

Computerspils ekspansion hinsides ludologien

Lasse Sandgaard Pallesen



Specialeserie/Master Thesis

Specialeserie/Master Thesis:
Digital Aesthetics Research Center
Aarhus University
Helsingforsgade 14, DK-8200
www.digital-aestetik.dk

Lasse Sandgaard Pallesen
"Computerspils ekspansion hinsides ludologien"

Udgiver: Digital Aesthetics Research Center (Aarhus University)

Copyright © 2009 Lasse Sandgaard Pallesen

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".
<http://www.gnu.org/licenses>

Bogen forefindes i en digital version på www.digital-aestetik.dk

ISBN 87-91810-13-2
EAN 9788791810138

Computerspils ekspansion hinsides ludologien

Lasse Sandgaard Pallesen
Studienummer: 20012420
Vejleder: Søren Pold

English Abstract:

In this paper, I argue that computer games have expanded beyond the theoretical framework of ludology. According to this framework, computer games must be understood as games, first and foremost. Their essential qualities mimic those of traditional non-digital games. Therefore, classic game theories such as those proposed by Huizinga and Caillois are often used by ludologists to describe what a computer game is. According to these classic theories, games are systems of play, in which people engage voluntarily because of their enjoyable nature. The play activity is fundamentally unproductive - nothing of value is generated, and no contributions to society are present. Furthermore, the activity is viewed as separate from real-life. As players, we enter into an alternate universe, a magic circle, in which we accept and adopt the special rules governing the game. Playing implies a focus on these rules at the expense of the rules of the real world, which tend to fade away. Games have this immersive quality, which we find inherently enjoyable. It allows our imaginations to flourish and affords experimental actions to be carried out in a safe environment.

Most computer games fit these characteristics very well. They are games like every other - they just use the computer as the medium with which people play. The computer gives special affordances to games such as simulation mechanics and the presentation of elaborate virtual worlds, but the underlying characteristics of games remain. Ludologists have therefore understandably been particularly focused on this relation between computer games and games.

However, in recent years, a new trend has emerged. Companies are releasing an increasing number of computer games that challenge this ludological framework. They force us to reconsider our understanding of computer games by seeking out and crossing the boundaries set forth by ludology.

These computer games are more than just games. They have expanded to become much more integrated into our everyday lives. They are platforms for social interaction and trade, venues for creative endeavors, and tools for content production. They force their players to continuously shift their focus between game rules and real world rules, as well as allow them to alter the game rules to drastically personalize and customize the play experience. Players are invited to go beneath the surface of these games and tinker with their basic mechanics. Thus, these games blur the boundaries between play vs. work, consumer vs. producer, player vs. developer, and game vs. reality.

The study of computer games needs to reflect this new development. We can no longer view computer games as inherently separate, unproductive, and safe. They are not always closed systems of

play, whose rules are set in stone. Computer games have expanded beyond these ludological ideas - they have leapt into a new generation.

I wish to draw attention to this new generation of computer games and point out the inadequacies of the ludological framework. While ludology remains a useful theoretical and analytical tool for most computer games, it doesn't cover their full range of expression. There is a hole in computer game studies that needs to be filled, and this paper aims to contribute to this ongoing process.

The paper is structured as follows: After a theoretical account of ludology, in which I propose a computer game definition from a ludological perspective, I analyze the computer game *Little Big Planet*. Here my goal is to investigate specifically how and to what extent the game breaks and modifies the conventions of traditional games as specified by ludology. I then draw my attention to other modern computer games that embody similar nonconformist properties. This leads to a discussion as to how we should integrate these games into computer game studies. What should the theoretical implications of the emergence of these modern computer games be? How can we understand them, and where does ludology fit into the broader picture of computer game theory? Here, I argue that these games can be viewed as a second generation of computer games and then go on to discuss the central principles governing this new generation as well as their relation to traditional games.

Indholdsfortegnelse

INDLEDNING OG PROBLEMFORMULERING	6
TEORI	9
Introduktion	9
Jagten på en spildefinition - to perspektiver på spil	9
Spillet som et formelt defineret system af regler	10
Spilsystemets interaktionsproces - spil som tilstandsmaskiner.....	10
Spilsystemets regler - en kategorisering	11
Spilreglernes kvaliteter	13
Opsummering af perspektivet spil som system.....	16
Spillet som aktivitet.....	16
Spilaktivitetens placering uden for den virkelige verden	18
Spilaktivitetens uproduktive karakter.....	21
Spilaktivitetens frivillige karakter	22
Spilaktivitetens fremskridning i overensstemmelse med regler	24
Spilaktivitetens usikre karakter	28
Opsummering på perspektivet spil som aktivitet	29
Computerspil som spil	30
Computerens fem ludiske affordances	31
1: Computerens ubestridelige håndhævelse af regler	31
2: Computerens simulationsevner.....	31
3: Computerens muligheder for umiddelbar og snæver interaktion	32
4: Computerens netværksmuligheder	33
5: Computerens formidling af fiktionsverdner	33
Opsummering af computerens ludiske affordances	35
Udarbejdelsen af den ludologiske computerspilsmodel	36
ANALYSE	40
Introduktion	40
Metodiske overvejelser	40

Analyse af LBP	41
Introduktion til spillet.....	41
Overholdelse af spilkendetegn 1: Systemets bestanddele	42
Overholdelse af spilkendetegn 2: Systemets interaktionsproces	43
Overholdelse af spilkendetegn 3: Systemets regler	44
Overholdelse af spilkendetegn 4: Spilaktivitetens opslugende karakter	47
Overholdelse af spilkendetegn 5: Spilaktivitetens uproduktive karakter	50
Overholdelse af spilkendetegn 6: Spilaktivitetens usikre karakter	51
Overholdelse af spilkendetegn 7: Spilaktivitetens frivillige karakter	52
Overholdelse af spilkendetegn 8: Spilaktivitetens emergente karakter	52
Analyseopsummering.....	55
Inddragelse af andre computerspil	56
The Movies.....	56
World of Warcraft	58
Andre eksempler	60
Refleksioner over analysens resultater	62
DISKUSSION	66
En teoretisk ramme om andengenerationscomputerspillet	66
Den slørede magiske cirkel	66
Spilsystemet som et komplekst adaptivt system	71
Konfigurative spilhandlinger - en uddybelse.....	75
Den legende og spillende spiller	76
Den konsumerende og producerende spiller.....	78
Motivationerne bag	80
Afsluttende bemærkninger	81
KONKLUSION.....	84
LITTERATURLISTE.....	86

Indledning og problemformulering

Dette speciale udforsker en ny trend indenfor computerspil. World of Warcraft¹, Little Big Planet², Warhammer Online³, The Sims 2⁴, Super Smash Brothers: Brawl⁵, Everquest 2⁶, Halo 3⁷, Far Cry 2⁸, Boom Blox⁹, Animal Crossing: City Folk¹⁰ og Spore¹¹ udgør blot et lille udpluk af de computerspil, der bidrager til trenden. Fælles for dem er, at de udfordrer vores forståelse af, hvad et computerspil er. De bryder med de fundamentale kendetegn, som vi hidtil har benyttet til at karakterisere analoge såvel som digitale spil.

Hvad er disse fundamentale kendetegn? Ifølge de fleste spilteorier er spil en regelbaseret aktivitet, som spillere deltager frivilligt i, fordi de finder nydelse heri. Reglerne definerer et mål, der skal opnås samt de tilladte midler, som en given spiller må bruge til at opnå dette mål. Reglerne er desuden utvetydige og står ikke til diskussion. Aktiviteten er grundlæggende uproduktiv - ikke forbundet med profit. Endelig foregår aktiviteten til en vis grad separat fra virkeligheden. At spille et spil indebærer en midlertidig tilsidesættelse af virkelighedens regler til fordel for spillets alternative regler. Denne separate dimension medfører, at de handlinger, vi foretager inde i et spil, anses som værende trygge. Vi kan tillade os at begå fejl og handle på eksperimenterende vis, uden at disse handlinger får uønskede konsekvenser i vores virkelige liv uden for spillet.

Spil - analoge såvel som digitale – opfylder generelt disse kendetegn. Tag et computerspil som Super Mario Bros.¹² som eksempel. Her specificerer regler, at spillerens mål er at redde den godhjertede prinsesse Peach fra den onde drage Bowser. Reglerne specificerer også spillerens mulige redskaber: Han kan få superhelten Mario til at gå, løbe, hoppe samt skyde eventuelle fjender. Spilleren kan ikke ændre eller omgås disse regler - han er tvunget til at acceptere dem, sådan som de står formuleret i spillets kode. Han må hengive sig til spillets særlige univers, hvor skildpadder kan presses ud af deres skjolde, hvor grønne rør fører til underjordiske huler fyldt med mønter, og hvor bønnestager, der stiger helt til skyerne, inviterer til at blive klatret opad. For at klare sig må spilleren indoptage denne underlige logik

¹ Blizzard 2004

² Sony 2008

³ Electronic Arts 2008

⁴ Electronic Arts 2000

⁵ Nintendo 2008

⁶ Sony 2004

⁷ Microsoft Game Studios 2007

⁸ Ubisoft 2008

⁹ Electronic Arts 2008

¹⁰ Nintendo 2008

¹¹ Electronic Arts 2008

¹² Nintendo 1985

og samtidig lukke spileksterne tanker ude. Derudover opnås ingen materielle værdier ved en gennemspilning. De mønter, Mario opsamler, kan ikke konverteres til virkelige penge efter gennemspilningen. Ingenting er blevet høstet. Intet bidrag til samfundet er fremkommet. Spilleren har blot fået en underholdende oplevelse.

Super Mario Bros. eksemplificerer, at computerspil generelt set passer ganske fremragende på denne traditionelle spilforståelse, som har sine rødder helt tilbage i 1950'erne, da Huizinga udgav sit banebrydende værk *Homo Ludens*¹³. Skønt Huizinga naturligvis ikke havde computerspil i tankerne på dette tidspunkt, ses hans pointer flittigt anvendt indenfor computerspilsforskningen. En hel disciplin ved navn ludologi søger netop at forstå computerspil på baggrund af det mere historisk baserede spilbegreb. I hjertet af denne anskuelse ligger ideen om, at spil er transmediale. Hermed menes, at spil kan forefindes uafhængigt af medie. Computerspil er spil som alle andre - de benytter blot en computer som spilformidler - som redskab til at spille med. Computeren tilbyder særlige elementer såsom repræsentationer af fiktive verdener og simulationer til spillet, men de essentielle, formelle elementer, som et computerspil besidder, og den aktivitet, det fordrer, afviger ikke fra analoge spil såsom skak og fodbold. Computerspil er først og fremmest spil ifølge ludologien. Deres essentielle kendetegn er spilrelaterede.

Vi befinder os i øjeblikket i en periode, hvor denne anskuelse udfordres. Spildesignere afsøger grænserne for, hvad et computerspil er. De udgiver produkter, som bryder med den ludologiske computerspilsforståelse. Disse computerspil er mere end blot spil - de er ekspanderede. De indgår på meget mere integreret vis i vores hverdag - som platforme for social interaktion og handel, som ansatser til kreativ udfoldelse og selviscenesættelse samt som værktøjer for produktion af indhold. Frem for at opsluges i spillets univers tvinges vi som spillere til kontinuerligt at skifte fokus mellem spillets og virkelighedens regler. Denne integrerede dimension tilvejebringes af spillenes åbne struktur. Som spillere tildeles vi en enorm frihed til at tilpasse og modificere disse spils underliggende mekanismer og derefter præsentere vores kreationer til et enormt publikum af andre spillere. Vi inviteres til at pille ved spillenes udtryk og derved sætte vores eget personlige præg på spillet. Resultatet er, at disse spil tilslører grænserne mellem spilaktivitet vs. arbejde, forbruger vs. producent, spiller vs. udvikler og spil vs. virkelighed.

Ovennævnte trend er interessant, fordi den tvinger os til at revurdere selve vores computerspilsforståelse. Den indikerer, at den ludologiske computerspilsforståelse er utilstrækkelig til at beskrive computerspils essentielle kendetegn. Vi kan ikke længere dække computerspilsbegrebet med ord som

¹³ Huizinga 1955.

separat, uproduktiv og tryk. Computerspil er ikke blot lukkede systemer, hvis regler er fastsatte. De kan også tage andre former.

Det er denne utilstrækkelighed, der har ansporet mig til at skrive denne opgave. Der er brug for teori, der indfanger ikke blot, *at* computerspil har udviklet sig hinsides ludologien, men også *hvordan* denne udvikling forekommer. Hvorvidt og hvordan er disse grænseoverskridende computerspil anderledes end traditionelle spil? Hvilke specifikke dele af ludologiens spilforståelse forekommer utilstrækkelig? Og hvordan skal vi revurdere vores forståelse af computerspilsbegrebet for at indfange essensen af disse computerspil? Disse udgør de centrale spørgsmål, som vil blive behandlet i løbet af dette speciale.

Opgaven har en klassisk tredelt struktur med et teori-, analyse- og diskussionsafsnit. I teoriafsnittet præsenteres den ludologiske computerspilsforståelse. Som tidligere nævnt indebærer denne et fokus på spørgsmålet; hvad er et spil? En besvarelse heraf opnås ved at redegøre for centrale, klassiske spilbegreber fra blandt andre Huizinga, Caillois, Crawford, Juul og Salen & Zimmerman. Herefter vil jeg koncentrere mig om, hvad computeren kan tilføre spil, hvilket ludologer såsom Frasca, Juul, og Salen & Zimmerman indgående har beskrevet. Hele teoriafsnittet opsummeres med en ludologisk computerspilsmodel, der både beskriver, hvad et spil er, samt hvad computeren kan tilføre spil.

I analyseafsnittet benyttes denne model på et analyseobjekt, computerspillet Little Big Planet. Målet her er at undersøge, hvordan og hvorvidt dette computerspil understøtter og bryder med modellen. Herefter inddrages øvrige grænseoverskridende computerspil for yderligere at belyse ludologiens utilstrækkeligheder.

Diskussionsafsnittet udgør en refleksion over analysens resultater ved at stille følgende spørgsmål: Hvad skal de teoretiske implikationer af disse computerspils fremkomst være? Hvordan kan vores computerspilsforståelse udvides til at reflektere disse spils karakteristika? Og hvor passer ludologien ind i en sådan ekspanderet forståelse? Her vil jeg på baggrund af analysens resultater og inspireret af begrebet Web 2.0 argumentere for, at vi kan anskue computerspillene som andengenerationscomputerspil, og derefter diskutere deres kendetegn samt forhold til traditionelle spil.

