selmer Bringsjord (2001) og Marie-Laure Ryan (2001) påpeker at en slik narrativ oppbygning i et slikt system krever en kunstig intelligent agent med ekstreme kvaliteter:

It [digital narrative] necessitates an AI [Artificial Intelligence] component that could not only generate good plots, but would do so in real time, and would be able to build these plots around the unpredictable actions of the interactor – all achievements far beyond the reach of currently available story-generating systems. (Ryan, 2001)

Selv om disse algoritmiske problemene blir løst, vil det likevel være store begrensninger i fortellingene på grunn av spillets struktur. Det ville for eksempel by på problemer å skulle adaptere romaner med psykologisk komplekse karakterer. I spillsituasjonen er karakterenes psykologi definert av et sett med regler, noe som begrenser karakterens psykologiske dybde. Dette forklarer også hvorfor filmatiske sekvenser er så mye brukt i dagens dataspill: Slik kan designerne fortelle en historie og gi tilgang til mer komplekse karakterer, noe de på ingen måte kunne gjort i spillsituasjonen alene.

Dataspill blir ofte betraktet som en form med et stort, men ennå uoppfylt potensial. I dette perspektivet på en relativt ung sjanger, antas det at vi fortsatt har til gode å se de virkelig gode kunstneriske prestasjonene på dette feltet. Det er trolig mye sant i dette, men disse kunstneriske prestasjonene må være forankret i spillets elementære struktur. Frem til nå har det vært få tegn til at denne strukturen viser sin styrke i dramatisk oppbygning eller psykologisk dybde. Det er dessuten lite som tyder på at dette vil endre seg ved hjelp av bedre teknologi.

Skjønnlitterære verker er egnet til å beskrive menneskers psykologi, mens spill har få muligheter til å gjøre det samme. Espen Aarseth (2004) foreslår at vi betrakter litteratur som en sjanger som omhandler "den andre", mens spill derimot handler om "selvet". Spilleren er egoistisk og forsøker hele tiden å påvirke spillet til sitt eget beste. Dermed synes det vanskelig å skape for eksempel tragiske spill. I klassiske tragiske former gjennomgår en person av høy rang et omslag fra lykke til ulykke. Leseren av *Madame Bovary* lever seg inn i Emmas tragiske skjebne, men makter samtidig å begeistres over verkets estetiske kvaliteter fordi hun anerkjenner sin eksterne posisjon i forhold til verket.

Spilleren derimot, er direkte knyttet til utfallet av spillet. Marie Laure-Ryan (2001) mener at hvis en tragedie som *Madame Bovary* skulle fungere i en virtuell verden, må det innebære en form for tilfredsstillelse ved å drepe seg selv i spillet, fordi selvmord ville være det endelige målet. Laure-Ryan eksemplifiserer dette med et eksempel fra ”The Holodek” i *Star Trek*.

If we derive aesthetic pleasure from the tragic fate of literary characters such as Anna Karenina, Hamlet or Madame Bovary, if we cry for them and fully enjoy our tears, it is because our participation in the plot is a compromise between the first-person and the third-person perspective. We simulate mentally the inner life of these characters, we transport ourselves in imagination into their mind, but we remain at the same time conscious of being external observers. But in the *Star Trek* Holodeck, which is of course a fictional construct, the interactor experience emotions in the first person mode.[...] Interactors would have to be out of their mind - literally and metaphorically -- to want to submit themselves to the fate of a heroine who commits suicide as the result of a love affair turned bad, like Emma Bovary or Anna Karenina. (Ryan, 2001)

Likevel synes dette ikke fullt ut å beskrive spilleren innlevelse i en dataspillfiksjon. I motsetning til i ”The Holodeck”, hvor grensene mellom fiksjon og virkelighet er visket ut, lever ikke spilleren seg fullstendig inn i spilllets fiksjonelle verden. Spilleren anerkjenner også sin eksterne posisjon. De spiller-styrte karakterene i dataspill har to vesenstrekk. For det første er karakteren en selvstendig fiksjonell karakter. For det andre er spillkarakteren en forlengelse av spilleren. Til sammen utgjør disse spillerens fiksjonelle ego. Spilleren er direkte engasjert i utfallet av spillet hun spiller og ønsker en perfekt utføelse, men spilleren anerkjenner samtidig sin eksterne posisjon utenfor spillet.

