

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 08.04.19

Dette dokumentets nettsadresse (URL) er:

<https://www.litteraturogmedieleksikon.no/cm4all/uproc.php/0/dataspillanalyse.pdf>

Dataspillanalyse

(_dataspill) Analyser og forskning kan fokusere på f.eks.

- (1) distribusjon og marked
- (2) det tekniske og programvaren
- (3) det pedagogiske og læringsmuligheter
- (4) voldsproblematikk
- (5) kjønn, alder og andre egenskaper ved spillerne, inklusiv deres spillestrategier og spillavhengighet
- (6) spillbarhet og andre egenskaper ved selve spillet

Den som analyserer dataspill ut fra innfallsvinkel (6), bør undersøke dette:

- spillets oppbygning, struktur, regler
- handlingsmuligheter, navigeringsvalg, andre valg som må eller kan tas, spillerstrategier/-taktikker
- spillverdenen, nivåer, handlingsinnhold, tematikk, utseende

Under spillets oppbygning og struktur hører f.eks. kontrollmenyens muligheter: tastatur, innstilling av musas sensitivitet, vanskelighetsgrad m.m.

Analyser av dataspill bør kombinere faktorer knyttet til både teknikk (spillet er programvare), kultur (det kunstneriske) og samfunn (det sosiale, etiske og politiske).

Dataspillere blir i forskningen stort sett ikke lenger oppfattet som en passiv, manipulert og homogen masse. Det er mer meningsfullt å se på spillerne som aktive, produktive, konstruerende individer (Fromme m.fl. 1999 s. 117).

Det som skiller spillet fra en film, er den såkalte spillbarheten (“gameplayet”), altså verken personene, miljøet, vakker bildekvalitet, men selve spill-elementene.

Spillbarheten omfatter alt det som spilleren kan velge å kontrollere (Genvo 2006). Det som ikke er spillbarheten, kan sies å være f.eks. filmforløp, musikk og litteratur som inngår i spillet som helhetskonsept. "Gameplayet" resulterer i "spillegleden" som et dataspill gir. Denne skapes blant annet av enkelheten i kontrollfunksjonene, menyenes oversiktliggheit, originaliteten i det som skal utføres, flyten og presisjonen i avatarenes bevegelser (Frété 2002). "Gameplay" omfatter både spillsystem og brukergrensesnitt.

Spill har blitt delt inn i vei-spill og verden-spill: I spill strukturert som en vei skal spilleren reise langs veien og følge en på forhånd skapt rute, også om veien splittes i mindre veier som så løper sammen igjen. Dette er altså relativt lineære spill. I verden-spill kan spilleren bevege seg to- eller tredimensjonalt i geografien eller rommet. Det er ikke et fastlagt narrativt forløp, men ulike oppdrag som kan utføres i ulike rekkefølger. Det er "environmental storytelling" (Henry Jenkins) med mange muligheter: Spilleren kan f.eks. velge mellom å samle gull i fjellene, bekjempe drager i en gammel borg, slåss med troll i en skog, kjøpe og selge gjenstander i en landsby eller utforske en underjordisk gang. Spillet skaper en rekke små historier spredt på ulike geografiske områder (Marie-Laure Ryan i <http://narratologie.revues.org/6997>; lesedato 19.01.15)

To vanlige tilnærminger har vært å bruke fortelle teori/narratologi eller spillteori/ludologi som grunnlag for analysene. Ludologi er "the study of games as rules (or mechanics)" og narratologi brukt på dataspill er "the study of games as a storytelling medium" (<http://www.crcnetbase.com/doi/pdfplus/10.1201/b12734-1>; lesedato 09.02.17).

Narratologene påpeker at mange spill har en sammenhengende handlingsrekke med årsak- og virkningsforhold, begynnelse og slutt, karakterer og miljøer. Karakterene kan forandre seg i løpet av begivenhetene, f.eks. oppnå nye egenskaper som gjør dem bedre egnet til å nå nye mål. En fortelling kan bidra til å skape en bestemt atmosfære som spillingen foregår i (Rauscher 2012 s. 67). Historien i en fortelling (historiens *hva*) tilsvarer bakgrunnshistorien som holder spilleelementene sammen, mens den fortalte handlingen tilsvarer de handlingene som spilleren utfører (historiens *hvordan*) (Rauscher 2012 s. 93).

Det spesielle ved spill er at en bruker produserer handlingen og fortellingen gjennom sine valg. Spill er dermed langt mer dynamiske i sin handlingsrekkefølge enn f.eks. en roman. Historiene inneholder ofte omveier, blindgater og labyrinter; spillere kan avdekke og skape nye veivalg (Schanze 2001 s. 91). Det er ofte uforutsigbare elementer i en spill, til og med for produsentene av spillet; de har ikke prøvd ut alle kombinasjonsmuligheter. Den amerikanske medieforskeren Henry Jenkins mente i 2008 at vi bør tenke på "game designers less as storytellers than as narrative architects" (siteret fra Davidson 2008 s. 136).

“ ‘Summer of arcade’-spillet *Bastion* til XBLA har så langt høstet mye ros blant anmeldere såvel som spillere, men spillet har i all hovedsak bemerket seg på grunn av fortellerteknikken. I løpet av eventyret blir stort sett alt du foretar deg gjenfortalt av en eldre herremann i klassisk eventyrstil. Dette gjør opplevelsen mindre ensom og mer stemningsfull. *King’s Quest V* fra 1990 var tidlig ute med bruk av fortellerstemme. [...] Navnet Bioware var tidligere noe jeg assosierte med pc-rollespill, men i dag ser jeg først og fremst et dialoghjul når jeg hører navnet. Den dialogbaserte fortellerteknikk er typisk og tilnærmet eksklusiv for rollespillsjangeren. Dette er ofte noe som skjer i tillegg til sekvenser, men likevel det som i all hovedsak bestemmer fortellingens retning, og leverer de viktigste opplysningene om hva som har skjedd og hva som skal skje. [...] Spillere får selv forme fortellingen, og dette skjer i all hovedsak gjennom dialoger, hvor spilleren velger mellom ferdigdefinerte utsagn. [...] Dette er med andre ord en fortellerteknikk som kan skade spillet hvis den misbrukes. Tempo blir senket og drivet forsvinner, og man føler at dialogen står i veien for spillbarhet og moro. [...] En ting som stadig blir mer brukt i spill er opptak, dagbøker, logger osv. *System Shock* fra 1994 er et ensomt spill hvor omtrent all fortelling blir presentert gjennom futuristiske loggdisker og eposter. Samme tendens er tilstedeværelse i den spirituelle etterfølgeren *Bioshock*. [...] I *Borderlands* kommer man eksempelvis over lydloggene til den gale vitenskapskvinnen Patricia Tannis som gradvis viser hvordan situasjonen ved en forskningsstasjon ble slik den ble. Denne fortellerteknikken har i løpet av de siste årene hatt et reelt boom, og personlig mener jeg dette skyldes *Bioshocks* spillkulturelle suksess. Det positive med dette er at spillingen aldri trenger å stoppes opp. Har du lyst til å lytte forsiktig til hver beskjed så kan du godt gjøre det, men mindre interesserte kan bare ha lydopptakene gående i bakgrunnen mens de spiller videre.” (Khalid Azam i <http://p3.no/filmpolitiet/2011/08/det-var-en-gang-et-spill/>; lesedato 02.11.16)

“En annen fortellerteknikk som tilsynelatende har blitt monopolisert av rollespillsjangeren, er fortelling gjennom lengre oppdragsbeskrivelser. I alt fra spill som *The Elder Scrolls 3: Morrowind* til *World of Warcraft* gir beskrivelsene spilleren bedre innsikt i sine omgivelser. [...] I mange tilfeller går man bare rundt og fullfører målene man blir gitt, men leser man nærmere i journalen oppdager man fort hvorfor man gjør dette og hvilke konsekvenser det vil ha for din omverden. Det ypperlige med dette er åpenbart at man kan implementere store doser informasjon uten at det går på bekostning av lagringsplass og utviklingskostnad. Men hvor stor andel av spillere som faktisk orker å ta seg tiden til å lese gjennom hver bidige detalj i journaler, bøker og innebygde oppslagsverk er en annen sak. [...] Heldigvis kombinerer de fleste spill flere av fortellerteknikkene. Videoer, dialoger, tekst og opptak bygger sammen opp et mye fyldigere bilde av spillets fortelling og verden.” (Khalid Azam i <http://p3.no/filmpolitiet/2011/08/det-var-en-gang-et-spill/>; lesedato 02.11.16)