Teori

Introduktion

I dette teorigang vil jeg redegøre for den ludologiske computerspilsforståelse. Blandt andre Frasca¹⁴, Juul¹⁵ og Salen & Zimmerman¹⁶ er fortalere for denne tilgang. Deres hovedpointe er, at en forståelse af computerspil først og fremmest bør bygge på en forståelse af begrebet *spil*. Eksisterende spilteorier fungerer derfor som et nødvendigt udgangspunkt for en udarbejdelse af en brugbar computerspilsforståelse. Lantz & Zimmerman pointerer:

*"Because even the most innovative computer game is grounded in centuries of human play, we will resist the dazzling surfaces and vertiginous speeds of computer gaming to identify what digital and non-digital games have in common - a play-centric aesthetics of the game."*¹⁷

I det følgende teorigang vil jeg derfor præsentere en række klassiske spilbegreber og teorier og derefter redegøre for ludologiens argumentation for at anskue computerspil som spil. Jeg vil til slut samle alle afsnittets pointer i en model, der beskriver, hvad et computerspil er fra et ludologisk synspunkt.

Jagten på en spildefinition - to perspektiver på spil

Skak, Pacman¹⁸, fodbold, poker, kryds og bolle og Halo 3¹⁹ er alle manifestationer af noget, vi normalt omtaler som spil. De bevidner, at spil konstant påtager sig nye og uventede former og derfor udgør et umådeligt omfattende begreb, der er svært at indkredse. Denne kendsgerning har imidlertid ikke afholdt teoretikere fra at lede efter universelle kendetegn, der kan danne grundlaget for specifikke definitioner og begreber. I det følgende afsnit vil jeg præsentere og forklare en række af disse og identificere de relationer, der eksisterer imellem dem. Jeg vil løbende benytte spillet skak til at eksemplificere, hvordan de forskellige begreber reelt manifesterer sig i et givent spil. Min strukturering af denne redegørelse tager udgangspunkt i Juuls og Aarseths observationer af, at spil grundlæggende kan anskues ud fra to perspektiver. Det ene fokuserer på spil som et objekt - nærmere bestemt et formelt defineret system af regler - mens det andet betragter spil som en aktivitet, som mennesker tager del i:

¹⁴ Frasca 2003. S. 1-2.

¹⁵ Juul 2005. S. 22-54.

¹⁶ Salen & Zimmerman 2003. 71-82.

¹⁷ Lantz & Zimmerman 1999. Uden sidetal.

¹⁸ Atari 1978

¹⁹ Microsoft Game Studios 2007.

*"[...] 'game' can mean two things. A static object or artifact or an activity or event that players perform."*²⁰

*"Games are both object and process; they can't be read as texts or listened to as music, they must be played."*²¹

Lad os starte med at se, hvad det første perspektiv indfanger.

Spillet som et formelt defineret system af regler

*"Games are intrinsically systemic: all games can be understood as systems."*²²

Både Juul, Crawford og her Salen & Zimmerman har undersøgt spil som system. Kort sagt indebærer dette perspektiv, at spil ses som: *"[...] a group of interacting, interrelated, or independent elements forming a complex whole"*²³. Systemteoretikeren Littlejohn kan give os yderlige indsigt, idet han specificerer fire elementer, der eksisterer i ethvert system.²⁴ Det første er *objekter*. Disse kan enten være fysiske eller abstrakte. I skak eksempelvis er de fysiske og svarer til skakbrikkerne og -brættet. Det andet element er objekternes *egenskaber*. I skak refererer egenskaberne til brikernes startposition på brættet, samt hvordan de forskellige brikker må flytte. Det tredje element er objekternes *interne forhold*. Disse refererer til de positioner brikkerne indtager i en given situation. I skak kan en brik eksempelvis indgå i et angrebsforhold med en modstanders brik og derved eliminere denne. Disse rumlige forhold påvirker spillerens strategiske overvejelser. Hvis en skakspillers bonde eksempelvis er truet af en af modstanderens brikker, vil han sandsynligvis forsøge at forsvare bonden med én af sine egne brikker. Endelig besidder systemer *omgivelser*, det fjerde element, hvilket betegner den kontekst systemet foregår i. Hvis et system eksempelvis er forbundet med andre systemer, udgør disse en del af systemets omgivelser. Anskues skakspillet som et system, indgår selve spillerne i disse omgivelser. Deres handlinger påvirker systemets øvrige elementer og udgør derfor systemets kontekst.

Spilsystemets interaktionsproces - spil som tilstandsmaskiner

Handlingerne, som spillerne foretager, er inputs til systemet. De er spillerens måde at interagere med systemet på. På baggrund af denne interaktion forandres systemets tilstand. Hvordan denne tilstand

²⁰ Juul 2005. S. 43.

²¹ Aarseth 2001. Uden Sidetal.

²² Salen & Zimmerman 2004. S. 50.

²³ Ibid. S. 50.

²⁴ Littlejohn 1989. S. 41.

forandres, er defineret af systemets regler. Juuls sammenligning mellem spil og en specifik type af system, en tilstandsmaskine, kan forklare denne interaktionsproces:

*"Briefly stated, a state machine is a machine that has an initial state, accepts a specific amount of input events, changes state in response to inputs using a state transition function (i.e. rules), and produces specific outputs using an output function. In a literal sense, a game is a state machine"*²⁵

Lad os igen inddrage skakspillet for at tydeliggøre Juuls sammenligning. Et skakspil er altid i en given tilstand, der svarer til den aktuelle organisering af brikker på brættet. Starttilstanden, hvor de to spilleres brikker står overfor hinanden er altid den samme. Herefter accepterer spillet et input (et træk, som er lovligt ifølge spillets regler), som ændrer spillets tilstand, så en ny organisering af brikker nu er gældende. Hvis den netop flyttede brik placeres på samme felt som en modstanders brik, fjernes denne i henhold til spillets "state transition function". Den nye organisering repræsenterer nu det output, som den anden spiller modtager via sin synssans. Herudfra foretager han et nyt input, hvorefter cyklussen starter på ny, indtil spillet er slut.

Juul tilføjer, at tilstandsmaskiner udgør et *"landscape of possibilities"*²⁶. Ud fra enhver tilstandsmaskine - såvel som ud fra ethvert spil - kan vi udarbejde et træ, der forgrener sig for hvert input spilleren bidrager med. At spille et spil er således at udforske dette spiltræ. Træets kompleksitet kan variere fra spil til spil. I skak findes, der næsten uendelige måder, hvorpå spillet kan udvikle sig, mens eksempelvis spillet kryds og bolle er mere begrænset.

At anskue spil som en tilstandsmaskine er således grundlæggende brugbart til at forklare den interaktionsproces, som eksisterer mellem spilsystemet og spilleren. Den belyser, hvordan spillere og spilsystem skiftes til at give feedback på hinandens handlinger. I det næste afsnit vil jeg fokusere på, hvordan regler indvirker på disse feedbackmekanismer.

Spilsystemets regler - en kategorisering

Hverken alle tilstandsmaskiner eller alle spil er ens. Ikke alle tillader de samme inputs eller genererer de samme outputs. Denne proces er grundlæggende styret af to typer af regler, som ethvert spilsystem har; de operationelle og de konstitutive regler.²⁷ De udgør til sammen spilsystemets formelle identitet. De

²⁵ Juul 2005. S. 60.

²⁶ Juul 2005. S. 56.

²⁷ Salen & Zimmerman 2004. S. 130

definerer kort sagt, hvordan systemet fungerer og kan derfor bruges til at differentiere et spil fra et andet:

*"The formal identity of a game allows us to distinguish a game as formally unique and distinct from other games. This identity emerges from the relationship between the game's constitutive rules and operational rules."*²⁸

De operationelle regler bestemmer, hvilke handlinger en spiller har til rådighed i en given situation. Set i relation til tilstandsmaskinen styrer de, hvilke inputs systemet accepterer fra spilleren. De guider også spillerens input på et mere overordnet plan - ved at specificere den tilstand, som en spiller skal opnå for at vinde spillet. Dermed udgør de en form for "input-regelsæt", der beskriver, hvad spilleren *kan* gøre i en given situation og *skal* gøre på et overordnet plan. De konstitutive regler definerer derimod spillets underliggende logik. De bestemmer, hvordan spillet fortolker eller bearbejder spillernes inputs og er dermed styrende for de outputs, som spilsystemet præsenterer for spilleren. Vi kan derfor kalde dem "output-regler" set i relation til spil som en tilstandsmaskine. Hermed kan vi konstatere, at spillere bidrager med inputs - de interagerer i henhold til spillets operationelle regler - hvilket forårsager ændringer i systemet i henhold til spillets konstitutive regler.

Med hensyn til de operationelle regler tilføjer Salen & Zimmerman, at disse grundlæggende fungerer med henblik på at *begrænse* de inputs, som spilsystemet kan modtage:

*"If you're playing the dice game Yatzee, think of all the things you could do with the dice in that game: you could light them on fire, eat them, juggle them, or make jewelry out of them. But you do not do any of these things. You do something incredibly narrow and specific."*²⁹

Suits er af samme holdning:

*"[...] rules prohibit more efficient means in favor of less efficient means."*³⁰

Suits inddrager et eksempel på en bokser for at forklare sin pointe.³¹ Målet for en bokser er, at få hans modstander til at forblive liggende på gulvet i ti sekunder. Den nemmeste måde at opnå dette mål på, er at medbringe en pistol og derefter skyde modstanderen i hovedet. Men en sådan fremgangsmåde er naturligvis ikke tilladt. Som Suits pointerer, er boksning et spil, netop fordi systemet besidder regler, der begrænser de mest effektive midler (skydning) til fordel for mindre effektive midler (slag). I skak,

²⁸ Salen & Zimmerman 2004. S. 139

²⁹ Salen & Zimmerman 2003. S. 122.

³⁰ Suits 1978. S. 34.

³¹ Ibid.

hvor målet er at fange modstanderens konge, er det på tilsvarende vis heller ikke tilladt pludseligt at kaste modstanderens brikker væk fra brættet, så kun kongen står tilbage - alene og chanceløs over for en stor hær af brikker. Reglerne begrænser denne adfærd.

Juul har kritiseret dette syn på regler som noget, der udelukkende begrænser spillernes interaktioner. Han mener, at regler specificerer begrænsninger såvel som muligheder for spilleren:

*"The rules of a game also set up potential actions, actions that are meaningful inside the game but meaningless outside. It is the rules of chess that allow the player to perform a checkmate - without the rules, there is no checkmate, only meaningless moving of pieces across a board. Rules specify limitations and affordances."*³²

Diskussionen forekommer i høj grad at være et spørgsmål om, hvilket perspektiv man anvender. Er glasset halvt tomt eller halvt fuldt? Det er klart, at regler - i teorien - virker begrænsende, når vi ser dem i forhold til de uendelige interaktionsmuligheder, som spillere besidder ved reglernes fravær. Set i dette lys udgør skakregelsættet blot én specifik variant ud af uendelig mange mulige regelsæt, som vi i teorien ville kunne opfinde ud fra et skakbræt og dets brikker. I praksis derimod er chancerne for, at vi - ud fra et skakbræt og dets brikker - vil kunne forestille os et spil som skak med alle dets sindrige regler, imidlertid ekstremt mikroskopiske. At vi hengiver os til skakreglerne, giver os derfor mulighed for at interagere på måder, som vi i praksis aldrig vil kunne drømme om uden reglernes tilstedeværelse. Hvor Suits og Salen & Zimmerman udelukkende fokuserer på det førstnævnte perspektiv, afslører Juuls karakteristik af regler som både interaktionsbegrænsende og -givende en mere nuanceret opfattelse, der tager højde for, både hvordan regler fungerer i teorien og opfattes i praksis.

Spilreglernes kvaliteter

For at regler kan fungere i et spilsystem, kræver det, at de besidder visse kvaliteter.³³ Ud fra en sammenligning af Juuls samt Salen & Zimmermans beskrivelser vedrørende disse kvaliteter har jeg opstillet fire punkter.

1) Spilregler er eksplicitte og utvetydige:

Et regelsæt i et spil skal være klart formidlet og være uden huller.³⁴ Hvis reglerne er mangelfulde eller tvetydige, går spillet i stå. Tilstandsmaskinen crasher. Spillere begynder at skændes. Juul inddrager selv skakspillet til at påvise sin pointe. Han sammenligner to variationer af skakspillet's vigtigste regel:

³² Juul 2005. S. 58.

³³ Salen & Zimmerman 2004. S. 122.

- 1) En spiller er skakmat, hvis hans konge er i en håbløs situation.
- 2) En spiller er skakmat, hvis hans konge er sat i skak, og han ikke kan bringe kongen i en position, hvor den ikke er i skak.

I modsætning til den sidstnævnte regel skal den første forkastes som en spilregel, fordi dens formidling er uklar. Den ville føre til utallige uenigheder blandt spillere, hvis opfattelser af, hvad en håbløs situation indebærer, varierer. Nogle vil betragte situationen som håbløs, selv før en skakmatsituation overhovedet opstår. En rigtig god spiller vil måske anse hans dårlige modstanders situation som håbløs, allerede før spillet overhovedet er begyndt. Sådanne diffuse regler er ødelæggende for spil.

2: Spilregler er fastsatte fra starten:

Hermed menes, at reglerne ikke må ændre sig i løbet af spillets gennemgang.³⁵ Spillet vil sandsynligvis bryde sammen på grund af uenigheder, hvis en spiller pludselig ændrer en given skakregel eller tilføjer en ny i løbet af et spil. En sådan ændring vil desuden betyde, at spillet ikke længere kan karakteriseres som skak. Spillets formelle identitet - hvilket jo som sagt udgøres af de operationelle og konstitutive regler - har i så fald ændret sig fra at være skak til at være en mutation af skak. At spilregler er fastsatte, er uløseligt forbundet med det faktum, at spil er lukkede systemer:

"First, a game is a closed formal system [that] is complete and self sufficient as a structure. It is closed because the rules cover all contingencies encountered in the game."³⁶

Ifølge Littlejohn kan omgivelserne i et lukket system, hvilket jo for spils vedkommende svarer til spillerne, ganske vist påvirke systemets tilstande - ligesom tilstandsmaskinen bevidner - men ikke de underliggende regler, som systemet består af.³⁷ Et spils operationelle og konstitutive regler kan der således ikke laves om på - kun de instantieringer, som disse regler tillader. Med andre ord kan spiltræet gennemløbes på mange forskellige måder, men nye grene kan ikke udvikles. Hvis spil var åbne systemer, ville de derimod tillade deciderede regelændringer - det, som Murray beskriver som en højere form for interaktion, nemlig "authorship":

"There is a distinction between playing a creative role within an authored environment and having authorship of the environment itself. [...] Authorship means writing the rules for the interactor's involvement, that

³⁴ Juul 2005. S. 63 - 64.

³⁵ Salen & Zimmerman 2004. S. 122 -123.

³⁶ Crawford 1997. S. 7.

³⁷ Littlejohn 1989. S. 41

*is, the conditions under which things will happen in response to the participant's actions."*³⁸

Men spil er som sagt lukkede systemer, der ikke tillader "authorship" og dermed heller ikke regelændringer - ændringer på spillets mest fundamentale niveau.