I dette perspektivet er ikke dataspillet fiksjon forskjellig fra litteratur og film: Spilleren har en ekstern posisjon i forhold til spill-verket. Dermed åpnes det opp for muligheter til å tolke spillet, ikke kun spille det. Dermed er ikke spillfiksjoner begrenset av å måtte konstruere typiske ”Hollywood endings”, men et vidt spekter av mulige fiksjoner kan dannes. Derfor vil jeg hevde at spill også *kan* være tragiske, dog på sin egen særegne måte.

Den kommersielle dataspillindustrien har ikke våget å utfordre klassiske ideer om hvordan spill fungerer. Generelt er spill betraktet som en eskapistisk aktivitet som representerer en hverdagsflukt. Spillindustrien er lite innovativ fordi den ikke våger å ta risikoen for at spillet ikke

vil selge. Men siden dataspill får mer og mer oppmerksomhet vil trolig flere innovative eksperimenter komme. Vi går en spennende tid i møte.

Litteratur

[Alle internett-adresser sjekket 27/10/05, hvis ikke annet er nevnt]

Aarseth, Espen (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore og London, The John Hopkins University Press.

Aarseth, Espen (1999), "Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The temporality of Ergodic Art". I Marie-Laure Ryan (red.), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, s. 31-42.

Aarseth, Espen (2003): "We All Want To Change The World: the ideology of innovation in digital media". I Rasmussen, Liestøl and Morrison(red.), *Digital Media Revisited*, Cambridge og London, MIT Press.

Aarseth, Espen (2004). "Genre trouble: Narrativism and the art of simulation". I Harrigan & Wardrip-Fruin (red), *First Person*. Cambridge, MIT Press.

Aldrich, Clark (2004), *Simulations and the future of learning*. San Francisco, Pfeiffer.

Atkins, Barry (2003), *More than a game: The computer games as fictional form*. Manchester og New York, Manchester University Press.

Benjamin, Walter (1991), Kunstverket i reproduksjonsalderen. I *Kunstverket i reproduksjonsalderen*. Oslo, Gyldendal, s 35-65.

Bolter, J. David og Richard Grusin (1999), *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA, MIT Press.

Booth, Wayne C. (1983), *The Rhetoric of Fiction*. Second Edition, Penguin Books.

Brand, Stewart (1972), "Spacewar, Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums". [http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html]

Bringsjord, Selmer (2001): Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment? [<http://gamestudies.org/0101/bringsjord/>]

Brooks, Peter (1985), *Reading for the plot: Design and intention in narrative*. New York, Vintage books.

Bryce, Jo og Rutter, Jason (2002) *Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers Visibility*. I Mäyrä, Frans (red.) *CGDC conference proceedings*, Tampere University Press, s.243-255

Buckles, Mary Ann (1985), *Interactive fiction: The storygame 'Adventure'*. PhD, Universitetet i California, San Diego.

Calvino, Italo (1985), *Hvis en reisende en vinternatt*. Oslo, Gyldendal.

Chandler, Daniel (2002), *Semiotics: The basics*. London, Routledge.