“Historically, game designers have always been more interested in level design and realistic graphics than character and plot development. This does not mean,

however, that narrative disappears in video games. Rather, in “Game Design as Narrative Architecture,” Jenkins introduces the term “environmental storytelling” to describe how game designers incorporate narrative into spatial structures. According to Jenkins, environmental storytelling is accomplished by creating a space that evokes a pre-existing narrative, providing a stage to enact a narrative, presenting narrative information within the mise-en-scene, or encouraging new narratives to be built by the player.” (Aaron Smith i <http://blogs.middlebury.edu/mediacp/2009/06/17/the-art-of-worldbuilding/>; lesedato 20.04.11)

Ludologene er derimot uenige i at spilleelementene blir holdt sammen av en narrativ struktur. “[T]he term “ludologist” grew in popularity among the game academic community to describe someone who is against the common assumption that video games should be viewed as extensions of narrative. Personally, I think this is quite a simplification. Of course, we need a better understanding of the element that games do share with stories, such as characters, settings, and events. Ludology does not disdain this dimension of video games but claims that they are not held together by a narrative structure.” (Gonzalo Frasca i Wolf og Perron 2003 s. 222) I mange spill “narrative is by design always already “secondary” to the interactive mode of user engagement” (Wolf og Perron 2003 s. 288). I masteroppgaven *A Clash between Game and Narrative* (2001) hevder dansken Jesper Juul at spill og fortelling ikke kan foregå samtidig. Når et spill forteller noe, blir de ikke spilt (f.eks. i kuttscener). Likevel finnes det sekvenser der spill og fortelling nesten glir over i hverandre.

Selv om noen spill kan være rent ludiske, uten noen form for fortelling, er det likevel svært vanlig at et spill bygger opp en imaginær verden og en fortelling. Fortellingen har blant annet som funksjon å skape immersjon, dvs. å trekke spilleren inn i spillet og gjøre henne oppslukt av det (<http://narratologie.revues.org/7009>; lesedato 19.01.15).

Markku Eskelinen har hevdet at fortellerelementene i et spill tilsvarer innpakkingspapiret for den egentlige spillopplevelsen (gjengitt fra Rauscher 2012 s. 40). En annen av Eskelinens sammenligninger er at ingen som får en ball kastet til seg, legger ballen på bakken og venter på at den skal fortelle en historie (Rauscher 2012 s. 45). I dataspill skaper spilleren en “story-performance” (Rauscher 2012 s. 217) på en annen måte enn i en fortelling.

Mange spillverdener “garneres med narrative fragmenter” (Rauscher 2012 s. 54). Spill uten en tydelig narrativ tråd kan inneholde “episodiske mikro-narrativer” (Rauscher 2012 s. 215).

“Fights and quests can [...] be regarded in themselves as mininarratives” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 394). Andre typer minifortellinger i spill er “player character stories, [...] localized race-based stories [i f.eks. *World of Warcraft*], etc.” (s. 396). Slike minifortellinger er i en MMORPG og mange andre dataspill “set

within an overarching, relativized, multithreaded historical situation” (s. 396). *World of Warcraft* har en “sprawling and disparate narrative structure” (s. 397). Også etter spillet kan det lages fortellinger: Spillere som har gjenfortalt en handling fra spillet “with beginning and end at an arbitrary point in the game, [lagde] a *chronicle* of that game” [...] “Others *emplotted* the game action by explaining or giving dramatic structure to what transpired” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 408). “It is not until players enunciate what happened during a competitive game that they begin to rework the chronicle into a narrative form, which we might call a *historical text* about the game.” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 418).

“Fortellinger er bunn og grunn en måte å teste sine egne holdninger gjennom en stedfortreder. I spill skal man derimot helst ha kontroll over hovedpersonens beslutninger, som ofte er begrenset til enkle uttrykk, som å skyte eller hoppe. Konflikter i spill utforskes som regel via kamp eller navigasjon av spillrom, og er dermed heller øvelser i presisjon og koordinasjon. Mens film hele tiden eskalerer konfliktene sine for å stille helten overfor stadig nye problemstillinger, bør spill helst ha et snevert sett med utfordringer tilpasset et begrenset interaktivt vokabular. Disse må nødvendigvis være enkle, slik at spilleren kan tolke og løse problemer som et sett symboler og regler heller enn motivasjon og begjær. Videre ligger fortellingens styrke i at hendelsesforløp og konflikter som regel er metaforer for hvert individs evige kamp for å gi sin eksistens mening. Konflikten i spill er gjerne ensformig og unyansert, blottet for subteksten som bygger filmpublikummets empati med helten. Ofte er heltens motivasjon ekstern til spillerens, og gjerne meningsløs i forhold til reglene og mekanikkene spilleren interagerer med. I det hele tatt er konfliktbegrepet i spill fjernt fra film. I spill utgjøres konflikt av ressursforvaltningen som er nødvendig for å overvinne motstandere som kan frarøve deg ressurser. Spill dreier seg nesten alltid om å vinne fremgang eller evnen til å øve makt mer effektivt enn motstanden. Selve prosessen dreier seg gjerne om mekanisk presisjon og effektivitet, altså sikting og sparsom bruk av ammunisjon. [...] I en fortelling vil vendepunktet gjerne være uventet, at helten overvinne sine egne begrensninger og overskrider sine forutsetninger for å bli et bedre menneske. I spill er det gjerne umulig å overgå sine egne forutsetninger, siden forutsetningene danner rammen for spillerens deltakelse i konflikten. I løpet av spillet bygger man på avatarens utgangspunkt for å variere utfordringen, men forandrer ikke det grunnleggende. Dermed blir spill stort sett begrenset til et fåtall mekaniske utfordringer spilleren kan løse med stadig færre tilgjengelige ressurser, men mer varierte midler. Ideelt vil et spill bestå av ett enkelt regelsett spilleren må tolke i henhold til stadig mer komplekse situasjoner. Spillere skal aldri gjette på reglene i situasjonen, men intuitivt forstå løsningen utifra hva spillet har lært dem sa langt.” (Erlend Grefsrud i tidsskriftet *Gamereactor* i april 2008, nr. 59)

“[D]ramaturgi og ludologi viser seg å være nesten motsatte. Dramaturgien bygger forventninger og motivasjonsmønstre for en helts stadig vanskeligere valg, mens ludologi konkretiserer forventninger ettersom spillet regelverk og avatarens uttrykksform blir definert i løpet av spillet. Fortellinger handler om store valg som

definerer personer; spill er på sitt beste når de gir spilleren full oversikt over de mange små valgene regelsettet er istand til å reagere på. Spill kan absolutt egne seg til historiefortelling, men trenger å forme sine mekanikker og regler rundt den, istedet for å la fortellingen skape en ramme for en helt annen konflikt. Façade er et interaktivt kammerspill med sosial etikette som regelsett og din egen holdning til pinlige situasjoner som mekanikk, og ett av veldig få eksempler på et fleksibelt fortellersystem som reagerer direkte på dine handlinger. Den virkelige kulturelle verdien i spill ligger ikke i å ape etter tradisjonelle fortellermedier, men i utveksling av ideer via meningsfylt interaksjon. Spill trenger et kritisk og akademisk språk adskilt fra film- og litteraturanalyse for å utforske rammene for uttrykk og deltakelse og løsrive seg fra tradisjonell tolkning av hva narrativer innebærer.” (Erlend Grefsrud i tidsskriftet *Gamereactor* i april 2008, nr. 59)

Ludologene (tre av de mest kjente er Gonzalo Frasca, Jesper Juul og Espen Aarseth) legger vekt på at dataspill er simulasjoner som styres av brukernes valg på en måte som ikke ligner vanlige fortellinger. Ludologene hevder at det trengs en egen disiplin for studiet av spill, inklusiv dataspill. Greg Costikyan hevder i begynnelsen av boka *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (2007) at “games and storytelling are natural antagonists” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 357). I essayet “Game Design as Narrative Architecture” (2004) forsvarer Henry Jenkins “attention to narrative aspects within video games” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 373).