3: Spilregler definerer spillets mulige udfald og dermed dets konflikt:

Den førnævnte skakmatregel viser, at regler også definerer den vindertilstand, spillere må stræbe efter. En opfyldelse af denne regel afslutter spillet og cyklussen af inputs og outputs. Det er dog ikke alle spil, der slutter med en opfyldelse af vinderreglen. En kabale kan undlade at gå op. Et skakspil kan ende i remis. Regler definerer altså ikke blot vindertilstande, men mere bredt det, som Juul kalder for kvantificerbare udfald.³⁹ Disse repræsenterer alle de tilstande, som afslutter systemet - alle de grene, hvorfra ingen andre grene kan udforskes.

Juul tilføjer, at disse udfald skal have forskellige værdier tilknyttet.⁴⁰ Reglerne skal specificere, hvilke udfald der er *bedre* end andre at opnå. I mange spil indgår de mulige udfald i et simpelt binært forhold. En spiller kan tabe, hvilket er dårligt, eller vinde, hvilket er godt. Andre spil har mere komplekse udfald såsom pointscores eller antal vundne dollars i et spil poker. Her foreligger udfaldets værdiladning eller valorisering på et spektrum mellem godt og dårligt. Under alle omstændigheder forholder det sig sådan i langt de fleste spil, at forskellige spilleres respektive positive udfald er modstridende. Med andre ord har forskellige spillere forskellige mål, hvis fælles opfyldelse er umulig. Den ene spillers brød er den andens død så at sige. Det er disse forskellige valoriseringer af spillets mulige udfald, som skaber spillets konflikt. Spillere *kæmper* mod hinanden for at opnå det mest positive udfald for dem selv.⁴¹

Selv i spil for udelukkende én spiller samt i kooperative spil, hvori flere spillere kæmper om det samme mål, er tilstedeværelsen af en konflikt identificerbar. Her eksisterer den enten med en anden gruppe af spillere - som i fodbold samt andre holdsport - eller med selve spilsystemet - som ved kabalelægning eller i kooperative rollespil. I de to sidstnævnte spil typer forsøger spillerne at få spilsystemet til at "makke ret" ved at bringe det i en given, ønskværdig tilstand. Uanset spiltype er en form for konflikt således til stede - skabt af regler, der definerer forskellige kvantificerbare udfald, hvis valoriseringer varierer for en given spiller.

³⁸ Murray 1997. S. 152.

³⁹ Juul 2005. S. 38.

⁴⁰ Juul 2005. S. 40.

⁴¹ Juul 2005. S. 40.

4: Regler er gentagelige:

Salen & Zimmerman skriver specifikt, at *"rules are repeatable."*⁴² Hermed menes blot, at et spil skal kunne spilles et utal af gange med de samme regler. Spilræet skal i teorien kunne gennemløbes uendelig mange gange oven i købet i vilkårlige kontekster. Hvis reglerne ændrer sig fra den ene kontekst til den anden, er der ikke tale om det samme spil.

Opsummering af perspektivet spil som system

Opsummerende kan siges, at ovennævnte perspektiv indfanger spils opbygning som regelbaserede systemer. Mere specifikt drager perspektivet opmærksomhed mod tre karakteristika for spil:

- Et spil er et system med objekter, der besidder specifikke egenskaber og indgår i interne forhold med andre objekter i specifikke omgivelser, der kan påvirke disse objekter.
- Omgivelserne udgøres af spillere, der indgår i en interaktionsproces med spilsystemet svarende til den, der findes i tilstandsmaskiner.
- Spilsystemet er et lukket system, der grundlæggende er styret af regler - dets struktur eller identitet udgøres af operationelle og konstitutive regler, der nødvendigvis må besidde fire kvaliteter: De skal være eksplicitte og utvetydige, være fastsatte fra starten; definere spillets udfald og dermed dets konflikt; være gentagelige.

Jeg vil nu beskrive det andet perspektiv, der anskuer spil som aktivitet.

Spillet som aktivitet

*"A game is a system of rules. But once the rules are activated, once humans enter the system, play begins - and play is something altogether different than rules. Play is the experience of a rule-system set into motion by the players' choices and actions."*⁴³

Hollænderen Huizinga er bredt anerkendt som en af de mest banebrydende teoretikere indenfor dette perspektiv. Skønt hans bog *Homo Ludens* oprindeligt stammer helt tilbage fra 1950, ses den ofte citeret af nutidens computerspilsteoretikere. Han præsenterer følgende definition af begrebet "play", der ligesom det hollandske ord, "spel", som det er oversat fra, både kan referere til det "at lege" samt det "at spille":

⁴² Salen & Zimmerman 2004. S. 123

⁴³ Lantz og Zimmerman 1999. Uden sidetal.

*"Play is a free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules in an orderly manner."*⁴⁴

Franskmanden Caillois har bygget videre på Huizingas værk og skriver følgende definition.

*"Play is an activity, which is essentially free (voluntary), separate (in time and space), uncertain, unproductive, governed by rules, make-believe".*⁴⁵

Sammenligner vi disse to definitioner, kan vi udlede fem kendetegn som vist nedenfor:

Fem kendetegn for spilaktiviteten

	Huizingas beskrivelse	Caillois' beskrivelse
1: Den foregår inden for dens egne grænser - uden for den "virkelige" verden	<i>"outside ordinary life", "proceeds within its own boundaries of time and space", "absorbing the player intensely and utterly"</i>	<i>"separate (in time and space)", "make-believe"</i>
2: Den er uproduktiv	<i>"connected with no material interest and no profit can be gained"</i>	<i>"unproductive"</i>
3: Den er fri og ikke pligtbetonet	<i>"free"</i>	<i>"free (voluntary)"</i>
4: Den fremskrider i overensstemmelse med regler	<i>"fixed rules"</i>	<i>"governed by rules"</i>
5: Dens udfald er usikkert		<i>"uncertain"</i>

I det følgende vil jeg systematisk gennemgå disse fem punkter og undervejs uddybe dem med andre teoretikers begreber samt med anvendelse af skakspillet som gennemgående eksempel.

⁴⁴ Huizinga 1955. S. 13.

⁴⁵ Caillois 1961. S. 10-11.

Spilaktivitetens placering uden for den virkelige verden

Som det fremgår af citaterne, foregår spilaktiviteten i et særligt domæne, der ligger uden for det virkelige liv. For at tydeliggøre hvordan aktiviteten er afgrænset fra virkeligheden, introducerer Huizinga begrebet den magiske cirkel.⁴⁶ Så snart en spiller påbegynder et spil, indtræder han i denne magiske cirkel på et kognitivt plan. Spilleren ignorerer og tager afstand fra virkelighedens regler og overgiver sig i stedet til spillets særlige logik. Herinde i den magiske cirkel er det systemets specifikke regler, der gælder. Disse er formelt definerede og klart adskilte fra dem, vi følger i den virkelige verden. Så snart vi stopper med at spille, ophæves den magiske cirkel igen, og vi kastes tilbage til virkeligheden, hvis regler nu ikke længere er tilsidesatte. Huizinga tilføjer, at den magiske cirkel også kan have en fysisk tilstedeværende komponent tilknyttet. De hvide streger på en fodboldbane eller tennisbane, bordet, hvorpå et kortspil spilles, samt scenen, hvorpå et skuespil opføres, er alle eksempler på markører, der angiver spillets grænser og hjælper os til kognitivt at skabe den magiske cirkel.

At cirklen er magisk er en passende beskrivelse, for der sker noget ganske magisk, når et spil påbegyndes. For det lille legende barn fremstår action-figurerne ikke blot som plasticdele, men i stedet som magiske væsner med specifikke egenskaber og væremåder tilknyttet. Skakspillet med dets tilhørende brikker fungerer måske som dekoration i dagligstuen, men så snart spillet benyttes i en spilsituation, ændrer brikkerne på magisk vis karakter. Fra at være æstetiske objekter anses de nu som indtagende en specifik funktionel rolle på den slagmark, som skakbrættet nu repræsenterer. Spillets objekter får en helt anden betydning inde i den magiske cirkel. Vi ser også dette, når en gul bold flyver over en hvid linje. I den virkelige verden behøver denne hændelse ikke at betyde noget som helst, men i en tenniskamp kan den medføre et tabt point eller sågar en tabt kamp. Ligeledes giver ordet "helvede" som regel negative associationer i den virkelige verden, men i spillet Scrabble kan ordet resultere i tredive værdifulde point for en spiller. Spilreglerne giver på denne måde en speciel mening til spillerens handlinger, og meningsdannelsen er anderledes inde i den magiske cirkel end udenfor.

Flere spilteoretikere har gengivet Huizingas ide om den magiske cirkel blot med forskellige nuancer. Eksempelvis introducerer Suits begrebet "lusory attitude".⁴⁷ For at forstå dette begreb, må vi vende tilbage til Suits' eksempel med bokseren, der ikke måtte skyde sin modstander, men blot slå ham. For at boksekampen såvel som ethvert andet spil kan udspille sig, kræver den, at bokserne accepterer boksekampens regelsæt. De skal begge dele den samme indstilling om at bokse efter spillets regler og dermed tilsidesætte de metoder, der egentlig er de mest effektive for at opnå deres mål. Det er denne

⁴⁶ Huizinga 1955. S. 10.

⁴⁷ Suits 1978. S. 23.

indstilling - denne sociale kontrakt - som Suits betegner, som en "lusory attitude". Uden dennes tilstedeværelse falder ethvert spil til jorden. Spillet er i så fald blot et formelt system af regler, der venter på at blive besøgt.

En spillers "lusory attitude" deler visse ligheder med hans kognitive konstruktion af den magiske cirkel. I begge tilfælde skiftes opmærksomheden fra virkelighedens regler til spillets, fordi de giver mening inde i spillets kontekst, og fordi regelbrud får spillet til at bryde sammen. Hvor "lusory attitude" udelukkende fremhæver, at spilleren nødvendigvis må vælge at acceptere denne alternative verdens regler og tilsidesætte virkelighedens, fordi dette bevidste valg udgør forudsætningen for spilaktivitetens tilblivelse og vedligeholdelse, understreger den magiske cirkel imidlertid også spillets dragende virkning på spilleren, efter at han har indvilliget i at træde ind i den. Den magiske cirkel er både noget vi bevidst indtræder i, men også noget, vi herefter opsluges af, idet spillets regler får virkeligheden omkring os til at falme i erindringen.⁴⁸

Psykologen Apter benytter en hel tredje analogi til at beskrive spilaktivitetens opslugende karakter. Han taler om en beskyttende ramme:

"You experience a protective frame, which stands between you and the "real" world, and in its problems, creating an enchanted zone in which, in the end, you are confident that no harm can come".⁴⁹

Apter forekommer grundlæggende enig med Huizinga og Suits. Han drager blot opmærksomheden hen mod den tryghed, som spillet giver. I spil kan man foretage handlinger, som ellers er forbudte eller ildesete i virkelighedens verden. Spil kan eksempelvis give spilleren mulighed for at foretage identitetseksperimenter, udforske kønsrollemønstre eller få afløb for aggressioner uden konsekvenser. Herved udgør spil en form for eskapisme, der for en stund får spilleren til at glemme de problemer eller begrænsninger, som han møder i den virkelige verden.⁵⁰

Spillenes tryghedsgivende karakter er også beskrevet af Crawford. For ham tillader spil, at vi kan indtræde i en illusionsverden og ubekymret udforske alternative handlingsmønstre. Psykologisk set er

⁴⁸ Indenfor storytelling ser vi i virkeligheden et lignende fænomen. Som Murray skriver, er vores "willing suspension of disbelief" en forudsætning for, at vi inddrages i en historie (Murray 1997. S. 110-112). Faktisk foretrækker hun det beslægtede begreb "active creation of belief" til at beskrive processen, fordi den understreger, at vi bevidst vælger at lade os forføre. Hvis vi omvendt konsekvent og fuldstændigt nægter at lade os forføre, mister fortællesituationen sin betydning. En vis modtagelighed overfor det fortalte er nødvendig. Herefter kan historien naturligvis underbygge (eller udfordre) vores forførelse. Ikke ulig den magiske cirkel opstår og vedligeholdes forførelsen både af en på forhånd bestemt villighed til at blive forført, men også gennem historiens dragende virkning på os.

⁴⁹ Apter 1991. S. 15.

⁵⁰ Apter 1991. S. 16.

der ingen grænser for, hvilke tilstande disse handlingsmønstre kan bringe os i. Eksempelvis kan vi opleve at blive rig i spillet Matador og derefter pludselig tabe hele vores opbyggede kapital igen. Disse følelser kan være særdeles stærke, selvom begivenhederne i spillet ikke influerer på vores virkelige økonomi. En stor del af spils tiltrækningskraft skabes af den tryghed, spillet giver:

*"Conflict implies danger; danger means risk of harm; harm is undesirable. Therefore, a game is an artifice for providing the psychological experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations. In short, a game is a safe way to experience reality.[...] In a world of relentless cause and effect, of tragic linkages and inevitable consequences, the disassociation of actions from consequences is a compelling feature of games."*⁵¹

Det er klart, at spillets tryghedsgivende karakter er affødt af, at vores spilhandlinger har manglende konsekvenser for den virkelige verden. At konsekvenserne skulle være *komplet* fraværende, hvilket Crawford's sidste sætning i ovenstående citat antyder, forekommer dog ikke at gælde universelt. Jeg tilslutter mig igen Juul's mere nuancerede opfattelse, som er beskrevet nedenfor.

Juul benægter ikke spils tryghedsgivende karakter, men påpeger, at spilaktiviteter sjældent er helt uden konsekvenser for virkeligheden.⁵² Spil har i stedet negotiable konsekvenser. Hermed menes, at alle spilaktiviteter i princippet kan have på forhånd bestemte konsekvenser, der rækker udover selve aktiviteten. Eksempelvis kan enhver spilaktivitet være objekt for gambling, hvorved spillere taber og vinder rigtige penge. Spillere kan også fastslå, at taberen tildeles oprydningstjansen eller straffes ved at skulle "bunde" en øl. I alle disse tilfælde bliver spillere påvirket af spillets udfald, efter at spillet er slut. Hvis en given spilaktivitet er tilknyttet sådanne virkelighedskonsekvenser, bliver disse fastlagt eller forhandlet på forhånd.

Umiddelbart kan ideen om, at spilaktiviteter foregår separat fra virkeligheden forekomme uforenelig med, at spillet har negotiable konsekvenser. Vil den magiske cirkel ikke blive brudt, når vores handlinger på denne måde kan gribe ind i den virkelige verden? Her er det vigtigt at understrege, at vi som spillere stadigvæk er dybt fokuserede på selve spillets univers og dets regler i løbet af spilaktiviteten, selvom aktivitetens udfald kan have virkelige konsekvenser. En spiller vil måske spille anderledes afhængig af, om han blot spiller for sjov, eller om penge eller prestige er involveret, men et fokus på spillets regler og en tilsidesættelse af virkelighedens - en laden sig indelukke i spillets særlige univers -

⁵¹ Crawford 1984. S. 28.