- Consalvo, M., (2003), *Hot Dates and Fairy-Tale Romances: Studying Sexuality in Videogames*. I Bernard Perron og Mark J. P. Wolf (red.), *The video game theory reader*. London og New York, Routledge.
- Costronova, Edward (2003), "On Virtual Economies". I *Game studies*.
[<http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>]
- Costikyan, Greg (2002), "I have no words and I must design – towards a critical vocabulary of games". In Mäyra, Frans (red.): *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Studies in Information Science 1, Tampere: Tampere University Press, s. 9-34.
- Crawford, Chris (1982): *The Art of Computer Game Design*.
- Crowther, William og Don Woods (1976), *Adventure*. [Tilgjengelig på mange plattformer, en nettversjon finnes på: <http://jerz.setonhill.edu/if/gallery/adventure/index.html>]
- Davis, Hayley (1999), "Nobody steals our chichs and lives".
[www.geocities.com/stonedwizrd/gameessay.html, Sjekket 31.03.03]
- Eco, Umberto (1990), "Small Worlds". I *The limits of interpretation*. Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, s. 65-82.
- ESA, "Essential facts about the computer game industry" 2005. [www.theesa.com]
- Eskelinen, Markku (2001), "The Gaming Situation", *Game Studies* Volume 1.
[<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>]
- Eskelinen, Markku og Tronstad, Ragnhild (2003), "Video Games as Configurative Performances". I Bernard Perron og Mark J. P. Wolf (red.), *The video game theory reader*. London og New York, Routledge, s. 195-220.
- Fish, Stanley (1980), *Is there a text in this class: The Authority of Interpretative Communities*. London og Cambridge, Harvard University Press.
- Flanagan (2003), "SIMple & Personal: Domestic Space & The Sims". MelbourneDAC 2003.
- Frasca, Gonzalo (2000): "Ephemeral games: Is it barbaric to design videogames after Auschwitz?" I Markku Eskelinen og Raine Koskimaa (red.), *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylän yliopisto, Univerity of Jyväskylä.
- Frasca, Gonzalo(2001a), *Videogames of the Oppressed: videogames as a means of critical thinking and debate*. Master's Thesis at Georgia Tech.
[<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>]
- Frasca, G., (2001b), *Grandmothers are cooler than trolls. Review of The Sims*, *Game Studies* Volume 1.
[<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>]
- Frasca, Gonzalo (2003a) "Sim Sin City: Regarding *Grand Theft Auto 3*." i *Game Studies*, Volume 3.
[<http://www.gamestudies.org/0302/frasca/>]

- Frasca, Gonzalo (2003b): "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". I Bernard Perron og Mark J. P. Wolf (red.), *The video game theory reader*. London og New York, Routledge.
- Frasca, Gonzalo, (2003c), "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place", Level Up Conference Proceedings.
- Friedman (1993), "Making sense of Software".
[<http://eserver.org/cyber/friedman/default.html>]
- GamesTM, Nr. 24 (2004), "There goes the neighbourhood", s 86 –93.
- Genette, Gérard (1972), *Narrative Discourse – An Essay in Method*. Oversatt av Jane E. Lewin (1980). Ithaca, New York, Methuen Press.
- Robbe-Grillet, Alain (1965), *Jealousy*. I "Two Novels by Robbe-Grillet", oversatt av Richard Howard, New York, Grove Press.
- Harris, (2005) "On Violence in Games". [<http://dubiousquality.blogspot.com/2005/07/on-violence-in-games.html>]
- Herz, J, C (1997), *Joystick Nation: How Videogames Ate our Quarters, Won our Harts, and Rewired our Mind*. Boston, Little Brown and Co.
- Jenkins, Henry (red.) (1999), *Voices from the combat zone, Girls talk back*.
- Jenkins, Henry (2001), "From Barbie to mortal kombat: Further reflections"
[<http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/jenkins.html>]
- Juul, Jesper (2001a), "Games telling stories – a brief note on games and narratives". I *Game Studies* vol.1.
- Juul, Jesper (2001b), *A Clash Between Game And Narrative*. Engelsk oversettelse av masteroppgave ved Københavns universitet.
[<http://www.jesperjuul.dk/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>]
- Juul, Jesper (2003a), *Half- Real: Video games between real rules and fictional worlds*. PhD ved IT Universitetet i København.
- Juul, Jesper (2003b), "Hva spillet betyder, om GTA3". I Engholm og Klastrup (red.), *Digital Værdener*, Danmark, Gyldendal.
- Jesper Juul (2004): "Introduction to Game Time". In Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004. s. 131-142
- Klevjer, Rune (2002): "In defense of cutscenes". I Mäyra, Frans (red.): *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Studies in Information Science 1, Tampere: Tampere University Press, 2002.s. 191-202.
- Klevjer, Rune (2002), "In Defence of Cutscenes", I Frans Mäyrä (red.), "OGDO Conference proceedings", Tampere University Press.