En fortelling har (per definisjon?) en begynnelse, en slutt, karakterer og en setting. Ludologene mener at disse faktorene vanligvis er klart underordnet spillbarheten, og ofte går på bekostning av spillbarheten (gameplayet). Det narrative er ofte en uvesentlig bakgrunn som en ikke trenger å hefte seg mye ved. Kjennetegn ved fortellinger er dessuten at de kan fortelles og gjenfortelles i ulike medier, f.eks. i en tegneserie, en roman, en film og et dataspill. Hvis et dataspill rommer en fortelling, må denne historien kunne gjenfortelles uten at essensen i den forsvinner. Hvis f.eks. tid framtrer på en helt annerledes måte i et dataspill enn i en film, vil ikke fortellingen i dataspillet kunne inngå i en film. I et dataspill foregår alt i nåtid, men spilleren kan likevel oppleve en kronologisk utvikling. Sammenbindende narrative elementer kan bidra til å skape kontinuitet og innlevelse.

I noen onlinespill kan bestemte handlingstråder bare velges når bestemte avatarer er til stede i en gruppe (Rauscher 2012 s. 217).

“Narrative representation consists of a world (setting) situated in time, populated by individuals (characters), who participate in actions and happenings (events, plot) and undergo change.” (Ryan 2001) I boka *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (2007; redigert av Harrigan og Wardrip-Fruin) har Greg Costikyan artikkelen “Games, Storytelling, and Breaking the String”. Costikyan konkluderer artikkelen slik: “In general, it’s important to think of story and game as discrete, if intertwined entities, and look for novel ways of integrating

them. And to find different ways to grant players “freedom of action” while working within a constrained narrative – or ways of constraining player freedom in one area while freeing it in another to produce an emergent narrative. Precisely because there is a tension between the demands of game and the demands of story, the attempt to resolve that tension has spawned a number of interesting game styles.”

“Many game theorists have explained that narrative and game modes are entirely different and do not easily translate across media (Juul 2001; Aarseth 2005; Eskelinen 2005). As Aarseth explains, you “can transfer characters (up to a point) and universes (unproblematically), and any kind of action gimmick such as bullet time; but for games to work, gameplay, not story, is key” (Aarseth 2005). Aarseth offers a chart to illustrate the incompatibility of transfers across mediums and modes [...]:

Element	Ride to movie	Book to movie	Movie to game	Game to movie
Storyline	No	Ok	Not really	No
Events	Hardly	Ok	Hardly	Ok
Universe	Ok	Ok	Ok	Ok
Character	No	Ok	Partly	Expanded

[...] Espen Aarseth’s ‘Crossmedia Transfer Table’ Source: (Aarseth 2005)

[...] To argue that adaptations are the same across media and narrative and game modes negates the reality of the affordances, peculiar design issues and experience of each medium.” (Dena 2009 s. 154-155)

Eventyrspill har ofte en fortellende innledningsdel og også de senere spill-episodene bidrar da til å skape deler av en fremadskridende fortelling. I tillegg til historien kan karakterutvikling være sentralt for opplevelsen av spillet. Noen oppgaver må utføres, men spilleren bestemmer selv når og i hvilken rekkefølge. Spilleren kan bruke mye tid på å utforske spillets “geografi”. “Romfiksjon” er sentralt i spill der mye av poenget er å utforske et stort territorium (Rauscher 2012 s. 46). Det er i noen spill mulig å “miste” fortellingen, ved at spilleren mislykkes på en måte som gjør at historien aldri blir fortalt såpass sammenhengende som den ellers ville blitt.

Marie-Laure Ryan beskriver i sin artikkel “Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media” (2001) det narrative som virtuelt: Spillet kan få spilleren til å tenke på handlingene som en fortelling, ikke som isolerte sekvenser. Fortellingen oppstår mer i hodet til spilleren enn i spillet. Fortellingen er altså en potensiell konstruksjon som spilleren kan foreta.

Den amerikanske forskeren Henry Jenkins skiller mellom fire fortellerprinsipper i dataspill: (1) spill med en verden som allerede er kjent for spilleren, f.eks. fra en fantasyroman som spillet er adaptert fra (“evoked narratives”), (2) spill der utforskning av rom og samspill mellom alle komponenter er det sentrale (“enacted narratives”), (3) spill der det er sentralt at spilleren rekonstruerer et plott (“embedded narratives”) og (4) spill der spilleren medskaper historien mens den utfolder seg (“emergent narratives”).

“*Evoked Narrative* draws upon a pre-existing story or franchise. It may be understood that a particular game is part of a larger narrational network which exists in a hyperdiegesis. *Star Wars: Knights of the Old Republic* (Xbox), for example, exhibits a narrative within and expands the *Star Wars* universe. Similarly, any sequel, by definition, employs evoked narrative. [...] Indeed, nearly all games will exhibit evoked narrative in some form or another for some audiences. The nature and degree of evoked narrative in game texts then can be understood not as a question of whether a game exhibits evoked narrative, but whether it is read as evoked narrative.

Enacted Narrative occurs through experience with the game elements including any combination of backstory, cut scene, pre-rendered sequence and game play. In this way the combination of elements, rather than a particular element is important in the delivery of the narrative. [...] The organization of the plot becomes a matter of designing the geography of imaginary worlds, so that obstacles thwart and affordances facilitate the protagonist’s forward movement towards resolution [...].

Embedded Narrative is present when the player can evolve a sense of story over time by stumbling across spaces and objects or artifacts that become familiar and are thus decoded for embedded meaning or importance. [...] We think here of the *URU: Beyond the Ages of Myst* (PC) in which the player powers up different worlds or ages. Revisiting the age, the mark of the player is felt instantly in the animation now present in the mise-en-scene. In this example, embedded narrative is clearly connected to enacted narrative in the sense of geographical storytelling: the player enjoys the act of discovery. [...] Of course, embedded narrative can be pre-authored in a way that evokes an inferred past story event such a room in which pictures are askew on the wall, a body lies bloodied and mutilated on the floor and fractured pieces of furniture are strewn about the room such as in *Resident Evil* [...]

Emergent Narrative occurs when the player imagines or “authors” the story by playing in a world she actively constructs. [...] Will Wright frequently describes *The Sims* (PC) as a sandbox or dollhouse game, suggesting that it should be understood as a kind of authoring environment within which players can define their own goals and write their own stories [...] *Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight* (PC) invites emergent narrative, but on a different level. The player can set-up routes, determine flying conditions including time of day, weather and traffic, and can establish schedules, flight numbers and other “authoring

elements” to imagine the story. Indeed, the user community can contribute mods in the form of scenery and aircraft and one could establish an historical context for a flight recreation. An interesting application of emergent narrative architecture is *Animal Crossing* (GC) in which the player enters a pre-built world, but like *Flight Simulator 2004*, can adjust and contribute to the further evolution of that world by, for example, taking on pets, naming, and planting vegetation.” (Jeffrey E. Brand og Scott J. Knight i <http://www.researchgate.net/00b4952d70de885b49000>; lesedato 11.03.15)

Den franske spillforskeren Roger Caillois deler inn alle spill i fire hovedtyper (eller spillprinsipper) etter hva som er hensikten med dem, hva slags erfaringer og opplevelser de skal gi:

Agon (et gresk ord for “strid”):

Konkurransen, strid og kamp, enten fysisk eller med hodet, i grupper eller individuelt. Sjakk er et eksempel på et spill med sterkt innslag av agon. Alle parter i konkurransen har sjanse til å vinne, og ofte noenlunde like sjanser.

Alea (et latinsk ord for “tilfeldighet”):

Tilfeldighet, slump og flaks. “Terningbaserte” spill eller andre der tilfeldigheter råder (selv om mye også er overlatt til spillerens evner). Det motsatte av agon-spill, for verken hard innsats, hurtighet, kunnskaper, erfaring eller tålmodighet er det avgjørende i alea-spill. Skjebnen rår.

Mimicry (engelsk ord for “etteraping”):

Etterligning, dvs. lekende herming av personer og annet. Spilleren trer inn i en rolle og opptrer som en annen enn seg selv. Spilleren etterligner en trollmann, en ridder, en tjuv osv. uten at noen tror at dette er spillerens sanne identitet. I dataspill er det avataren som skaper mimicry-effekten.