⁵² Juul 2005. S. 40 - 41.

forbliver et centralt karakteristika for spilaktiviteten. Juul inddrager da også selv begrebet om den magiske cirkel i hans beskrivelse af spilaktiviteten.⁵³

At spilaktiviteter er mere trygge end andre aktiviteter, udelukkes heller ikke af tilstedeværelsen af negotiable konsekvenser. Når vi spiller, kan vi som sagt selv bestemme, *om* samt *hvorvidt* og *hvordan* vores aktivitet skal have virkelige konsekvenser. Sådanne bestemmelser er vi ikke herre over, når vi agerer i den virkelige verden, hvor alle vores handlinger har en potentiel risiko for at influere drastisk på vores liv. Spilaktiviteten er tryghedsgivende, fordi vi på forhånd kender dets virkelige konsekvenser - hvis disse da overhovedet er implicerede.

Spilaktivitetens uproduktive karakter

Som nævnt anser både Huizinga og Caillois spilaktiviteten som uproduktiv. Dette kendetegn er med til grundlæggende at differentiere spil fra arbejde eller kunst. Når et spil slutter, bliver alting relateret til spillet nulstillet. Ingenting er blevet høstet eller fremstillet. Intet mesterværk er kreeret:

*"Play is an occasion of pure waste: waste of time, energy, ingenuity, skill, and often of money for the purchase of gambling equipment or eventually pay for the establishment."*⁵⁴

Der er imidlertid en nævneværdig forskel mellem de to forskeres holdning til spilaktivitetens uproduktive karakter. Hvor Huizinga simpelthen benægter, at materielle interesser kan være involveret i en spilaktivitet, inddrager Caillois gamblingaktiviteter i sin definition. Når vi går på kasino eller køber en lottokupon, deltager vi stadigvæk i spilaktiviteter til trods for, at en stor del af vores motivation er forbundet med materielle interesser. I disse tilfælde kan vi ligefrem *vinde* materielle goder ved at spille. Hvordan kan Caillois så betegne aktiviteten som uproduktiv - som spild af tid? Caillois' pointe er, at gambling indebærer en udveksling af ejendele, men ingen ejendele bliver egentlig produceret. De skifter blot hænder. Når vi arbejder, bidrager vi med noget til samfundet - vores handlinger har en værdifuld virkning. Denne virkning er til enhver tid fraværende, når vi spiller.

Caillois' inkludering af gambling-aktiviteter forekommer desuden at være fuldt ud forenelig med Juuls førnævnte ide om negotiable konsekvenser. Gambling er en form for spil, hvis konsekvenser vedrørende tab og gevinst er fastsatte og forhandlet på forhånd.

⁵³ Juul 2005. S. 164 - 167.

⁵⁴ Caillois 1961. S. 5-6.

Spilaktivitetens frivillige karakter

En spilaktivitet er grundlæggende kendetegnet ved at være frivillig. En spiller skal således når som helst kunne vælge at sige fra og trække sig, når han ønsker dette. Spilaktiviteten ophører, så snart en spiller deltager mod sin vilje. Om spilaktiviteten siger Caillois følgende:

*"As an obligation or simply an order, it would lose one of its basic characteristics: the fact that the player devotes himself spontaneously to the game, of his free will and for his pleasure, each time completely free to choose, retreat, silence, mediation, idle solitude, or creative activity."*⁵⁵

At spilaktiviteten er frivillig hentyder også til, at vores primære motivation for at spille er intrinsisk.⁵⁶ Hermed mener Huizinga, at vi spiller for vores egen skyld - simpelthen fordi vi har lyst til at udsætte os, for den *opslugende oplevelse*, spillet giver.⁵⁷ Motivationen er ikke forbundet med eksterne hensigter såsom at tilfredsstille andre eller udføre en given praktisk opgave. Faktisk retter Huizinga en voldsom kritik mod de teoretikere, der forsøger at forstå spilaktiviteten ud fra et primært utilitaristisk perspektiv. Disse forsøger at beskrive spilaktiviteten som et værktøj til at tilfredsstille forskellige biologiske behov, som mennesket måtte have. Eksempelvis nævner Huizinga, at nogle påstår, at vi spiller for at komme ud med overskydende energi, mens andre siger, at spilaktiviteten øver børn i selvkontrol og kultiverer de moralske og kognitive egenskaber, som er nødvendige for at barnet kan udvikle sin identitet. Spilaktiviteten anskues også af nogle som et redskab til at kompensere - eller få afløb - for dybereliggende psykologiske frustrationer ifølge Huizinga. Alle disse teorier, anser Huizinga som *angreb* på vores spilforståelse. Problemet er, at de bundet i en forkert formodning om, at spil spilles for at opfylde et givent behov:

*"All these hypotheses have one thing in common: they all start from the assumption that play must serve something which is not play, that it must have some kind of biological purpose."*⁵⁸

Opfyldelsen af sådanne biologiske behov er ingenlunde en konstituerende egenskab for spilaktiviteten ifølge Huizinga. Teorierne kan beskrive enkelte følgevirkninger af spilaktiviteten, men de beskriver aldrig vores primære motivation for at spille. Når vi beslutter os for at spille, er det i stedet for at blive opslugt i den førnævnte magiske cirkel, som danner rammen for de særlige oplevelser, som vi kan bringes i. Oplevelserne kan kun opstå, hvis vi har lyst til at udsættes for dem. Hvis vi er grundlæggende styrede af ekstrinsiske motivationer eller tvinges til at spille mod vores vilje - mister

⁵⁵ Caillois 1961. S. 6

⁵⁶ Huizinga 1955. S. 13.

⁵⁷ Huizinga 1955. S. 13.

⁵⁸ Huizinga 1955. S. 2.

spilaktivitetens én af dens vigtigste kendetegn - dens opslugende kvalitet. Kort sagt er spilaktivitetens frivillige karakter en forudsætning for dens opslugende karakter.

Flere teoretikere gengiver Huizingas spilmotivationsteori med få nuancer. Koster argumenterer for, at spils primære tiltrækningskraft ligger i den grundlæggende nydelse, der ligger i at mestre et problem på et mentalt plan - uden tvang eller stress.⁵⁹ Spil appellerer til, at vi - i en afslappet atmosfære - kan prøve at genkende dets regelbetingede adfærdsmønstre, og på baggrund heraf forsøge at knække dets kode, løse dets gåde, opløse dets konflikt. Vi er på et basalmenneskeligt plan motiveret til at bringe orden til kaos og søger derfor imod en mønstergenkendelse af spillets mekanismer. En sådan mental opgave kræver dyb koncentration og fokus og er dermed med til at opsluge os i spillets univers.

Koncentration, fokus og opslugthed er også nøgleordene i Csikszentmihalyis flowteori.⁶⁰ Denne er formuleret på baggrund af hans observation af, at de aktiviteter som bl.a. malere, bjergbestigere og spillere tager del i, ofte udføres blot for at udføre dem. Ingen finansielle eller statusmæssige belønninger opnås, og derfor kan de karakteriseres som autoteliske. Dette ord refererer til, at drivkræften ("telos") kommer fra selve individet ("auto") frem for en ekstern kilde. Sådanne aktiviteter kan bringe personer i en flowtilstand, såfremt de hverken er for svære eller for lette, besidder klare mål og feedback, samt giver spilleren en følelse af kontrol i en ellers usikker situation. Tilstanden skaber en følelse af intens fordybelse, hvor al opmærksomhed og koncentration er fokuseret på den givne aktivitet, så der ikke levnes plads til tanker omkring noget som helst andet. I tilstanden føler man, at man enerådigt kan påvirke sin skæbne. Den engelske talemåde "*to be in the zone*" opsummerer dermed tilstanden ganske godt. Skønt flowtilstanden ikke er specifikt møntet på spil, men har et bredere anvendelsesområde, nævner Csikszentmihalyis specifikt spil som flowfremkaldende. Desuden ses flowteorien anvendt hos et væld af spilteoretikere og -designere heriblandt Jones⁶¹, Sweetser & Wyeth⁶² og Chou & Ting⁶³ for at forstå, hvorfor vi spiller.

De ovennævnte teorier deler således det budskab, at spilaktiviteten er grundlæggende intrinsisk motiveret. Vi spiller, fordi vi har lyst til at udsætte os for den behagelige, opslugende følelse, som spil giver.

⁵⁹ Koster 2004. S. 12 - 34.

⁶⁰ Csikszentmihalyi 1990.

⁶¹ Jones 1998.

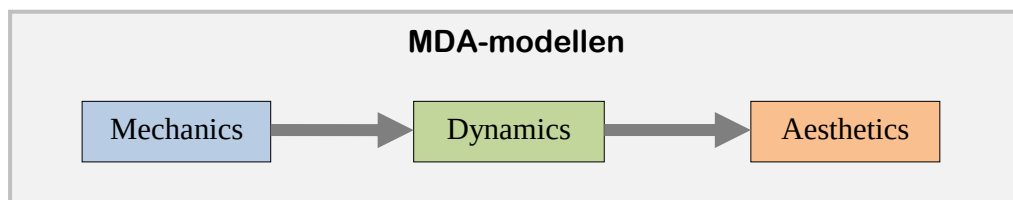
⁶² Sweetser & Wyeth 2005.

⁶³ Chou & Ting 2003.

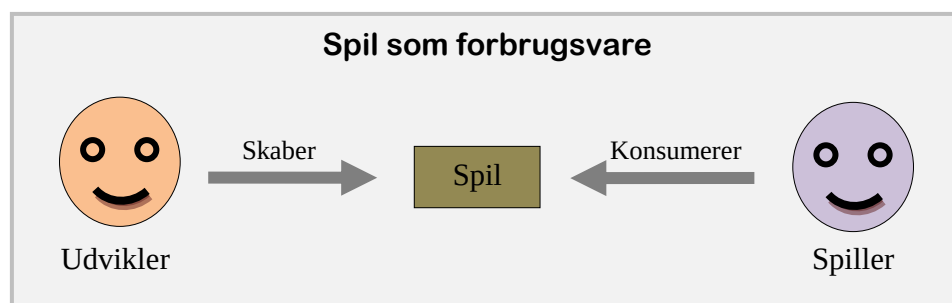
Spilaktivitetens fremskridning i overensstemmelse med regler

At spilaktiviteten er frivillig, betyder dog langt fra, at den er fri og uden restriktioner. Suits' førømtalte begreb "lusory attitude" afslører jo netop, at spillere indvilliger i at følge specifikke spilregler. Spilaktiviteten er med andre ord grundlæggende struktureret af regler. I virkeligheden afslører dette kendetegn for spilaktiviteten et mødested mellem de to spilperspektiver; spillet som system og spillet som aktivitet. Som beskrevet i afsnittet om spillet som system sørger spilreglerne for at begrænse og tillade visse handlinger. Det formelle system af regler påvirker dermed spilaktiviteten. Dette afsnit fokuserer på denne påvirkning.

Hunicke, Leblanc & Zubeck har undersøgt påvirkningen, og resultatet er deres såkaldte MDA-model:⁶⁴



Modellen er ment primært som et værktøj til at hjælpe en spildesigner med at forstå, hvordan specifikke spilloplevelser opstår som et resultat af spillets design. For at nå frem til modellen tager forfatterne udgangspunkt i den basale observation, at spil er produkter, der skabes af spiludviklere og konsumeres af forbrugere:⁶⁵



Forskellen mellem spil og andre forbrugsmedier - som for eksempel musik og film - er, at forbruget af et spil er grundlæggende usikkert.⁶⁶ En spildesigner kan aldrig med sikkerhed vide, hvordan en given spilsituation udvikler sig, selvom han selv har lavet spillet. Han kan dog indirekte påvirke

⁶⁴ Modellen er taget fra Hunicke, Leblanc & Zubeck 2004. S. 2.

⁶⁵ Modellen er taget fra Hunicke, Leblanc & Zubeck 2004. S. 1.

⁶⁶ Hunicke, Leblanc & Zubeck 2004. S. 2.

spilaktiviteten gennem sin direkte bestemmelse af spillets såkaldte "mechanics" - den første komponent i MDA-modellen. Denne betegner ganske simpelt spillets formelle regler og objekter - med andre ord spilsystemets udformning. Komponenten påvirker spillets anden komponent, dets "dynamics", hvilket også beskrives med ordet "gameplay" og refererer til den specifikke måde, hvorpå en given gennemspilning af spillet forløber. Med andre ord påpeges, at spilaktiviteten udformer sig på baggrund af spilsystemets formelle struktur. Endeligt påvirker spillets "dynamics" den sidste komponent, spillets "aesthetics". Denne udgør de forskellige følelsesmæssige reaktioner, som en spiller kan opleve og motiveres af ved en given gennemspilning. Følelsen af at blive udfordret, blive oplugt i spilsystemets univers samt opleve stærke sansepåvirkninger nævnes her jævnfør Huizingas, Kosters og Csikszentmihalyis basalmenneskelige spilmotivationsteorier.

Hvis en spildesigner ønsker at fremkalde en given emotionel reaktion hos en spiller, må han altså sørge for, at spillets formelle struktur (mechanics) er udformet på en sådan måde, at den muliggør en form for gameplay (dynamics), som specifikt afføder den ønskede emotionelle reaktion (aesthetics). I skakverdenen ser vi faktisk eksempler på denne proces. I professionelle skakturneringer ændrer man spillets "mechanics" ved at tilføje regler, der begrænser den tid, hver spiller har til rådighed. Dette påvirker den måde, hvorpå spillet spilles. Velovervejede beslutninger har nu ringere vilkår, og de erstattes måske af forcerede handlinger grundet spillernes tidspres. Konsekvensen heraf er, at spilaktiviteten føles mere intens og anspændt og overstås hurtigere. En ændring af spilsystemets formelle struktur - dets regler - har således indirekte medført en ændring af spilaktiviteten samt spillerens følelser i løbet af denne. Salen & Zimmerman beskriver forholdet på rammende vis:

"The challenge, of course, is that the experience of play is not something that a game designer directly creates. Instead, play is an emergent property that arises from the game as a player engages with the system. The game designer creates a set of rules, which players inhabit, explore, and manipulate. It is through inhabiting, exploring, and manipulating the game's formal structure that players experience play."⁶⁷

Salen & Zimmerman tilføjer, at spilaktiviteten ikke kun formes af spilsystemets formelle (konstitutive og operationelle) regler, men også af en anden regeltype, nemlig de implicitte regler.⁶⁸ Disse udgør de uskrevne regler, som foreligger i spilkulturen, og som ikke er eksplicit formuleret nogen steder. At spillere skal udvise god sportsånd udgør eksempelvis en implicit regel i langt de fleste spil. I et almindeligt spil skak eksisterer der typisk en implicit regel om, at en spiller ikke må bruge flere timer

⁶⁷ Salen & Zimmerman 2004. S. 316.

⁶⁸ Salen & Zimmerman 2004. S. 130.

på hvert træk til trods for at en sådan tidsudnyttelse kan være fordelagtig. Begge skakspillere er indforståede med, at deres træk skal foretages i et rimeligt tempo for at holde spillet interessant. Denne implicitte regel er ikke direkte formuleret i skakspillets regelsæt, men påvirker alligevel spilaktiviteten.