- Klevjer, Rune (2004), "Spill og verdier". I Dagbladets nettutgave 26.09.04.
[<http://www.dagbladet.no/kultur/2004/09/26/409390.html>]
- Konzack, Lars (2002), "Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis". I Frans Mäyrä (red.), "OGDO Conference proceedings", Tampere University Press.
- Konzack, Lars(2003), "Analysestrategi i computerspil – EverQuest i spillkritisk perspektiv". I Engholm og Klastrup (red.), *Digitale verdener*, Danmark, Gyldendal.
- Kultur- og Kirke departementet (Pressemelding nr.:72/03.)
<http://odin.dep.no/kkd/norsk/aktuelt/pressemelder/pressem/043031-070141/dok-bn.html>
- Kücklich, Julian (2003), "Perspectives of Computer Game Philology." in *Game Studies*, Volume 3.
[<http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>]
- Larsen, Simon (2005), "Please do not walk on the grass".
[<http://www.blackwood.dk/weblog/archives/2005/04/05/please-do-not-walk-on-the-grass/>]
- Laurel, Brenda (1990), *Computers as theatre*, The Art of Human-Computer Interface Design, Addison Wesley
- La-Vinge, Chris (2005), "Bloody well done". Fra Game-brains.com.
[http://www.game-brains.com/archive/jan17_2005/gta_sanandreas.htm]
- Lee, Shuen-shing: "I Lose, Therefore I Think": A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare." I *Game Studies*, Volume 3. [<http://www.gamestudies.org/0302/lee/>]
- Liestøl, Gunnar (2004), " 'Gameplay': From Synthesis to Analysis (and Vica Verca)". I Liestøl, Morrison og Rasmussen (red.), *Digital Media Revisited*, Cambridge og London, MIT Press.
- Lubel, Sam (2002), "Suicide Bomber Game Tests the Boundaries of Taste"
[<http://www.nytimes.com/2002/12/05/technology/circuits/05boom.html>]
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge, MA, MIT Press.
- Marshall, David (2004), *New Media Cultures*. London, Arnold.
- McCloud, Scott (1994): *Understanding Comics*, New York, HarperPerennial.
- Murray, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace*. New York, The Free Press.
- Myers, David (2003), *The Nature of Computer games: Play as Semiosis*. New York, Digital Formations, Vol. 16.
- Newman, James (2001), "The myth of the ergodic videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames." I *Game Studies*, Volume 2.
[<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>]
- Parlett, David (1999): *The Oxford History of Board Games*. New York, Oxford University Press.

- Rollings, Andrew og Morris, Dave(2000), *Game Architecture and Design*. Scottsdale, Arizona: Coriolis.
- Refsum, Christian og Røssaak, Eivind *Kysning og Slåsing*. Oslo, Pax, 2004
- Pearce, Celia (2002), "Sims, BattleBots, Cellular Automata, God and Go: A Conversation with Will Wright". *Game Studies*. [www.gamestudies.org]
- Poole, Steven (2000), *Trigger happy: The inner life of videogames*. London, Fourth Estate.
- Rouse III, Richard (2001), *Game Design: Theory & Practice*. Plano, Texas, Wordware Publishing.
- Ryan, Marie-Laure (1991): *Possible worlds, Artificial Theory*. Bloomington, Indiana University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2001), "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media." I *Game Studies*, Volume 1. [http://www.gamestudies.org/0101/ryan/]
- Salen, Katie og Zimmerman, Eric (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MIT Press.
- Scott Sharkey (2004), "The Sims 2 experience". Fra 1up.com. [http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=8&cId=3134465]
- Sichart, Miguel (2005), "Ethics of Computer Game Design". Proceedings of DiGRA 2005.
- Southern, Matthew (2001), "The Cultural Study of Games: More Than Just Games" [http://www.igda.org/articles/msouthern_culture.php]
- Tronstad, Ragnhild (2001): "Semiotic and nonsemiotic MUD performance", artikkel presentert ved Cosign 2001. www.kinonet.com/conferences/cosign2001/pdfs/Tronstad.pdf.
- Walker, Jill (2003), "Performing Fictions: Interaction and Depiction". Proceedings of *Digital Arts and Culture, MelbourneDAC*, RMIT University.
- Walton, Kendall L. (1990): *Mimesis as Make-Believe: On the foundation of the representational arts*. London og Cambridge, Harvard University Press.
- Watkins, Craig S (1998), *Representing: Hip hop culture and the production of black cinema*. Chicago og London, The University of Chicago Press.
- Raymond Queneau (2003), *A Hundred Thousand Billion Poems*. I Wardrip-Fruin og Nick Montfort (red), *The New Media Reader*. Cambridge og London, MIT Press.