Ilinx (et gresk ord for “virvel”):

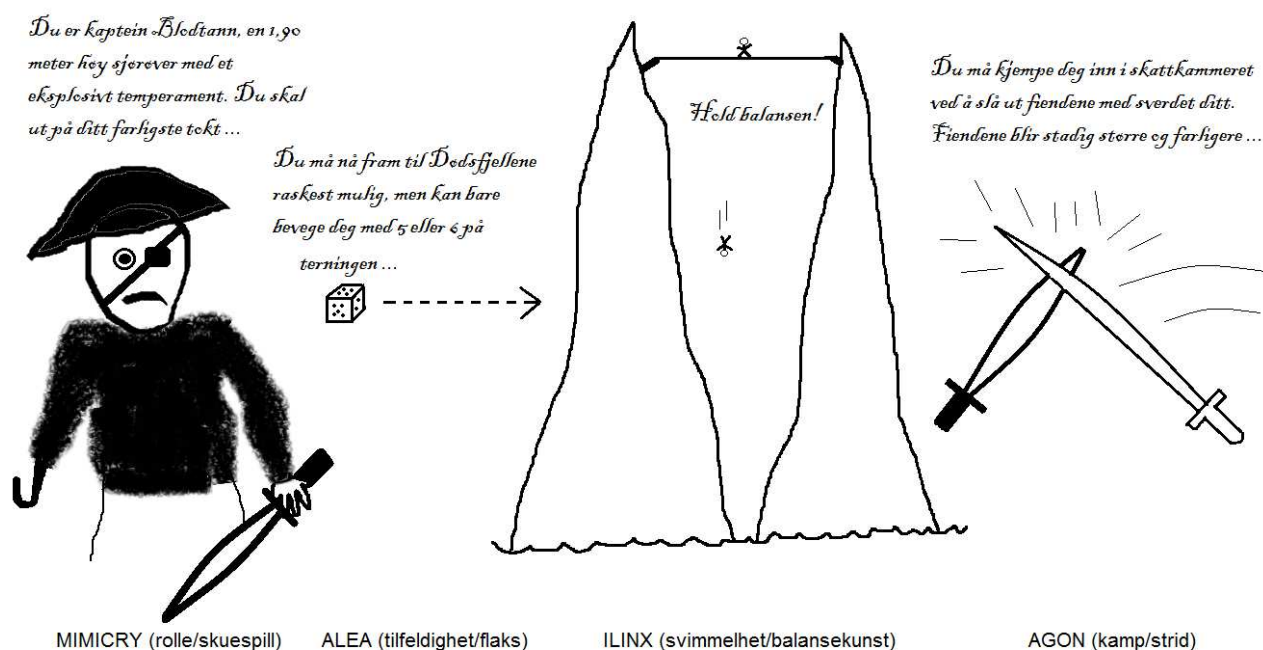
Svimmelhet og balanse i store/farlige høyder er vesentlig i spillet. Basert på fryktblandet fryd ved glatte skråninger, saltomortaler og lignende; skaper angstlyst og sug i magen. Sansningens stabilitet forsvinner og spillerens får mer eller mindre panikk underveis, som i en berg- og dalbane.

“Dersom man spiller for å bli bedre, spiller man agon. [...] Alea, mimicry og ilinx er spill som primært ikke inviterer spilleren til å spille for å bli bedre. De er spill som forfølger ønsker om å bli spilt av tilfeldigheter, ønsker om å være et annet sted, ønsker om å være i sentrum av et spill, ønsker om å spille en annen, ønsker om å oppleve svimmelhet og kaos etc.” (Rustad 2008 s. 91-92)

<p>agon</p> <p>Dominerende prinsipp: konflikt og konkurranse</p> <p>Funksjon: bekrefte spillerens erfaring og kunnskap, styrket selvfølelse basert på personlig innsats og overlegenhet over andre spillere</p>
<p>alea</p> <p>Dominerende prinsipp: tilfeldigheter</p> <p>Funksjon: overgivelse til skjebnen, miste kontroll, oppleve noe via mangel på individuelle forskjeller, oppnå nye erkjennelser</p>
<p>mimickry</p> <p>Dominerende prinsipp: simulering/etterligning</p> <p>Funksjon: være en annen og/eller et annet sted, altså utforske identiteter gjennom forklledning og kreativ selvskaping</p>
<p>ilinx</p> <p>Dominerende prinsipp: svimmelhet, ustabilitet, vektløshet (vertigo)</p> <p>Funksjon: erfare omveltning og midlertidig ubalanse, få en ekstatiske følelse som opphever den hverdagslige virkelighetsoppfatningen</p>

(modellen ovenfor er basert på Rustad 2008 s. 101)

Et tenkt eksempel på et spill som kombinerer de fire typene spillopplevelse:



Ifølge François Jost krever agon- og alea-spill tydelige regler, mens mimicry- og ilinx-spill krever at spilleren stadig må improvisere (1999 s. 123). (Jost deler også TV-programmer inn i Caillois' fire kategorier, avhengig av programmene's innhold og funksjon; 1999 s. 122-124.)

Activisions skateboard-dataspill *Tony Hawk's Proving Ground* (2007) appellerer som mange skateboardspill primært ved ilinx-dimensjonen. I reklamen for spillet i 2007 ble det brukt et slagord som siktet til den "angstlysten" spillet skapte: "Vær ekstrem – uten risikoen!". "Det er etter hvert mange spill som lar deg balansere med motorsykkel over hindre og hopp, men det er få som gjør det like bra som finske "Trials". Nå har spillserien, som mange av oss har prøvd i flashform på nett eller i egen pc-versjon, funnet sin vei til Xbox Live Arcade under navnet "Trials HD". [...] nøye trykking på piltastene for å avgjøre fart og balanse avgjør om du drar i land et vellykket stunt, eller brekker sånn omtrent hvert eneste bein i kroppen din." (*Dagbladets* fredagsmagasin 21. august 2009 s. 25)

Om EAs *Mirror's Edge* (2008) skrev en anmelder: "Du ser spillverdenen i første person, altså gjennom øynene til Faith. De ekstreme sprangene og akrobatiske teknikkene som må til for å overleve, skaper en innlevelse du ikke har opplevd maken til. Du får et sug i magen hver gang du akkurat greier et sprang." (*Aftenposten* 21. november 2008 s. 14)

I eventyrspill som *Myst* og *Schizm* er spilleren avhengig av å finne de stedene der det er innganger og gåter som skal løses. Å finne dem avhenger av tidligere spillerfaringer, men først og fremst av tilfeldigheter (alea). I begynnelsen vil spilleren oppleve å vandre rundt ganske på måfå. Noen spillere kan ha flaks, andre uflaks i jakten på å finne stedene der gåtene kan løses.

I en analyse kan det fokuseres på "the orientation, combination, articulation, and characteristics of events. It is not uncommon to find events and series of events that contain *agôn* [competition], *alea* [chance], *ilinx* [vertigo] and *mimicry* [simulation] oriented aspects, so these types mix much better with each other than Caillois would like us to think. Especially so if we do the usual trick and reduce those categories to their main experimental attractions: competition (winning through struggling), maximum anticipation (waiting to be thrilled or surprised, exposing oneself to chance), losing (perceptual and/or bodily) control, and role-playing (impressing and influencing others). When these are required or need to be endured it is *ludus* or a game; if they can be chosen (and enjoyed) at will it is *paidia* or playing" (Wolf og Perron 2003 s. 214). *Paidia* (også skrevet "paideia" og "paidea" etter gresk forbilde) er ifølge Caillois improvisasjonslek, dvs. med mye frihet, mens *ludus* er reglementert spill. "Ludus" tilsvarer "game", mens "paidia" tilsvarer "play" (Rauscher 2012 s. 39).