Implicitte regler er desuden kontekstuelle.⁶⁹ En far vil måske tillade sit lille barn at gøre et netop foretaget træk om, men ikke udvise samme overbærenhed overfor en ven i skakklubben. At implicitte regler har en indforstået karakter og tilmed er kontekstuelle, gør dem ekstremt vanskelige for en spildesigner at forudsige. Hans primære redskaber til at forme spilaktiviteten er således hans bestemmelse af spillets konstitutive og operationelle regler. De implicitte regler, som en given spiller benytter, er forbundet med et enormt kulturelt netværk, som er uden for spildesignerens kontrol.

Hvis vi vender blikket tilbage på ovenstående citat, kan vi se en anden central pointe fra Salen & Zimmerman. De betegner spilaktiviteten som en emergent egenskab. Hermed mener de, at spillets regelsæt kan give anledning til mange forskellige uforudsigelige spilforløb. Et relativt simpelt spil som kryds og bolle kan eksempelvis spilles på 211.568 måder.⁷⁰ En spildesigner skaber ikke eksplicit alle disse spilforløb - de opstår emergent som følge af det regelsæt, han kreerer. Emergens forekommer, når "[...]a modest number of rules applied again and again to a limited number of objects leads to variety, novelty, and surprise."⁷¹

Ikke alle spil er lige emergente. Graden, hvormed et spils regelsæt strukturerer spilaktiviteten, varierer ganske betragteligt fra spil til spil. De mest emergente spil betegner Juul som "emergensspil".⁷² De refererer til spil, hvis simple regelsæt tillader et nærmest uendeligt antal forskellige spilforløb. Her opfordres spillere til at finde kreative løsninger på de problemer, spillet præsenterer. Overfor denne type spil - på den anden ende af spektret - står "progressionsspil". De er karakteriserede ved at besidde et stringent regelsæt, der sætter stramme rammer om spillerens muligheder. Her udfordres spilleren til at klare en række på hinanden følgende opgaver, hvis løsninger er ganske få og på forhånd bestemt. Kryds og tværs er et sådant spil. I realiteten kan ethvert spil placeres på et spektrum mellem disse to typer af spil:

*"Progression and emergence are the two extreme ways of creating games.
In practice, most games fall somewhere between the two poles."*⁷³

⁶⁹ Ibid.

⁷⁰ Juul 2005. S. 60.

⁷¹ Salen & Zimmerman 2004. S. 158.

⁷² Juul 2005. S. 82.

⁷³ Ibid.

Juuls spektrum minder ganske betragteligt om et andet spektrum foreslået af Caillois. Han har observeret, at nogle spil besidder regelsæt, der tillader en relativ fri spillerudfoldelse, mens andre holder spillere i kort snor. Caillois foreslår derfor, at spil placeres på et spektrum mellem to poler kaldet ”paidia” og ”ludus”.⁷⁴ Paidia i dets mest ekstreme form er egentlig ikke forenelig med spilbegrebet, men betegner derimod de aktiviteter, som vi på dansk kalder for fri leg. Paidia er således en selvstændig, improviseret og impulsiv aktivitet, hvor formålet udelukkende er at have det sjovt uden egentlig grund - uden at opnå noget mål. Eksempler er far-mor-barn-lege eller lege med biler. Disse aktiviteter kan udvikle sig på uforudsigelige måder, fordi de ikke er styrede af eksplicite regelstrukturer, der kræver deltagerens opmærksomhed og begrænser hans handlinger. Bilerne kan pludselig få flyveegenskaber. Faren kan uden videre blive til Superman. Kun fantasien sætter grænser for paidiaaktivitetens forløb:

*"At one extreme, an almost indivisible principle, common to diversion, turbulence, free improvisation, and carefree gaiety is dominant. It manifests a kind of uncontrollable fantasy that can be designated by the term paidia"*⁷⁵

Efterhånden som mennesket bliver ældre, vil det generelt være tilbøjeligt til at flytte interessen fra paidia- til ludusaktiviteter.⁷⁶ Legen ignoreres til fordel for mere regel- og strategiorienterede aktiviteter. Disse består af komplekse regelstrukturer, som markant afgrænser spillerens potentielle handlingsmuligheder. Spillerens opmærksomhed er på disse regler, og hans handlinger foretages med omhu med det klare formål at bringe ham tættere på en vindertilstand. Caillois konkluderer, at placeringen af et spil på spektret mellem paidia og ludus afhænger af, hvor kompleks spillets regelsæt er. Desto mere kompleks, desto tættere ligger spillet mod luduspolen. Mange spil befinder sig i et midterområde, hvor en relativ fri kreativtetsudfoldelse kan udspille sig inden for nogle faste rammer. Skak bør nok placeres i nærheden af luduspolen, omend ikke helt ved dens side, eftersom en given spiller ofte kan vælge imellem en del forskellige lovlige træk, når det er hans tur. Hans frihed til at vælge er ikke så begrænset, som i nogle andre spil som f.eks. syvka bale.

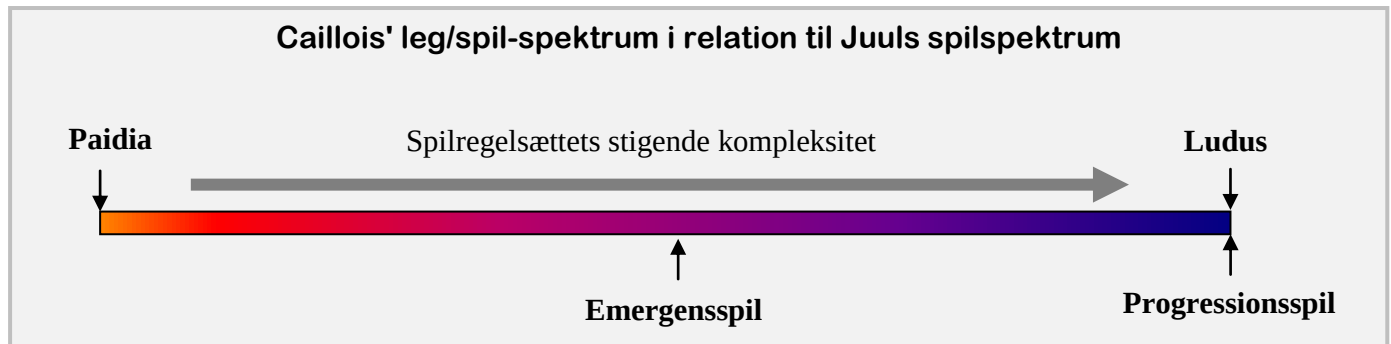
Strenge ludus spil forekommer at være sammenlignelige med Juuls progressionsspil. Graden af frihed er i begge tilfælde lille grundet spillets stringente regelsæt. Spil træet, som en spiller navigerer på, har relativt få grene. Juuls emergensspil er ikke direkte forenelige med Caillois' paidiabegreb. Strenge paidiaaktiviteter er jo kendetegnet ved slet ikke at være betinget af regler. De er komplet frie, og ingen mål skal opnås. De er former for fri leg. Emergensspil er ikke fri leg. De har ganske vist færre og mindre

⁷⁴ Caillios 1961. S. 27.

⁷⁵ Ibid.

⁷⁶ Ibid.

restriktive regler end progressionsspil, men de er stadigvæk grundlæggende spil med regler, der definerer spillerens interaktionsmuligheder og mål. Emergenspil forekommer derfor at placere sig på et midterpunkt på Caillois' mere bredtfavnende spektrum:



Spektrummet viser både forholdet mellem aktiviteterne leg (paidia) og spil (ludus), men også forholdet mellem de mest frie former for spil (emergenspil) og de mindst frie former for spil (progressionsspil). Graden af et regelsæts kompleksitet afgør, hvilken type af aktivitet, der er tale om, hvorved modellen giver et bud på, hvordan reglerne i spilsystemet påvirker spilaktiviteten. Præcist hvor på Caillois' spektrum de mest ekstreme emergenspil hører, kan naturligvis diskuteres. Jeg har placeret dem i midten for at fremhæve, at de er ganske forskellige fra både strenge paidia- såvel som strenge ludusaktiviteter, skønt de deler sidstnævntes vinderdefinerende regler. Herved indikeres, at emergensspillet er den mest frie form for spil, det er muligt at kreere.

Spilaktivitetens usikre karakter

At spillere føler en grad af usikkerhed omkring spilaktivitetens forløb, er et helt essentielt kendetegn.⁷⁷ Et spil, hvori alle spillerens handlinger er fuldstændig forudbestemte, vil ophøre med at være et spil. Det vil miste al mening. Spillet skal derimod bestå af en del handlinger, hvis virkninger til en vis grad er uforudsigelige og usikre. Det skal have en række kaotiske elementer, som sikrer, at spilsessionen kan føre til forskellige uvisse sluttilstande. Faktisk er spil kendetegnet ved at ophøre, så snart disse usikkerhedsfaktorer opløses. I skak ophører spillet, fordi den skakmatte spiller er fuldstændig uden chancer for et comeback. På tilsvarende vis slutter Stratego, når en spillers hær er nedslået og derved ikke længere udgør nogen trussel for modstanderen.

Salen & Zimmerman identificerer også usikkerheden som et centralt kendetegn ved spil.⁷⁸ De beskriver to måder, hvorpå usikkerhed kan forekomme i et spil - på mikro- og makroniveau. På

⁷⁷ Caillois 1952. S. 7

⁷⁸ Salen & Zimmerman 2004. S. 122.

mikroniveauet eksisterer usikkerheden i form af enkeltstående hændelser determinerede af tilfældighedsmekanismer i spillet. Slår spilleren eksempelvis en sekser eller en femmer i Ludo? Får han en god hånd i poker? På makroniveauet refererer usikkerheden til de mere overordnede spørgsmål om spillets forløb. Hvilket resultat ender fodboldkampen med? Hvem vinder? Når Caillouis nævner usikkerhed som en central del af alle spil, refererer han netop til usikkerheden på makroniveauet. Som beskrevet ovenfor mener han, at spillet mister al mening, hvis dets endelige udfald er kendt i forvejen. Usikkerheden på mikroniveauet er derimod ikke en del af *alle* spil. Skak indeholder eksempelvis ingen tilfældighedsmekanismer. Ingen lykkehjul, terningekast eller lignende benyttes i skak.

Det er dog muligt for et spil at frembringe en *følelse* af usikkerhed hos spilleren på trods af fraværet af egentlige tilfældighedsmekanismer i spillets regelsæt.⁷⁹ Dette gælder især spil, der er så komplekse, at deres forløb er svære at forudsige for spilleren. Skakspillere føler sig ofte usikre på, om det netop foretagne træk var godt eller dårligt, til trods for at skakreglerne formelt set ikke inkluderer nogen tilfældighedsmekanismer. Følelsen af usikkerhed genereres altså ikke direkte af spillets regler, men af strategiske overvejelser, hvis konsekvenser forekommer uoverskuelige for den pågældende spiller. Følelsen af usikkerhed vil som regel tiltage i intensitet afhængig af antallet af deltagende menneskelige spillere, eftersom disses beslutninger ikke altid er logiske og tilregnelige for en given spiller. Poker er måske det ultimative eksempel på et spil, hvor følelsen af usikkerhed er ekstraordinær. Her spekulerer en spiller nærmest konstant over, hvilke kort hans modstandere sidder med.

Opsummering på perspektivet spil som aktivitet

Opsummerende kan siges, at ovennævnte perspektiv indfanger, hvilken type aktivitet spil fordrer.

- Spilaktiviteten foregår i en magisk cirkel, hvori vi opsluges ved at tilsidesætte virkelighedens regler til fordel for spillets regler, og hvori vi føler en tryghed, der er affødt af, at vores spilhandlinger enten har ingen eller også nogle på forhånd bestemte og derved på forhånd kendte konsekvenser for den virkelige verden.
- Spilaktiviteten er uproduktiv, idet ingen værdier skabes, men blot udveksles, hvis de da overhovedet er implicerede.
- Spilaktiviteten er altid usikkert på et makroniveau, idet ingen kender spillets sluttilstand eller spillets vinder på forhånd, og sommetider også på et mikroniveau gennem tilstedeværelsen af tilfældighedsmekanismer. Endelig kan spillere opleve følelser af usikkerhed på baggrund af deres strategiske overvejelser, hvis konsekvenser forekommer uoverskuelige.

⁷⁹ Ibid.

- Spilaktiviteten er frivillig, idet den er grundlæggende intrinsisk motiveret, og ophører med at eksistere, når en spiller føler sig tvunget til at spille.
- Spilaktiviteten er emergent, idet den er grundlæggende struktureret, men ikke endegyldigt betinget af operationelle, konstitutive og implicite regler, hvis kompleksitet afgør, hvor emergent spilaktiviteten er - eller om der i virkeligheden er tale om en friere legeaktivitet.

Hermed afsluttes redegørelsen af spilbegrebet. I næste afsnit vil jeg redegøre for ludologiens argumentation for, at computerspil først og fremmest bør anskues som spil. Jeg vil undersøge, hvad der sker, når computere og spil mødes.

Computerspil som spil

Ingen af de hidtil beskrevne teorier og begreber er udelukkende knyttede til computerspil. Nogle teoretikere såsom Caillois og Huizinga har skrevet deres værker før fremkomsten af computerspil og har derfor udelukkende haft analoge spil i tankerne. Juul, Salen & Zimmerman, Apter, Crawford og Hunicke, Leblanc & Zubeck opererer imidlertid med et spilbegreb, der både omfatter analoge såvel som digitale spil. Det skyldes en bred enighed om, at spil kan forefindes uafhængigt af medie. At et spil formidles digitalt ændrer ikke ved dets grundlæggende konstitution som værende et spil:

*"The underlying properties of games and the core challenges of game design hold true regardless of the medium in which a game manifests."*⁸⁰

Ligeledes argumenterer Juul for, at spil er transmediale.⁸¹ Ligesom storytelling er transmedialt, idet mange forskellige medier kan fortælle historier, er spil transmediale, fordi mange forskellige medier kan bruges som redskaber til at spille med. Brætspil benytter et bræt samt eventuelle brikker som redskaber, kortspil benytter kort, kasinospil benytter enarmede tyveknægte, lykkehjul og rouletter m.m., mange atletikdiscipliner benytter udelukkende den menneskelige krop, og computerspil benytter en computer til at formidle spillet. De kendetegn, som jeg har gennemgået for både spillet som system såvel som spillet som aktivitet, gælder altså for alle former for spil - inklusive computerspil.

At spil er transmediale betyder imidlertid ikke, at alle medier er lige egnede som spilformidlere. Forskellige medier har forskellige ludiske styrker og svagheder. Ligesom nogle medier er særligt egnede til storytelling samt til specifikke genrer indenfor storytelling, er nogle medier særligt egnede til at

⁸⁰ Salen & Zimmerman 2004. S. 91.