Den danske spillforskeren Lars Konzack lagde i 2002 et forslag til en metode for å analysere dataspill ("Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis"). Konzack ville analysere 7 nivåer i spillene: maskinvare (hardware), programkoder, funksjonalitet, spillbarhet (gameplay), mening ("the semantic meaning"), henvisninger og det sosio-kulturelle. Han analyserte *Soul Calibur* (1999) etter sin egen modell, men vektla at ikke alle analyser trenger å gå like grundig til verks: "Each of these layers may be analysed individually, and we might

only analyse one or a few of these layers. However, the other layers still exist and influence the true nature of the computer game.” (Konzack 2002)

Om det sosio-kulturelle skrev Konzack: “Finally we have the social layer in which we analyse the culture around computer games, thereby mostly observing the playground. We analyse the interaction not just between computer game and player but the interrelationship between all participants of the game. This means also addressing the relationship between the playground and the outside world. Focusing on the players, we observe the computer game target groups in terms of gender, age, and social status. These relations may again be analysed in comparison with the activities in the virtual world of the game. [...] how computer games are actually used in real life. To properly do so, it is important to understand the basic nature of game, play and culture. According to Johan Huizinga’s theory, play and game are the origins of culture. Playing and games are culture in themselves, and culture will expand and prosper by freely exploring them.” (Konzack 2002)
Konzack har også drevet bloggen *Ludologica: Weblog on ludology and game research*.

Cristian Elverdam og Espen Aarseths artikkel “Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis” (2007) lager analytiske distinksjoner mellom de komponentene som er konstruert sammen i ulike typer dataspill (med ulike gameplays). De to forskerne har i sin forskning litt ulike varianter av hvordan inndelingene bør foretas.

“Elverdam has eight categories each with their own elements; virtual space, physical space, internal time, external time, player composition, player relation, struggle, and game state. [...] Topography (or Positioning) is the freedom of movement the game allows the player and the way the player determines his/her position in the game. Aarseth believes that a player’s movement is either geometrical or topological. Geometrical is the continuous freedom of movement in all axes of the three-dimensional world, thus the player’s position in the world is indeterminable, where as topological is the restriction of movement to specific co-ordinances designed by the games rules. Elverdam disagrees with Aarseth’s view of geometrical topography in that he believes the player’s position is actually determinable in relation to surrounding objects; therefore the topography is either relative or absolute (topological).” (<http://playingwithpat.blogspot.no/2009/08/fear-2-project-origin.html>; lesedato 06.11.12)

“Aarseth describes the environment of a game to be either dynamic or static. Dynamic meaning the player is able to directly change the functionality of the environment and static meaning the player is unable to change the environment at all. Elverdam believes there are instead three aspects of environment; free, where the player is able to make additions or alterations to the game space, fixed, where such alterations only alter the status of predetermined locations or none, where no

changes to the game space are possible.” (<http://playingwithpat.blogspot.no/2009/08/fear-2-project-origin.html>; lesedato 06.11.12)

“Another dimension of gameplay is the nature of time. Aarseth argues there are three categories of time within a game; Pace, Representation and Teleology. Aarseth describes pace as either being real-time or turn-based, where as Elverdam breaks this down further into three separate categories; haste (whether the passing of time alters the game state), synchronicity (whether game agents can act at the same time) and interval control (whether players decide when the next game cycle begins). [...] In this real-time environment the player must make spontaneous decisions. If this spontaneity is taken away, the core gameplay is taken away and the game would become an entirely different type of game.” (<http://playingwithpat.blogspot.no/2009/08/fear-2-project-origin.html>; lesedato 06.11.12)

“Representation, according to Aarseth, is whether the game reflects the way time would pass in the physical world (mimetic) or whether it is disjointed from reality (arbitrary). [...] The teleology of a game describes whether the game ends at a given time (finite) or if it could, in principle, go on forever (infinite). [...] Next Aarseth describes the player structure of games as either being singleplayer, twoplayer, multiplayer, singleteam, twoteam, multiteam. [...] Control of a game is paramount to the experience of playing a game and is Aarseth’s next category of typology. Control involves three elements; Mutability, Savability and Determinism. Mutability is always an important part of a game because it is the way in which the player enhances their avatar and its position in the game. This can be done through either power-ups or experience-leveling. If there is no change to the players avatar it is static. [...] Savability is the nature in which the game state is stored. It is either conditional, unlimited or non-saved. As the game state in *Fear 2* is saved automatically at predetermined increments throughout the game it is conditional. This introduces a risk aspect to the player in that if the player loses all his health he must begin from the last save point designated by the game designers rather than their own chosen point. A common gameplay theme within *Fear 2* [= Monolith Productions’ skytespill *F.E.A.R. 2: Project Origin*, 2009] is a first-person shooter psychological horror video game, developed by] is its non-deterministic nature that lends to its unpredictability. The enemies are controlled by a randomized code that affects where in the gaming environment they will move. With the inclusion of the advance A.I. the player will never play through the same situation in an identical way.” (<http://playingwithpat.blogspot.no/2009/08/fear-2-project-origin.html>; lesedato 06.11.12)

“The last dimension of gameplay Aarseth describes is the rules, of which there are three types; topological rules, time-based rules and objective-based rules. How these rules are applied to a game determines what a player can do as well as their purpose within the game. Topological rules are rules that are determined by a specific condition at a specific location in a game world. *Fear 2* employs these rules in order to trigger conflict between the game agents. For example, the

appearance of a group of enemies is triggered by the player's presence in a particular location. The gameplay and pace of *Fear 2* is governed by these types of rules. The more these rules are triggered, the more interaction the player has with his/her environment. Time-based rules are determined by the mere passing of time and are not present within *Fear 2*. Objective-based rules however are constantly present within the game and are the main force behind the progression of the game and its narrative. The player has no choice but to complete the objectives given him. This effects the gameplay in that the player has limited freedom to explore his surroundings and is therefore always on a linear path." (<http://playingwithpat.blogspot.no/2009/08/fear-2-project-origin.html>; lesedato 06.11.12)

“When we wish to analyze video games for values and beliefs, we do the same thing we do when analyzing a work of fiction. We look at the following matters:

1. What is the symbolic significance of the heroes, heroines, villains and villainesses?
2. What is the significance of what the characters do? What are their goals?
3. What is posited as “good” and “bad” in the texts?
4. How do the heroes and heroines achieve their goals?
5. What does the ending tell us about beliefs and values?
6. Does the game “teach” players anything about life? If so, what?
7. What concepts and ideas from philosophers, social scientists, and others can we use to make sense of the game?
8. What do the games reflect about matters such as gender, race, age, sex, power, violence, and ethnicity?
9. What motivates the characters? What do these motivations tell us about ourselves?
10. What is the landscape like (or what are the landscapes like) in which the game takes place? What does the setting of the game suggest to us about the societies found in games?”

(Berger 2002 s. 50-51)

Det romlige i dataspill kan deles inn i ulike kategorier og dermed analyseres i detalj:

	Material space (experienced space)	Representation of space (conceptualized space)	Space of representation (lived/played space)
Absolute space	Rendered 3-D space; physics; buildings, trees, grass, road; barriers, walls, and rivers that effect navigation	Map displays; intertitles; landscape features; textured spaces; city layouts; reference to spaces in FAQs, walk-throughs and guides	The game world and its fiction as an object of contemplation; literacy of game space and ability to interact with it confidently – the

			space created by mastery; the learned map, becoming traversable with minimal attention
Relative space	Modes of transportation and acceleration: chocobo space, airship space; scaled space (from overhead map to walking space to battle space)	Airship destination menus; nodes and linkages; zone transitions; hidden and revealed spaces (secret doors, corridors); minigame (Blitzball) spaces	Affective play space: melancholy, anxiety/tension – sense of threat/excitement in high-risk zones and boss fights; shifts of attention motivated by changes in level of threat and comfort; cutscene spaces
Relational space	“Battle space” versus “traversing space”; transitions in scale; blockages and transitions between zones and modes	Narrated space; the fictional accounting of fictional space; aestheticized space, rendered architectures, and landscapes	Collective and personal memory; pre- and postcataclysmic spaces; zones of return; sublime spaces

(Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 382).

Espen Aarseth “identifies a threefold temporality in gameplay, consisting of event time, negotiation time, and progression time” (gjengitt etter Wolf og Perron 2003 s. 204). Aarseth bruker begrepet *ergodisk* (“ergodic” på engelsk) “as a way of specifying the difference of various traditional and new media works from the conventional narrative form of temporalization.” (Wolf og Perron 2003 s. 289). “[N]arrative forms [...] privilege the time of the tale and its telling, ergodic time concerns the “time of the audience,” or, in this case, the gamers. Ergodic time unfolds on three levels according to Aarseth. The first is the “event time” determined by the controlling program in which the player reacts to the challenge put forward by the game and/or acts to preempt those challenges. The next level is a time of knowledge acquisition and “takes place on a level outside the game’s event time.” Its form may vary structurally from game to game. Some games, like *Doom*, “explicitly acknowledge the need for a “negotiation time” level, by letting the user “save” their progress (i.e., start over from a certain state of affairs, instead of at the beginning), in order to repeat difficult actions. Other games [...] must be played repeatedly to gain the necessary experience that will allow a successful progression.” If the second level of “negotiation” comes to an end, the third level of temporalization is experienced, one in which the game is perceived as a complete sequence from beginning to end. This level would correspond to the quasi-narrative

of achievement [Lev] Manovich identifies with the tasking function of computer games.” (Wolf og Perron 2003 s. 289-290)

Andre distinksjoner: “Cybertext theory [særlig hos Aarseth] makes a useful distinction between textons (strings of signs as they are in the text), and scriptons (strings of signs as they are presented to users). The mechanism by which scriptons are generated or revealed from textons is called a traversal function, which in turn can be described as the combination of seven variables (dynamics, determinability, time, perspective, access, links, and user functions) and their possible values.” (Wolf og Perron 2003 s. 216)

“Exposition concerns [...] the initial layout of necessary and relevant information in relation to the beginning situation. It may be given in the very beginning (preliminary) or later (delayed), and it can be given in a lump (concentrated) or in several installments (distributed).” (Wolf og Perron 2003 s. 211) I en analyse kan det også fokuseres på “the dynamics of fulfilled, frustrated, delayed, and diverted expectations” (Wolf og Perron 2003 s. 211). Dette innebærer å vektlegge spillerens samtidighetsforståelse, dvs. opplevelsen i hvert øyeblikk eller i hver fase underveis i spillingen.

“Here’s one suggestion of what every player may want or need to know in order to orient her activities in the game: the number of arenas (one or several); access in terms of movement (random or controlled); access in terms of vision (random or controlled); finality (end or no end); transience (transient or intransient); game structure (emergence or progression); type of causality (determinate or indeterminate); number of players (one, two or several); perspective (personal or impersonal); character status (static or dynamic); and quality of adversaries (capable of learning or not).” (Wolf og Perron 2003 s. 212-213)

En undersøkelse av et spill kan fokuserer på “what is possible, necessary, prohibited, permitted, or obligatory to do in the game, and what the players do or could know, believe, or wish regarding those action schemes or schemata. In other words, the basic gaps here are between the deontic and alethic possibilities for action in the game and the player’s epistemological, doxastic, and boulemaic attitudes. [...] deontic modalities of obligation (must), or nonobligation (need not), of prohibition (must not), and of permission (may). [...] alethic necessity (positive and negative), possibility and impossibility, probability and alethic possibilities in terms of interrogation and hypothesis. [epistemological =] Modalities of knowing and not knowing [...] [doxastic =] Modalities of believing and not believing [...] [boulemaic =] Modalities of wishing/wanting and not wishing/wanting.” (Wolf og Perron 2003 s. 213 og 219)

“Whatever action-related gaps exist or can be said to exist in games are to be situated between means and ends, procedures and goals, between the necessary manipulation of the equipment and the objectives of this manipulation. We can now

specify these relations by applying [Espen] Aarseth's cybertext theory in order to produce a dynamic map of ergodic aporias. [...] [det finnes] ergodic gaps [...] First, gaps are either static or dynamic. Static gaps are constant; they are always there between the player and her goal (or subgoal) and have to be encountered and overcome. Dynamic gaps are dependent on the player's actions in the sense that some of them can be avoided and the goal could still be reached. Second, gaps are either determinate or indeterminate. They either function the same way every time or they don't. In the former case, the same response in the same situation will always produce the same result. Third, gaps are either intransient or transient. Transient gaps can be overcome only within a given (limited) time; intransient gaps don't impose such constraints on the player. Fourth, personal gaps are character specific, while impersonal gaps are not. In other words, every player has a chance to encounter the latter kind of gaps. Fifth, random gaps are available all the time to the player, while controlled gaps are not. The latter may be dependent on the player's progress and skills. Sixth, unlinked gaps are autonomous and linked gaps are necessarily connected to other gaps." (Wolf og Perron 2003 s. 209)

"Finally [som et sjuende poeng], in addition to configurative gaps existing in every game (and without which there wouldn't be any game in the first place), there may be at least three other kinds of gaps in video games. First, interpretative gaps that can only be interpreted. Examples include permanent, temporal, and other kind of gaps in a backstory or cut-scenes. Second, exploratory gaps that need to be located through exploring and choosing paths; they are not immediately "there" to be encountered and are usually related to the basic architecture of event spaces every player must be or become familiar with (the sooner the better). Third, textonic gaps that are gaps the player can permanently add to the game structure." (Wolf og Perron 2003 s. 209)

Ludus og paidia

I spill går det også an å skille mellom det frie ("play") og det regelbundne ("game"). Et annet hovedskille går mellom spilltyper og spillemåter innen *paidia* (ukontrollert, anarkistisk spill og spilling) og *ludus* (regulert spill og spilling der noen vinner og andre taper).

Roger Caillois skrev om skillet, med to ytterpunkter på en akse: "At one extreme an almost indivisible principle, common to diversion, turbulence, free improvisation, and carefree gaiety is dominant. It manifests a kind of uncontrolled fantasy that can be designed by the term *paidia*. At the opposite extreme, this frolicsome and impulsive exuberance is almost entirely absorbed or disciplined by a complementary, and in some respects inverse, tendency to its anarchic and capricious nature: there is a growing tendency to bind it with arbitrary, imperative, and purposely tedious conventions, to oppose it still more by ceaselessly practicing

the most embarrassing chicanery upon it, in order to make it more uncertain of attaining its desired effects. This latter principle is completely impractical, even though it requires an even greater amount of effort, patience, skill and ingenuity. I call this second component *ludus*.” (siteret fra Wolf og Perron 2003 s. 240)
Begrepe *paidia* og *ludus* er begge ”contained within the term ”gameplay” itself” (Wolf og Perron 2003 s. 241).

Gonzalo Frasca skiller ”between *ludus* and *paidia* rules to identify the relation of play to games. Frasca reserves the term ”*ludus*” for games that produce winners and losers. *Ludus* rules are therefore rules that define a winning situation. *Paidia* rules are rules that define or restrict the process of playing; how the equipment may be manipulated. Both play and games will contain *paidia* rules, but only games will have the additional *ludus* rules. In play, *paidia* rules and goals are often set by the player(s), while in games both *ludus* and *paidia* rules will usually be defined beforehand. In simulations such as *SimCity* – a *paidia* game, as it doesn’t contain any *ludus* rules – there are *paidia* rules defined beforehand. However, the player is allowed to set her own goals.” (Wolf og Perron 2003 s. 203). Frasca skriver også dette om de to begrepe: ”*Paidia* is ”Prodigality of physical or mental activity which has no immediate useful objective, nor defined objective, and whose only reason to be is based in the pleasure experimented by the player.” *Ludus* is a particular kind of *paidia*, defined as an ”activity organized under a system of rules that defines a victory or a defeat, a gain or a loss.” ” (siteret fra Wolf og Perron 2003 s. 241)

”I prefer Caillois’s distinction between *paidia* and *ludus*, which describes the difference between ”play” and ”game.” *Paidia* refers to the form play present in early children (construction kits, games of make-believe, kinetic play) while *ludus* represent games with social rules (chess, soccer, poker). Although Caillois describes these categories through examples, he does not provide a strict definition. It is common to think that *paidia* has no rules, but this is not the case: a child who pretends to be a soldier is following the rule of behaving like a soldier and not as a doctor. [...] the difference between *paidia* and *ludus* is that the latter incorporates rules that define a winner and a loser, whereas the former does not. Structurally, *ludus* follows the same three-act rule behind Aristotelian stories. *Ludus* sessions go through a first act in which the rules are acknowledged, a second act in which players perform, and, finally, a third act that concludes the game and draws the line between victors and losers. [...] *Ludus* games provide an ”organic whole,” a closed product that can only be explored within a secluded set of rules defined by the author. Certainly, just as it happens in narrative, the reader/player is free to participate within those limits and this is where the pleasure of reading/playing resides. Even so, *ludus* remains ideologically too attached to the idea of a centralized author. By contrast, *paidia* games are more ”open-ended” than their *ludus* counterparts.” (Gonzalo Frasca i Wolf og Perron 2003 s. 229-230)