⁸¹ Juul 2005. S. 5.

formidle specifikke typer af spil. Spørgsmålet er nu, hvilke evner - hvilke ludiske affordances⁸² - computeren besidder. Hvad kan en computer tilføre spillet? Dette spørgsmål vil jeg besvare i det følgende afsnit. Ved at inddrage pointer fra ludologer som Frasca, Juul og Salen & Zimmerman har jeg samlet fem punkter, der tilsammen udgør computerens ludiske affordances. Disse skal ikke forstås som essentielle kendetegn for computerspil, men snarere som mulige forklaringer på, hvorfor computermediet forekommer at være en særligt egnet spilformidler. Hvad sker der, når computere og spil mødes?

Computerens fem ludiske affordances

1: Computerens ubestridelige håndhævelse af regler

Juul mener, at computeren fungerer særligt godt som et spilmedie.⁸³ Specielt kravet om, at spilregler skal være utvetydige og ikke til diskussion, kan let imødekommes, idet computeren fungerer som en urokkelig håndhæver af regler. Computeren får ganske specifikke instruktioner, via de regler - eller algoritmer - der i forvejen er programmeret ind i computerspillet. Spillere kan ikke påbegynde en diskussion med computeren om disse regler eller ændre dem, hvis de pludselig får lyst. Anderledes forholder det sig med analoge spil såsom skak, hvor mennesker - enten spillerne selv eller en dommer - fungerer som håndhævere af spilregler. Her kan forskellige regelfortolkninger eller tilsigtede snydehandlinger danne baggrund for diskussioner, som sætter spillet i stå - enten midlertidigt eller permanent. Dette problem undgås i computerspil, fordi en computer ikke arbejder ved at fortolke men derimod gennem ubestridelige algoritmeeksekveringer. Dette er et universelt kendetegn ved computerens arbejds metode, hvorved denne ludiske affordance - i modsætning til de øvrige nedenfor beskrevne - gælder for *samtliche* computerspil.

2: Computerens simulationsevner

En anden af computermediets ludiske affordances er dets simulationsevner⁸⁴. Ifølge Frasca er en simulation et system, der gengiver dele af et andet (kilde)systems adfærdsmønstre. Simulationen skal ikke nødvendigvis dele kildesystemets audio/visuelle udtryk, men blot udgøre en model for kildesystemets vigtigste adfærdsmønstre. Ofte kan simulationer derfor bruges til at forudsige, hvordan det mere komplekse kildesystem vil reagere ved udsættelse for en given påvirkning. En computer er et fremragende redskab til at eksekvere disse simulationer, fordi den relativt ubesværet kan holde styr på

⁸² Begrebet ludiske affordances er inspireret af Ryans begreb "narrative affordances". Det beskriver et givent medies iboende evner til at formidle historier (Ryan 2004. S. 2). Ludiske affordances beskriver således et givent medies iboende evner til at formidle spil.

⁸³ Juul 2005. S. 38 samt S. 52 - 53.

⁸⁴ Frasca 2003. S. 2-3.

samt udføre enorme mængder af på hinanden følgende algoritmer. Dette faktum betyder, at spil formidlet af en computer kan skabe betydelig mere komplekse spiloplevelser end analoge spil. Et computerspil som Grand Theft Auto 4⁸⁵, hvilket simulerer noget så komplekst som bylivet i New York, udnytter computerens simulationsevner i så høj grad, at dets potentielle realisering som et analogt spil forekommer utopisk.⁸⁶ Håndteringen af sådanne komplekse, automatiserede strukturer kræver en computer:

"In most non-digital games, players have to move the game forward at every step, by manipulating pieces or behaving according to explicit instructions outlined by the rules. In a digital game, the program can automate these procedures and move the game forward without direct input from a player."⁸⁷

3: Computerens muligheder for umiddelbar og snæver interaktion

Overskriften på denne ludiske affordance er direkte taget fra Salen & Zimmerman.⁸⁸ De mener, at et af de mest tiltrækkende kendetegn ved digitale teknologier, er deres muligheder for at tilbyde snævre inputmuligheder og umiddelbar feedback. Sidstnævnte viser sig, når vi trykker på skydeknappen på tastaturet og millisekunder senere hører et brag fra vores højttalere samt betragter det onde monster falde om - skrigende af smerte. Computeren kan instinktivt udnytte sine multimediale udtryk til at kommunikere virkningerne af vores interaktioner. Både kombinationer af lyd og grafik samt haptiske⁸⁹ virkemidler står til rådighed, og de kan aktiveres lynhurtigt af computeren.

Feedbacken er umiddelbar, samtidig med at vores inputs til computeren er ganske snævre.⁹⁰ For pc'ens vedkommende er de som regel begrænsede til interaktioner med mus og tastatur, og en konsols controller har endnu færre knapper. Sammenligner vi sådanne simple interaktionsmuligheder med de mangfoldige, varierede og energiske handlinger, som vi kan foretage under en fodboldkamp, er forskellen ganske betragtelig. Computermediet er i denne henseende fyldt med begrænsninger. Men faktisk betegner Salen & Zimmerman denne egenskab som *positiv* for spil. De nævner herefter flere

⁸⁵ Rockstar Games 2008.

⁸⁶ Når spil bliver omtalt som værende transmedialt, betyder det således ikke, at ethvert specifikt spil kan overføres uden mén fra et medie til et andet - blot at spil generelt kan forefindes i forskellige medier. En opfyldelse af de kendetegn, der gælder for spil, kan forekomme uafhængigt af medie.

⁸⁷ Salen & Zimmerman 2004. S. 88.

⁸⁸ Salen & Zimmerman 2004. S. 87

⁸⁹ Haptik er her betegnelsen for de berøringsimpulser, som et computerspil kan give spilleren. Mange computerspil spilles med en controller, der kan vibrere. Computerspil kan aktivere disse vibreringsmekanismer, og derved kommunikere feedback til spilleren.

⁹⁰ Salen & Zimmerman 2004. S. 87

populære spil, som i modsætning til fodbold er baseret på ganske snævre interaktionsmuligheder. En af dem er cykling:

*"A sport such as bicycle racing gives players a very restricted set of interactions. At the same time, players receive immediate feedback for each tiny modification of speed, steering, and the position of their bodies on their bicycles. Much of the deep engagement that cyclists experience while racing emerges directly from the narrow but immediate interactivity of the sport."*⁹¹

Det er den samme form for snæver, men umiddelbar interaktion, som en computer er særligt egnet til at tilføre spil. Computerspil, der gør brug af komplicerede kropslige interaktioner, forekommer derimod svære at realisere.⁹²

4: Computerens netværksmuligheder

Computere kan opkobles til lokale netværk eller internettet, hvorved de muliggør, at spillere kan finde sammen og deltage i spil uafhængigt af geografiske afstande.⁹³ Der findes ganske vist også eksempler på analoge spil, hvis spillere befinder sig forskellige steder på jorden - såsom brevskak, hvor postvæsenet medierer spilaktiviteten. Men computeren letter interaktionsprocessen mellem spillerne betragteligt og tillader samtidig kommunikation i realtid gennem midler såsom tekst-, voice- og videochat. Endelig kan computeren udnytte netværksmulighederne til at samle flere tusinder af spillere i den samme virtuelle spilverden og derved skabe enorme sociale fællesskaber. Spillere, der fysisk set er alene, har med få klik adgang til et enormt socialt netværk bestående af mange andre spillere.

5: Computerens formidling af fiktionsverdner

Computermediet har også evnen til at formidle fiktionsverdner:

*"In having fictional worlds, video games deviate from traditional non-electronic games that are mostly abstract, and this is part of the newness of video games. The interaction between game rules and game fiction is one of the most important features of video games [...]."*⁹⁴

⁹¹ Ibid.

⁹² Vi ser ganske vist en fremtrædende trend til at udgive computerspil med alternative, kropsbetingede interaktionsredskaber såsom guitarer, trommesæt og mikrofoner i Guitar Hero: World Tour (Activision 2008) samt Rock Band 2 (MTV Games), dansemåtter i Dance Dance Revolution: Hottest Party (Konami 2008), fitnessbræt i Wii Fit (Nintendo 2008) samt de bevægelsesfølsomme controllere, som mange spil til Nintendos Wii-konsol benytter sig af. Men disse interaktionsmuligheder forbliver stadigvæk relativt simple i forhold til den variation af handlinger, som mange analoge spil - specielt sportsgrene - tillader.

⁹³ Salen & Zimmerman 2004. S. 89.

⁹⁴ Juul 2005. S. 3.

Juul dedikerer en hel bog til at undersøge samspillet mellem disse to elementer; regler og fiktionsverdner. Bogens titel, *Half-Real*, refererer til denne dobbelthed. Computerspil er virkelige, idet de består af virkelige regler, som spillere interagerer med og føler sig knyttet til. At vinde eller tabe et computerspil er en virkelig hændelse, som er nærværende for enhver computerspilsspiller. Men computerspil har også en fiktiv dimension. Når en uhyggelig fjende dræbes i computerspillet, kan spilleren ikke dømmes for mord i den virkelige verden. Fjenden er blot en karakter i et fiktivt univers.

Man kan naturligvis påstå, at sådanne fiktionsverdner også findes i analoge spil. Selv skak indeholder fiktionselementer. To krigende hære - hver med soldater, der ihærdigt og trofast kæmper for at beskytte deres konge - konfronterer hinanden på en slagmark, hvor en kamp på liv og død udspiller sig, og hvor ofringer, redninger, tilfangetagelser og drab alle er centrale hændelser. Juuls pointe er imidlertid, at computerspil kan gengive meget mere udførlige og meget mindre abstrakte fiktionsverdner grundet computerens repræsentationsegenskaber. Computerspil kan trække på en kombination af grafikmotor, lyddesign, filmiske mellemsekvenser, komplicerede automatiserede regelstrukturer (jf. afsnittet om simulation ovenfor) samt førnævnte haptiske virkemidler til at kommunikere dets fiktion for spilleren.⁹⁵ Analoge spils fiktionsmuligheder er betydelig mere begrænsede.

Fiktion betyder ganske simpelt: "*any kind of imagined world*"⁹⁶. Med denne beskrivelse af computerspil som skabere af forestillede verdner, bevæger vi os nærmere den computerspilsdiskurs, der anskuer spil som narrativer. Fortalerne for denne diskurs, narratologerne, går skridtet videre end Juul, idet de argumenterer for, at computerspil ikke blot er skabere af fiktion, men fremragende narrative formidlere. Jeg vil ikke beskrive diskursen nærmere, da den ikke udgør det primære fokus for dette speciale, men blot understrege, at andre teoretikere end Juul har bemærket computerens særlige potentiale til at tilføre spil fiktionselementer. Det er påfaldende, at narrative teorier først for alvor er blevet anvendt på spil, da spil blev digitaliserede.

De øgede repræsentationsmuligheder, som en computer bidrager med, betyder, at en computerspillers opmærksomhed typisk vil skifte mellem computerspillets regler og dets fiktionsverden.⁹⁷ Det mest tydelige eksempel herpå forekommer, når et computerspil bruger filmiske mellemsekvenser. Her sidder spilleren passivt og observerer, hvordan fiktionen i spiluniverset udvikler sig, alt imens fokus på spilreglerne er mindsket. Men dette fokus skærpes igen, så snart mellemsekvensen slutter og spilleren atter får kontrol. Disse opmærksomhedsskift forekommer meget sjældnere i analoge spil, hvor spilleren

⁹⁵ Juul 2005. S. 134 - 136.

⁹⁶ Juul 2005. S. 122.

⁹⁷ Juul 2005. S. 121.

primært holder koncentrationen på reglerne. To grunde eksisterer hertil. For det første fungerer den analoge spiller som tidligere nævnt ofte selv som håndhæver af regler, hvilket selvsagt er opmærksomhedskrævende. For det andet er fiktionselementerne som regel fraværende eller så abstrakte i analoge spil, at spilleren finder dem uinteressante.

Der findes dog undtagelser. Nogle analoge spil såsom rollespillet Warhammer 40.000 har en omfattende baggrundshistorie og danner unikke fiktioner ved hver gennemspilning, mens computerspillet Tetris⁹⁸ er uden fiktion. Undtagelserne understreger, at tilstedeværelsen af fiktionsverdner ikke er definerende for computerspillet, men blot en mulig ekstra feature, som computeren er særlig ferm til at tilføre spil.

Opsummering af computerens ludiske affordances

Ovennævnte redegørelse for fem af computerens ludiske affordances viser, hvad der kan ske med et spil, når det formidles gennem en computer.

- En computer kan håndhæve spilregler konsekvent og utvetydigt.
- En computer kan simulere komplekse systemer gennem serier af automatiserede algoritmeeksekveringer.
- En computer kan tilbyde snæver og umiddelbar interaktion.
- En computer kan gennem netværksopkoblinger tillade spillere at kommunikere og spille sammen uafhængigt af deres geografiske lokation.
- En computer kan benytte multimediale redskaber til at præsentere udførlige fiktionsverdener.

Spil, der benytter computerens ludiske affordances, er stadigvæk grundlæggende spil, idet de stadig opfylder de kendetegn for spil, som jeg har redegjort for i afsnittet om spillet som system samt spillet som aktivitet. Computerens ludiske affordances beskriver blot, hvilke elementer computeren kan tilføre spillet. Computerens evne til at repræsentere fiktionsverdner underminerer eksempelvis ikke computerspillet konstitution som værende spil - men udgør blot en ekstra mulig feature for spillet. På samme vis forholder det sig med computerens konsekvente regelhåndtering. Denne afholder ikke computerspillet fra at overholde de basale spilkriterier, men er blot endnu en ekstra feature, som analoge spil er foruden.

⁹⁸ Nintendo 1985.

Udarbejdelsen af den ludologiske computerspilsmodel

I det foregående teoriafsnit har jeg beskrevet vores traditionelle computerspilsforståelse fra et ludologisk synspunkt. En sådan beskrivelse indebærer et fokus på spørgsmålet: hvad er et spil? Besvarelsen heraf har jeg delt op i to perspektiver i henhold til Juuls og Aarseths observationer af, at spil kan forstås både som system og aktivitet. Perspektiverne afslører en række basale kendetegn, hvis tilstedeværelse er nødvendig for, at vi kan karakterisere noget som værende et spil i traditionel forstand. Computerspil er en form for spil, der overholder disse kendetegn, og samtidig tilføjer en del ekstra features, som analoge spil er foruden. På næste side har jeg samlet resultaterne af hele teoriafsnittet i en model, der opsummerer, hvordan en forståelse af begrebet computerspil kan se ud fra et ludologisk perspektiv.

Et computerspil er et spil, hvilket er et system af regler, som...

Spilkendtegn 1: Spilsystemets bestanddele

...besidder objekter, der har specifikke egenskaber og indgår i interne forhold med andre objekter i specifikke omgivelser i form af spillere, som kan påvirke disse objekter...

...samt...

Spilkendtegn 2: Spilsystemets interaktionsproces

...er afhængig af inputs fra spillere, der dermed indgår i en interaktionsproces med spilsystemet svarende til den, der findes i tilstandsmaskiner...

...samt...

Spilkendtegn 3: Spilsystemets regler

...udgør et lukket system, der er grundlæggende styret af konstitutive og operationelle regler, som nødvendigvis må besidde følgende fire kvaliteter: De skal være eksplicitte og utvetydige; være fastsatte fra starten; definere spillets udfald og dermed dets konflikt; være gentagelige ...