“In both dramas and games, the Aristotelian/*ludus* approaches are definitively the most widely popular and perfected. We are all familiar with “Hollywood endings” and the generally manicheist philosophy behind industrialized narratives. In a similar way, *ludus* provides us with two possible endings: winning and losing. The popularity of this formula is almost surely because of the simplicity of its binary structure. However, this is also its most important limitation. Certainly, *ludus* works great within worlds built around dichotomies. This explains, in part, why current computer games have so much trouble in trying to escape from fantasy and science-fiction realms. In other words, the binary logic found in *ludus* stands out when delivering games set in fairy-tale-like environments, where things are generally black and white. When you move onto other topics such as human relationships, suddenly distinctions are not so clear-cut. Only *paidia*, with its fuzzier logic and its scope beyond winners and losers, can provide an environment for games to grow in their scope and artistry.” (Gonzalo Frasca i Wolf og Perron 2003 s. 230)

“The choice between *paidia* and *ludus* structures is ideologically essential for a simauthor [en skaper av en simulert verden] because both carry different agendas. The simulated world in *ludus* games seems more coherent because the player’s goal are clear: you must do X in order to reach Y and therefore become a winner. This implies that Y is a desired objective and therefore it is morally charged. Saving the world, rescuing a princess or destroying the alien menace are all classic examples of *ludus* goals. By stating a rule that defines a winning scenario, the simauthor is claiming that these goals are preferable to their opposite (letting the world crumble apart, leaving the princess behind, and sharing our living space with the aliens). *Ludus* is the simulational structure of choice for modernist simauthors: these designers have moral certitudes (Mario is good, the monsters are bad). Clearly defined goals do not generally leave much room neither for doubts nor for contesting that particular objective.” (Gonzalo Frasca i Wolf og Perron 2003 s. 230-231)

“Not surprisingly, all military games are *ludus* because they do not admit options that break its binary logic (friend or foe, dead or alive, with us or against us). Based on this, it would seem that *paidia* is a less modernist technique aimed at designers who have more doubts than certitudes. Well, this is only partly true. Any *paidia* game, such as *SimCity*, leaves its main goal up to the player who can build any kind of city she wants (the biggest, the most ecological, the prettiest, etc.). In other words, *SimCity* is not necessarily forcing players to model their cities to resemble New York, Tokyo, or Paris. However, even if the designer left out a winning scenario (or a desirable urban structure) ideology is not just conveyed through goal rules. A more subtle – and therefore more persuasive – way to accomplish this is through what I will call “manipulation rules.” These rules are opposed to goal rules in that they do not imply a winning scenario. The following is a list of manipulation rules from different games: “you cannot touch the ball with your hands unless you are the goalkeeper” (soccer); “pawns can only move forward” (chess); “fruits will

give you extra score” (*Ms. Pac-Man*).” (Gonzalo Frasca i Wolf og Perron 2003 s. 231)

“As all simulations are constrained, limited approaches to (real or fictional) systems, designers have a limited amount of manipulation rules. In the *SimCity* example, the designer could convey his ideology by adding or leaving out manipulation rules that deal with, say, public transportation, racial issues, or ecology. In other media, such as cinema, we have learned that it is essential to discern between what is shown on the screen and what is being left out. In the realm of simulation, things are more complex: it is about which rules are included in the model and how they are implemented. For example, films can be analyzed on how they portray certain minority groups. A game like *The Sims* does showcase characters from different races, genders, and ages (you can even get a tool to design your own character, selecting from different body structures and skin colors).” (Gonzalo Frasca i Wolf og Perron 2003 s. 231)

“[T]he ludic attitude implies “an intention of illusion” ” (Wolf og Perron 2003 s. 241). *Paidia* kan knyttes til “turbulence, free improvisation, anarchic play, frolicsome and impulsive exuberance” (Wolf og Perron 2003 s. 251). “The *ludus*, noted Caillois, disciplines the *paidia*.” (Wolf og Perron 2003 s. 252) Frasca har understreket at “as soon as the *paidia* player determines a goal with winning and losing rules, the activity becomes a *ludus*.” (sitert fra Wolf og Perron 2003 s. 258).

“Beyond simple cheating, taking the attitude of being a cheater, the gamer will try to take all possible advantage of the gameplay. He will test the limits of the game. It will not be a question of playing the game but of playing freely *with* the game. The attitudes that characterizes the two poles of the range of games will, so to speak, merge in what might call a gameplayer, a metaplayer that will literally make their own game of the game.” (Wolf og Perron 2003 s. 253)

Opplevelse og tolkning av spill

Dataspill fremmer ikke tolkning, men individuell modifisering av hendelser (Rauscher 2012 s. 39). Likevel har dataspill blitt tolket på komplekse og originale måter.

Electronic Arts’ krigsspill *Medal of Honour* (2010) var kontroversielt: EA “må ha forstått at det å legge et krigsspill til den nåværende konflikten i Afghanistan, var nødt til å skape reaksjoner. Men de hadde neppe regnet med så sterke reaksjoner som spillet fikk i forkant av lanseringen. Trusler om å forby spillet i England, samt en generell boikott av spillet i utsalgssteder på amerikanske militærbaser var nok i overkant av det de hadde regnet med. [...] [Men spillet] er kjedelig og uengasjerende [...] Hadde jeg ikke vist bedre kunne jeg trodd at utvikleren ønsket å kommentere den meningsløse krigen i Afghanistan ved å lage et meningsløst spill,

men så mye tiltro har jeg ikke til spillutvikleren.” (Jon Cato Lorentzen i *Aftenposten* 22. oktober 2010 s. 12)

“I *Test Drive Unlimited 2* spiller vi en ung og ukjent parkeringshjelp som får sitt livs sjanse når han/hun får delta i et eksklusivt luksusrace på Ibiza med store pengepremier. Snart går livet til vår unge venn ut på å samle på flest mulig dyre sportsbiler, dyre klær og dyre luksusvillaer. Formålet med spillet, som produsenten selv fortalte meg i et intervju i fjor, er å vise frem rikdommen sin. [...] Når man av og til møter på andre mennesker i spillets mellomsekvenser, gremmer man seg over den forferdelige dialogen og det uengasjerte skuespillet. Selve kjøringen er morsom nok, det er bare det at motivasjonen svikter relativt fort, og luksuslivet føles trist og ensomt. *Test Drive Unlimited 2* kan tolkes som en kommentar på hvordan jakten på rikdom og berømmelse til syvende og sist ender opp som et tomt og innholdsløst liv, men så mye tiltro har jeg nok ikke til de franske utviklerne.” (Jon Cato Lorentzen i *Aftenposten* 18. februar 2011 s. 11)

“[V]i er ekstra vare på [...] sammenhenger mellom auditive grep og visuelle elementer når vi forholder oss til fiksjon og historiefortelling. Dette er noe vi også finner i dataspillenes verden, noe som kan eksemplifiseres ved å titte på lyddesignet i det skrekkelige dataspillet *Amnesia: The Dark Descent*. Igjen ligger fokuset her på hva vi kan høre, og ikke så mye på hva vi kan se, da mestparten av tiden i spillet tilbringes i stummende mørke. Spillet handler om å vandre rundt i skikkelsen til den mørkredde og lettere sinnslidende Daniel, og spilleren skal prøve å finne ut hva som har skjedd tidligere, siden hovedpersonen lider av hukommelsestap. Det blir fort klart at noe skummelt og udefinert forfølger spilleren i de mørke gangene, og fokus glir snart over fra å utforske omgivelsene til en ren kamp for å overleve. Vesenet som forfølger spilleren har en uvane av å dukke opp hvor vi minst venter det, og man blir fort veldig paranoid der man kryper rundt i gangene, i frykt for at noe skal dukke opp rundt neste sving. Det hjelper da heller ikke at vi ikke har noen mulighet til å stoppe vesenet. Det eneste spilleren kan gjøre er å enten gjemme seg i skyggene, eller løpe for livet. Universet har veldig begrensede lyskilder, og man tør ikke titte i retning av monstret i frykt for at hovedpersonen skal bli fullstendig sinnssyk av synet. Alt dette gjør at man i stor grad benytter seg av lyd som en informasjonskilde i løpet av spillets gang. Og det er her bruken av ledemotiv i spillsammenheng skiller seg fra hvordan det brukes i fiksjonsfilmens verden.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2010/11/lyden-av-det-usette-i-horrorfilm-og-horrorspill/>; lesedato 23.02.12)