....og som fordrer en aktivitet, der...

Spilkendtegn 4: Spilaktivitetens, separate og opslugende karakter

... foregår i en magisk cirkel, hvori vi opsluges ved at tilsidesætte virkelighedens regler til fordel for spillets regler, og hvori vi føler en trykthed affødt af, at vores spil-handlinger enten har ingen eller nogle på forhånd bestemte og derved på forhånd kendte konsekvenser for den virkelige verden...

...samt...

Spilkendtegn 5: Spilaktivitetens uproduktive karakter

... er uproduktiv, idet ingen værdier skabes men blot udveksles, hvis disse da overhovedet er impliceret...

...samt...

Spilkendtegn 6: Spilaktivitetens usikre karakter

... altid er usikkert på et makroniveau, idet ingen kender spillets sluttilstand eller spillets vinder på forhånd, og sommetider også usikkert på et mikroniveau gennem tilstedeværelsen af tilfældigheds-mekanismer eller ved at spillere oplever følelser af usikkerhed på baggrund af, at konsekvenserne af deres strategiske overvejelser forekommer uoverskuelige ...

...samt...

Spilkendtegn 7: Spilaktivitetens frivillige karakter

... er frivillig, idet den er intrinsisk motiveret og ophører med at eksisterer, når en spiller føler sig tvunget til at spille...

...samt...

Spilkendtegn 8: Spilaktivitetens emergente karakter

...er emergent, idet den er grundlæggende struktureret - men ikke endegyldigt betinget - af operationelle, konstitutive og implicite regler, hvis kompleksitet afgør, hvor emergent spilaktiviteten er - eller om der i virkeligheden er tale om en friere legeaktivitet...

...og spilles ved hjælp af computermediet, hvilket kan tilføre spillet...

Ludiske affordance 1: Computerens konsekvente regelhåndtering

... en håndhævelse af spilregler, der er konsekvent og utvetydig ...

...samt...

Ludiske affordance 2: Computerens simulationsevner

... simulationer af komplekse systemer gennem serier af automatiserede algoritme-eksekveringer...

...samt...

Ludiske affordance 3: Computerens interaktionsmuligheder

... en snæver og umiddelbar interaktion ...

...samt...

Ludiske affordance 4: Computerens netværksmuligheder

... netværksmuligheder, så spillere kan kommunikere og spille sammen uafhængige af deres geografiske lokationer...

...samt...

Ludiske affordance 5: Computerens formidling af fiktionsverdner

...præsentationer af udførlige fiktionsverdner ved hjælp af multimediale redskaber.

Spilsystemrelaterede kendetegn

Spilaktivitetsrelaterede kendetegn

Computerens ludiske affordances

Modellen anskuer computerspil først og fremmest som tilhørende et overordnet fænomen kaldet spil. Ved at tage udgangspunkt i vores traditionelle spilforståelse og samtidig nævne, hvad computeren kan tilføre spil, opsummerer modellen, hvordan en computerspilforståelse kan se ud fra et ludologisk synspunkt. Ud fra modellen er noget et computerspil, såfremt det besidder spils otte kendetegn, og samtidig spilles på en computer, hvilket besidder en række særlige egenskaber, som computerspil i forskellig grad udnytter.

Både Juul og Salen & Zimmerman har ligeledes udarbejdet spilmodeller ved at samle forskellige spilteoretikers synspunkter.^{99 100} Jeg vil af pladshensyn ikke påbegynde en dybere sammenligning af disse to spilmodeller med ovenstående, men her blot påpege enkelte ligheder og forskelle. Specielt lighederne er talrige. Spillet som et regelbaseret system er et fælles eksplicit formuleret kendetegn såvel som interaktionsprocessen mellem spiller og system; spils separate dimension gengives af Salen & Zimmerman med ordet "artificial" og ligger implicit i Juuls "negotiable konsekvenser"; en af spilreglernes egenskaber, bestemmelsen af kvantificerbare udfald, udgør et selvstændigt punkt i Juuls spilmodel, og den konflikt som disse kvantificerbare udfald skaber, nævnes eksplicit af Salen & Zimmerman. Generelt set er lighederne mellem disse spilmodeller markante, fordi de samme spilteoretikere som oftest er blevet inddraget. At jeg tilmed har benyttet specifikt Juul og Salen & Zimmerman indgående i det forrige teoriafsnit bidrager blot yderligere til den overordnede overensstemmelse.

Ikke desto mindre findes der væsentlige nuancer i de kendetegn, der lægges vægt på. Ovenstående spilmodel fremhæver eksempelvis i særlig grad, at et spil både er et system såvel som en aktivitet samt forholdet mellem disse to dele (spilaktivitetens emergente karakter). Spilreglernes egenskaber bliver heller ikke nævnt i hverken Juuls eller Salen & Zimmermans spildefinitioner, til trods for at de ellers tildeles omfattende spaltepals i deres respektive værker. Det samme gælder de ludiske affordances. Disse nævnes også flere steder hos Juul og Salen & Zimmerman, men ikke i deres spilmodeller, som udelukkende omhandler essentielle spilkendetegn. Ovenstående spilmodel gør mere end dette. Udover at definere spil beskrives også computerens mulige egenskaber - dets ludiske affordances. Endelig betyder ovenstående models opdeling i punkter, at modellen er særlig brugbar som en analysemodel - et redskab til at gennemgå, hvilke specifikke spilelementer, et analyseobjekt enten overholder eller bryder med, samt hvilke egenskaber der udnyttes. En sådan analytisk anvendelighed er også gældende for Juuls spilmodel, men Salen & Zimmerman synes at have et andet ærinde: at præsentere en yderst koncis

⁹⁹ Juul 2005. S. 44

¹⁰⁰ Salen & Zimmerman 2004. S. 79-80.

spildefinition udtrykt med en enkelt sætning. Fælles for dem alle er imidlertid, at de er brugbare til at beskrive ingredienserne i næsten alle computerspil - fra Pong¹⁰¹ og Super Mario Bros.¹⁰² til Resident Evil¹⁰³ og Halo: Combat Evolved¹⁰⁴. Den ludologiske tilgang til computerspil - at anskue computerspil som spil - forekommer umiddelbart hensigtsmæssig, uanset hvilken form denne tilgang måtte antage.

I løbet af de seneste par år har vi imidlertid været vidne til, at spiludviklere er begyndt at udfordre denne tilgang. De kreerer værker, der afsøger grænserne for, hvad et spil er. I næste afsnit vil jeg drage opmærksomheden mod disse værker, som ikke overholder ovennævnte ludologiske computerspilsforståelse. Jeg vil særligt fokusere på computerspillet Little Big Planet¹⁰⁵ (LBP) og derefter inddrage andre computerspil, der ligeledes bryder med de kendetegn, vi hidtil har benyttet til at karakterisere spil. Jeg vil i løbet af analysen betegne de inddragne computerspil som *spil*, selvom de deler åbenlyse forskelle hermed ifølge ludologien. Dette valg skyldes både, at de omtales som spil i daglig tale, samt at sproget umiddelbart mangler et alternativt ord, der bedre kan indfange, hvad disse computerspil egentlig er. Først i det efterfølgende afsnit vil jeg diskutere, hvorvidt og hvordan det er muligt at anskue dem som computerspil.

¹⁰¹ Atari 1972

¹⁰² Nintendo 1985

¹⁰³ Capcom 1996

¹⁰⁴ Microsoft Game Studios 2001

¹⁰⁵ Sony 2008.

Analyse

Introduktion

I dette analyseafsnit vil spillet LBP blive gennemgået ud fra de otte spilkendetegn, som den ludologiske computerspilsmodel indeholder. Den er med andre ord min analysemodel. De ludiske affordances vil løbende blive inddraget, hvor de er relevante. Gennem analysen vil det fremgå, hvilke elementer, der henholdsvis understøtter og bryder med traditionelle spils kendetegn. De øvrige spil, som jeg inddrager, og som i varierende grader også gør oprør med den ludologiske spilforståelse, bliver gennemgået mindre dybdegående med henblik på at sammenligne alle disse særlige computerspils karakteristika.

Metodiske overvejelser

Den følgende analyse af LBP er artefakt-baseret. Jeg vil med andre ord fokusere på selve spillet og ikke inddrage eksempelvis spørgeundersøgelser og interviews med spillere. Sådanne ellers relevante etnografiske undersøgelser ligger uden for denne opgaves rammer.

Min metodiske tilgang forekommer uproblematisk, når jeg analyserer LBP som system. Her er det jo netop selve spillets interne konstruktion, der er fokuspunktet. Men når spilaktiviteten inddrages - når jeg skal undersøge, om LBP fordrer en spilaktivitet - er metoden ikke uden problemer. Det skyldes, at alle de spilaktiviteter, som et enkelt spilsystem fordrer, ikke er ens. Ingen objektiv og universelt gældende beskrivelse af spilaktiviteten kan udarbejdes. Spilaktiviteterne varierer derimod som følge af den kontekst, hvori de spilles, samt de personer, som spiller. Et småbarn vil eksempelvis ikke få den samme oplevelse ved at spille LBP som en række seriøse spillere. En artefakt-baseret tilgang, som den jeg foretager, kan ikke indfange alle de forskellige spilaktiviteter, som LBP rent faktisk fordrer i forskellige kontekster. Tilgangen har den begrænsning, at den udelukkende fokuserer på, hvordan spillere generelt må formodes at spille på baggrund af spillets struktur. Den kan besvare, hvorvidt og hvordan spillets struktur *appellerer* til en spilaktivitet, sådan som analysemodellen definerer denne, men ikke hvordan spillere *rent faktisk* - i hver enkelt spilsituation - agerer. Ingen statistikker - intet empiri - over denne faktiske aktivitet bliver udarbejdet. Dette ville kræve omfattende brugerundersøgelser, hvor spørgeskemaer, interviews og tænkehøjt-metoder med fordel kunne anvendes. En manglende inddragelse af disse metoder er et kritikpunkt for analysen, men som nævnt har et sådant kompromis været nødvendigt for mig at foretage. En kompenserende fremgangsmåde kunne være at inddrage andre personers etnografiske undersøgelser, men sådanne findes tilsyneladende endnu ikke for LBP på grund af dets nylige udgivelse. Der findes dog enkelte spilaktivitetsberetninger fra spillere på internettet, og

enkelte af disse har jeg inddraget for at eksemplificere en given pointe. Derudover ligger mine egne personlige erfaringer med spillet også til grund for analysen.

Ikke desto mindre mener jeg, at min gennemgående artefakt-baserede metodiske tilgang kan give et tilnærmelsesvist præcist svar på, hvorvidt og hvordan LBP fordrer en spilaktivitet. Som MDA-modellen viser, former spiludviklere jo netop indirekte spilaktiviteten gennem deres designbeslutninger vedrørende spillets "mechanics". Ganske vist kan alle tænkelige spilaktiviteter ikke deduceres herudfra, men en tilnærmelse af den spilaktivitet, et spil generelt fordrer, forekommer klart mulig med en artefakt-baseret tilgang. At denne tilgang tilmed er flittigt anvendt for sig selv i andre spilteoretikers analyser såsom hos Juul¹⁰⁶ og Salen & Zimmerman¹⁰⁷, synes blot at understrege dens berettigelse yderligere.

Desuden forekommer tilgangen faktisk særlig brugbar for LBP's vedkommende. Som jeg senere vil uddybe, efterlader spillere ofte spor af deres spilaktivitet i LBP ved at kreere og modificere indhold, som er tilgængeligt for alle LBP-ejere. Dette giver mig en unik mulighed for at udlede deres spilaktivitet baseret på deres kreerede og modificerede indhold. Indholdet fungerer nærmest som fodspor i sneen, idet det peger tilbage på den spilaktivitet, der er foregået under spillerens kreerings- og modificeringsproces. Jeg vil i løbet af analysen inddrage eksempler på dette indhold, samt hvordan spilaktiviteten kan have afstedkommet indholdet.

Opsummerende kan siges, at skønt analysen optimalt set både anvendte den artefakt-baserede og den empiriske tilgang, vurderer jeg på baggrund af ovenstående argumentationer, at en anvendelse af udelukkende den førstnævnte er tilstrækkelig til analysens formål.

Analyse af LBP

Introduktion til spillet

LBP er udviklet af Media Molecule og udkom til Sonys Playstation 3-konsol i 2008, hvor det blev særdeles positivt modtaget af dets anmeldere. Det kan kort sagt beskrives som et todimensionelt platformspil med omfattende muligheder for brugergenereret indhold. Mere specifikt overtager spilleren fra spillets



¹⁰⁶ Juul 2005. S. 46 - 47.

¹⁰⁷ Salen & Zimmerman. S. 318 - 323.

start kontrollen over en avatar - en figur kaldet Sackboy - som responderer på de interaktioner, som spilleren foretager med hans controller. Sackboy kan bringes til at gå eller løbe frem og tilbage samt hoppe og holde fast i ting. Disse handlinger er nødvendige for at gennemføre de mange baner, som spiludvikleren har bygget til spilleren.

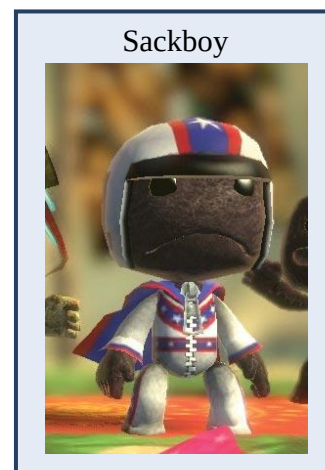
I tillæg hertil tilbyder spillet et væld af muligheder for brugertilpasning - måder, hvorpå spilleren kan ændre spillets udtryk. Eksempelvis kan spilleren radikalt ændre sin Sackboys udseende og personlige værelse samt kreere sine helt egne objekter og baner i spillet. Disse kan derefter deles og spilles sammen med andre spillere online, hvorved et stort socialt fællesskab opstår og konstant udvikler sig. En spiller kan til enhver tid vælge, om han vil udforske specifikke baner - hvad enten disse er de på forhånd skabte eller andre spilleres kreationer - eller også lave sine egne baner i spillets editor. Spillet består således grundlæggende af to dele - en udforsknings- og en kreativeksdel. Begge kan spilles enten alene eller kooperativt sammen med op til tre menneskelige spillere, der hver styrer sin egen skræddersyede Sackboy.



Skønt de to dele udgør to forskellige spilmodi i spillets hovedmenu, er de tæt forbundet. Ved at udforske baner, støder spilleren eksempelvis på mange objekter, teksturer, musikstykker og andre redskaber, som kan erhverves til brug i sine egne kreationer. Omvendt kan han i kreativeksdelen altid vælge at afprøve sin egen kreation samt invitere op til tre andre spillere til at udforske denne. Endelig kan en spiller til enhver tid - hvad enten han spiller udforsknings- eller kreativeksdelen - fremkalde en menu, der tillader de førnævnte brugertilpasningsmuligheder af hans Sackboy. Alle disse elementer vil blive uddybet nedenfor, hvor jeg undersøger, hvorvidt og hvordan LBP opfylder og udfordrer de otte essentielle spilkendetegn.