“Audio i spill har grovt sett to funksjoner: det skal gi feedback fra spillet til spilleren, og i den sammenheng være klar og lett forståelig for at spilleren skal fatte hvilken hendelse lyden representerer. I tillegg så skal den være “realistisk” i kontekst, det vil si den skal føye seg til våre forventninger og øke følelsen av innlevelse i det fiksjonelle universet. Hva som er realistisk lyd når man forholder seg til monstre i et gotisk slott kan diskuteres, men man merker fort om det ikke føyer seg til de forventningene man har til at lyddesignet skal passe settingen. Og

det er her *Amnesia: The Dark Descent* virkelig viser sine geniale sider. Siden hovedpersonen (og dermed spilleren) kan bli lettere sinnssyk i møte med lemlestede lik og forvridde vesener, forandres også de lydene vi hører. Man kan høre dyp pusting og lyden av slepende ben rett bak seg, men når man brått snur seg så er det intet der. Man begynner dermed å stille tvil ved de auditive signalene som spillet sender deg, noe som mer eller mindre gjør at man begynner å betvile sine egne sanseinntrykk. Lydene man innbiller seg blandes med de faktiske lydene som uhyrene i spillet skaper, og forvirrer spillerens evne til å hankses med sine omgivelser. Soundtracket er også en blanding av lyder, skrik, og modernistiske komposisjoner som kan minne om soundtracket som blir brukt i Stanley Kubricks [film] *The Shining*. Totalinntrykket er et sammensurium av lyder hvor du konstant lytter anspent etter det ene auditive signalet som tilsier at du ikke er alene i gangene lenger.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2010/11/lyden-av-det-usette-i-horrorfilm-og-horrorspill/>; lesedato 23.02.12)

Monsteret i *Amnesia: The Dark Descent* har “forskjellige musikalske og rent auditive ledemotiv som forteller oss at beistet er i nærheten. Siden det allerede er temmelig mye støy på lydsporet allerede, er man sjelden sikker på om eksempelvis et stønn i nærheten kom fra noe som vil rive tarmene ut av deg, eller om det bare var ren innbilning. Disse gjenkjennelige lydene gjør at vi alltid hører vesenet før vi ser det, slik at man allerede er anspent og redd lenge før vi faktisk er i fare. Det blir våre forventninger og vesenets auditive signatur som skremmer oss, heller enn vesenet i seg selv. Det hele bygges opp desto nærmere monsteret kommer, og kulminerer i et crescendo av lyd dersom vesenet passerer tett på spilleren. En siste auditiv indikator viser seg hvis vesenet har oppdaget spilleren, noe som formidles av skingrende industrielle lyder som angriper deg vel så aggressivt som monsteret. Igjen ser vi at dette er langt fra såkalt “realistisk” lyd, som man kunne forvente å høre om man noensinne skulle befinne seg i en lignende situasjon. Men det aksepteres som en del av den fiktive opplevelsen, og man dveler ikke ved det som noe underfundig eller merkelig. Lyden har ergo både en estetisk funksjon, så vel som en rent funksjonell grunn til å være der. Den knyttes opp til monsteret, og fungerer som et auditivt ledemotiv vi som spiller raskt kjenner igjen.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2010/11/lyden-av-det-usette-i-horrorfilm-og-horrorspill/>; lesedato 23.02.12)

Et dataspill kan ha likhetstrekk med et analytisk drama (som f.eks. Sofokles’ *Kong Oidipus* og Ibsens *Gengangere*). Kan Gao og Freebird Games’ *To the moon* (2011) er “en historie om den gamle mannen Johnny som ligger for døden. Han har ett enkelt ønske før tiden renner ut for ham, nemlig å dra til månen. Dr. Rosalene og Dr. Lewitt vet råd. De er blitt tilkalt for å dykke ned i underbevisstheten hans, koble sammen minner, reise tilbake til barndommen hans og plante en idé som forhåpentligvis vil blomstre til et sett med nye minner. Tungvint, men fantastisk! Du setter deg ikke ned med “To The Moon” fordi det er et interessant spill, men fordi det er en interessant historie. Alt det interaktive føles faktisk ganske overflattisk, og kan beskrives som en pek-og-klikk-affære på sitt aller enkleste.

Måten det hele knyttes sammen på er at du må koble sammen en rekke sentimentale gjenstander for å danne stier videre mot barndommen til Johnny. Reisen får selvsagt uventede hindringer, noe som lar utviklerne blande inn spenning og mysterier i det som ellers er en utrolig trist og sorgfull fortelling. Jo nærmere barndommen hans du kommer, jo flere åpenbaringer går du gjennom. Du har ikke veldig stor anledning til å påvirke spillet, men måten historien er skrevet på framkaller en form for mestringfølelse idet brikkene faller på plass i ditt eget hode.” (*Dagbladet* 23. november 2011 s. 45)

Om Alexey Pajitnov et al.s *Tetris* (1985): “Imagine that I tell you about a particular creative work that has been engaged by millions upon millions of people all over the world. Many people interpret it differently – as emblematic of contemporary existence, as an unachievable fantasy, as political allegory, or as a metaphor for life itself. Yet although inviting a wide variety of interpretations, in truth, there is no singular or “proper” way of comprehending the piece. It is a work that haunts people's dreams and that changes the way they look at the world, a work that people find themselves coming back to again and again. And though different people have different opinions or reactions to it, there seems some universal quality about this work that speaks to everyone familiar with it in some powerful way. Sounds like we ought to put it in a museum, doesn't it? I'm talking, of course, about *Tetris*. Over the years, a variety of players and critics have offered their own “reading” of *Tetris*. Literacy scholar James Paul Gee, for example, sees *Tetris* as an obsessive-compulsive fantasy unattainable in our haphazard lives, offering a satisfying perfection where everything fits together. By creating a smoothly logical world ruled by a comforting sense of order, *Tetris* allows “an escape into the very desire for order, control, and workable solutions that we have all the time,” according to Gee, “a desire often frustrated in life, but never in *Tetris*.” ” (Robert Buerkle 2010 i <http://www.escapistmagazine.com/>; lesedato 15.11.12)

“MIT professor Janet Murray suggests that *Tetris* provides the perfect metaphor for workaday monotony, where every completed task is replaced by a new one and “success means just being able to keep up with the flow.” For Murray, *Tetris* embodies the unending toil of the desk job, “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.” ” (Robert Buerkle 2010 i <http://www.escapistmagazine.com/>; lesedato 15.11.12)

“Political philosophers focus on the game's emergence from the late days of the Soviet Union, suggesting the game as embodying (or critiquing) communist ideology: the anonymity of a society where all the unique and individual pieces merge together and become indistinguishable from the mass; the governing authority that maintains harmony by organizing and utilizing all the disparate members of society; the inevitable systemic collapse as the societal foundation becomes increasingly weak and fragmented and the powers-that-be can focus only on the most immediate problems. Cynics read *Tetris* through its commonly

experienced moments of poor luck, whether evincing the cruelty of the universe as life refuses to provide that one simple piece that would make everything come together, or a world in which one unfortunate and irreversible mistake makes all our plans end in ruin.” (Robert Buerkle 2010 i <http://www.escapistmagazine.com/>; lesedato 15.11.12) Humorist-gruppa Pig With The Face Of A Boy sin musikkvideo “Complete history of the Soviet Union, arranged to the melody of Tetris” (2010) viser det sovjetiske samfunnet som bygges med Tetris-klosser.

Sosiologen Gini Graham Scott undersøkte hvorfor kvinner liker spillet *Tetris*, og hevdet at “*Tetris* causes women to experience an endorphine rush because it satisfies the feminine craving for order: “It’s the woman who handles the decor; it’s usually the guy who messes things up.” Asserting that *Tetris* appeals to women’s holistic ways of seeing things, Scott even ties the game’s popularity to prehistoric gender behaviour: “Men were the hunters – they focused on killing for survival; women were gatherers – they see the whole picture.” ” (Heather Gilmour i Kinder 1999 s. 264)

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>