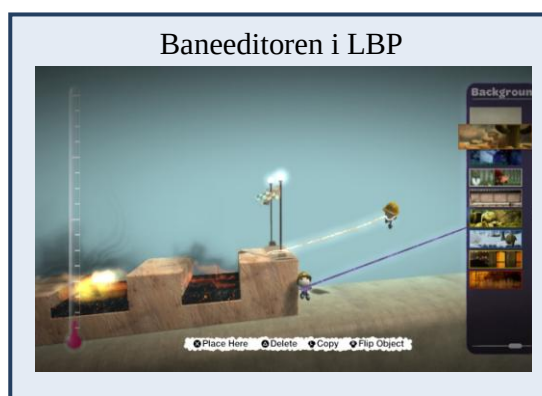
Overholdelse af spilkendetegn 1: Systemets bestanddele

Er det muligt at anskue LBP som et system med objekter, der har egenskaber og indbyrdes tilhørsforhold, og som kan påvirkes af forskellige omgivelser? Faktisk er svaret på dette spørgsmål bekræftende. Lad os starte med at fokusere på spillets vigtigste objekt, spillerens Sackboy, som næsten altid er synlig på skærmen. Billedet til højre viser en sådan Sackboy



- et tøjdyrsagtigt væsen med form som et menneske. Dette objekt har flere egenskaber. Det kan gå, løbe, hoppe samt udtrykke følelser såsom glæde, vrede og undren. Det kan også aktivere knapper, nedtrampe fjender, betjene køretøjer, tage forskelligt tøj på, gribe fat i ting såsom reb hængende fra en trækrone eller sågar omkomme ved udsættelse for fareobjekter såsom ildkugler og elektriske kredsløb. Disse egenskaber afslører netop også, at Sackboy-objektet besidder tilhørsforhold til andre objekter. Knapper, fjender, køretøjer, tøj, reb og ildkugler er alle eksempler på sådanne objekter, som Sackboy kan interagere med. Selv den jord, som Sackboy går på, er et objekt, hvis tilhørsforhold til Sackboy forhindrer ham i konstant at falde.

Den komplette liste af objekter i spillet forekommer uoverskuelig lang, ikke mindst fordi spillere kan udforme deres helt egne objekter ved hjælp af værktøjer fra spillets editor. Skønt disse værktøjer er betydelig simplere end reelle modelleringsprogrammer såsom 3D Studio Max, tillader de stadigvæk ganske omfattende muligheder for objektudformning og teksturering. En spiller kan endda importere billeder fra den virkelige verden ind i spillet



som brugbare teksturer via et kamera. I denne kreative del ændres de interne forhold mellem objekterne. Her det Sackboy-objektet, der via spilleren agerer som en støber og manipulator af objekter. Han bestemmer objekters udformning samt hvilke objekter, der skal stå hvor, men også objekternes interne forhold. Hvilken specifik dør en given knap skal aktivere kan eksempelvis specificeres af Sackboy, som derved agerer nærmest som en spillerstyret programmør i kreative delen.

Selve spilleren udgør - som i et hvert andet spil - spilsystemets omgivelser, da han via sin controller bestemmer han alt det, som hans avatar - Sackboy-objektet - skal gøre. Således kan vi konstatere, at LBP indeholder de fire systemiske elementer: objekter, egenskaber, tilhørsforhold og omgivelser og derved overholder dette første kendetegn.

Overholdelse af spilkendetegn 2: Systemets interaktionsproces

I løbet af en spillers udforskning af baner kan tilstandsmaskinens interaktionsproces klart identificeres. I starten indtager Sackboy og de øvrige objekter i banen en specifik plads. Spilleren interagerer herefter eksempelvis ved at gå fremad, hvorefter tilstanden er ændret. Sackboy står et andet sted efter interaktionen. Egentlig gennemløbes interaktionsprocessen utallige gange i løbet af blot få sekunders løben fremad. Spilsystemet modtager inputs og genererer outputs nærmest for hvert millisekund, spilleren holder fremad på controlleren. Ellers ville Sackboy jo ikke være i stand til at standse op, så

snart spilleren stopper med at holde fremad. For spilleren forekommer disse tusinder af interaktionsgenemløb imidlertid ekstremt flydende, fordi inputs og outputs bearbejdes så hurtigt af computeren.

Kan cyklussen af inputs og outputs også forefindes i kreationdelen? Her kan spilleren ved at trykke på en knap få Sackboy til at generere et objekt - eksempelvis et træ. Inputtet har her fået spilsystemets tilstand til at ændre sig, hvilket afsløres af det nye output, der nu viser et træ stående i banen. Spilleren reagerer på dette output gennem endnu et input, der eksempelvis teksturerer træet eller tilføjer nye objekter. Interaktionscyklussen er således relativt let at overskue i denne del. Hermed kan LBP grundlæggende anskues som en tilstandsmaskine og overholder derved også dette andet kendetegn, hvorved dets status som et reelt spil er flyttet endnu et skridt nærmere.

Overholdelse af spilkendetegn 3: Systemets regler

Et fokus på LBPs regler afslører imidlertid en begyndende krakelering af denne status. Operationelle og konstitutive regler er ganske vist til stede som i ethvert andet spil, men de besidder ikke alle de fire nødvendige kvaliteter. I dette afsnit vil jeg beskrive, hvordan de operationelle og konstitutive regler manifesterer sig i LBP og derefter inddrage deres forhold til hver af de fire kvaliteter. Jeg vil begrænse mit fokus til de mest vigtige regler, da en komplet regelliste vil være alt for pladskrævende.

De operationelle regler, som jo kort sagt definerer, hvad en spiller *kan* gøre i en given situation og *skal* gøre på et overordnet plan for at vinde, er nærmest allerede beskrevet i spillets tilhørende manual. Som alle andre udgør denne en guide eller instruktionsbog, hvis formål netop er at informere spilleren om hans interaktionsmuligheder og mål. Førstnævnte kan ses på billedet til højre.¹⁰⁸

Spillerens overordnede mål er at føre Sackboy gennem de præproducerede baner. En bane gennemføres, når Sackboy når frem til banens slutpodie, hvilket typisk indebærer en rejse fra venstre mod højre gennem den todimensionelle



¹⁰⁸ Billedet er taget fra spillets manual.

bane. Når alle baner er gennemført, kommunikerer en filmisk sekvens, at spillet er gennemført. Målet er nået.

I modsætning til de operationelle regler er de konstitutive regler ikke eksplicit formidlet til spilleren nogen steder. De definerer særligt, hvordan spillets fysiksystem fungerer. Hvor langt kan Sackboy hoppe, hvor hurtigt falder han, hvordan bevæger fjenderne sig, hvordan dræbes de, hvilke objekter kan Sackboy gribe fat i, hvilke objekter udgør farer for Sackboy, og hvordan påvirker en isdækket jord Sackboys bevægelser? Alle disse spørgsmål såvel som mange lignende sørger de konstitutive regler for at besvare. Karakteristisk for dem alle er, at spilleren fortrinsvis lærer dem ved at spille. Kun gennem eksperimentel adfærd får spilleren kendskab til de konstitutive regler.

Overholdelse af reglernes første kvalitet

Er reglerne eksplicite og utvetydige? Som førnævnte beskrivelse af de konstitutive regler indikerer, er reglerne ikke altid eksplicit formuleret overfor spilleren. Han må gradvist lære fysiksystemets regler at kende ved kontinuerligt at øve sig og eksperimentere. Grunden til at reglerne alligevel overholder den første kvalitet er, at de *for computeren* er eksplicite og utvetydige. Computeren er håndhæver af regler - ikke spillerne - og den er aldrig i "tvivl" om, hvad den skal foretage sig. Reglerne er eksplicit indkodede i spillet - klar til at eksekveres af computerens processor, når tidspunktet er relevant. Spillet kan dermed ikke pludselig bryde sammen på grund af uenigheder eller diskussioner omkring spillets regler. Som nævnt under afsnittet om den første af computerens ludiske affordances står computerens regelhåndtering ikke til diskussion. Inddragelsen af en computer som spilformidler medfører automatisk en overholdelse af denne første kvalitet.

Overholdelse af reglernes anden kvalitet

Er reglerne fastsatte fra starten? Her afviger LBP sig markant fra traditionelle spil. Ganske vist er de operationelle regler fastsatte og urokkelige. Nye interaktionsmuligheder kan ikke opfindes, og spillerens mål om at nå slutpodiet er gældende i enhver bane. De konstitutive regler er imidlertid stærkt foranderlige. Dette ses eksempelvis, når en spiller, der har downloadet en bane, beslutter sig for at modificere denne. Nu kan han ændre centrale konstitutive regler. Han kan ændre monstrenes adfærd, hvor lang tid en spiller skal have til rådighed for at gennemføre banen, hvilken dør en given knap skal åbne, eller om knappen skal være inaktiv. Han kan sågar ændre banens tyngdekraftsniveau eller centrale fiktionselementer såsom de sætninger, banens karakterer skal ytre, når hans Sackboy møder dem. Herved skabes en komplet anderledes bane end den forrige. For en spiller, der udforsker banen, vil et helt andet sæt af konstitutive regler være gældende efter modificeringen. Spilsystemet har ændret sig på et ganske fundamentalt niveau. Eksemplet beviser, at LBP ikke kan karakteriseres som et lukket system,

hvor spilleren blot udforsker et på forhånd udformet spiltræ bestemt af regler. I stedet tillader LBP regelændringer. Nye grene af spiltræet kan udvikles på baggrund af spillets modificerings- og uploadmuligheder. Spilsystemet udvikler sig dynamisk, fordi dets omgivelser - spillerne - har fået tildelt magten til at ændre i det på et fundamentalt regelbaseret niveau.

Overholdelse af reglernes tredje kvalitet

Som nævnt formår reglerne at definere kvantificerbare udfald i LBP. At gennemføre alle spillets prædefinerede baner udgør et overordnet positivt udfald. På et mindre overordnet plan kan en gennemførelse af en bane også ansues som et kvantificerbart udfald. Her tildeles spilleren en pointscore, der afhænger af, hvor hurtigt, hvor sikkert samt hvor mange hemmelige krystaller hans Sackboy har fundet undervejs i banen. Jo højere score, desto mere positivt er det kvantificerbare udfald, og desto flere belønninger såsom objekter til brug i kreationsdelen får spilleren givet. Endelig forekommer et kvantificerbart udfald også, når Sackboy mister alle sine liv. Dette udfald er negativt og tvinger spilleren til at prøve banen igen. Som Juul påpeger, danner disse forskelligartede valoriseringer af de kvantificerbare udfald spillets konflikt. Spilleren er i en form for konflikt med spilsystemet, hvis dødbringende monstre og faretruende objekter forsøger at forhindre ham i at gennemføre banen. Spilleren må kæmpe mod spilsystemet for at bringe det i den specifikke tilstand, der repræsenterer det mest positive udfald for ham selv - en gennemførelse af banen med den højest mulige score.

LBP afviger imidlertid fra traditionelle spil ved at disse udfald ikke er til stede i alle dele af spillet. I modsætning til eksempelvis skak, hvor målet om at bringe modstanderen i skakmat konstant er gældende, tilbyder LBP, at spilleren fuldstændigt kan ignorere spillets overordnede mål. Eksempelvis opfordres han til at lave sine egne baner. Her bliver han ikke påduttet nogen opgave om at lave en specifik bane. Ingen udfordringer eller konflikt præsenteres. I stedet er han fri til at kreere, hvad han vil. Han kan naturligvis sætte sine egne personlige mål om eksempelvis at lave en ekstrem dyster og uhyggelig bane, men ingen operationelle regler, der definerer en vindertilstand, er til stede i spilsystemet. Også i udforskningsdelen er disse regler sommetider fraværende. Når spilleren vælger at tilpasse sin Sackboys udseende, hvilket til enhver tid er muligt, er ingen fremgangsmåde *korrekt* eller *bedst* ifølge spilsystemet. Hvilket kostume, spilleren vælger til sin Sackboy, har ingen indflydelse på hans chancer for at vinde, men er udelukkende et æstetisk element i spillet. Ingen tilnærmelse af noget udfald opnås, og ingen konflikt kan løses, mens spilleren foretager disse ændringer.

Konklusionen må således være, at LBPs regler *delvist* besidder denne tredje kvalitet. Kvantificerbare udfald kan forefindes i spilsystemet, men disse er langt fra konsekvent gældende, og når de er fraværende, udebliver den konflikt, som ellers er en central del af alle spil.

Overholdelse af reglernes fjerde kvalitet

Den fjerde kvalitet, der specificerer, at regler skal være gentagelige - at et spil skal kunne genspilles til hver en tid med det samme gældende regelsæt - bliver ikke opfyldt. Som tidligere nævnt kan en spiller ændre centrale konstitutive regler i sine kreerede baner. Hvis en spiller tænder for LBP på to forskellige tidspunkter, vil han derfor højst sandsynligt ikke opleve, at det selvsamme komplette regelsæt er gældende i begge tilfælde. Nye baner kan være tilføjede eller slettede, og eksisterende baner kan være modificerede. Derudover bidrager spiludviklerne også løbende med regelændringer til spillet ved at udgive såkaldte downloadbare "patches". Disse er pakker af data, der udgør rettelser eller forbedringer til spillet. Eksempelvis udkom der den 23. oktober en patch, der ændrede den måde, hvorpå Sackboy blev styret, når han bar en jetpack.¹⁰⁹ Når først denne patch er downloadet, kan spilleren ikke længere bringe spilsystemet tilbage til dens tidligere konstitution. Spilsystemet er ændret. Nye regler er gældende, mens gamle er forsvundet. På denne måde sørger både spillere såvel som spiludviklere for, at de konstitutive regler er udskiftelige frem for gentagelige.

Overholdelse af spilkendetegn 4: Spilaktivitetens opslugende karakter

I de kommende afsnit vil jeg flytte fokus fra, hvorvidt LBP udgør et spilsystem til, hvorvidt det fordrer en spilaktivitet. Jeg vil starte med at fokusere på LBP's opslugende karakter. Muliggør spillet, at spilleren kan kreere og opretholde en magisk cirkel, som afskærer spilaktiviteten fra virkelighedens verden?

Der er mange situationer, hvor spillerens aktivitet rækker ud i den virkelige verden. En spiller kan eksempelvis bruge PlayStation 3-konsollens kamera som tekstureringsværktøj ved at tage billeder af spilleren selv eller af virkelige objekter i dagligstuen. Her omdirigeres spillerens opmærksomhed kortvarigt fra spilverdenen til virkeligheden omkring ham. Hvad skal der tages billeder af? Hvordan skal opstillingen være? Fra hvilket perspektiv skal billedet tages? Hvordan skal lyssætningen være? Spilleren interagerer nu ikke længere med controlleren men med objekter i den virkelige verden.

Et andet eksempel forekommer i udforskningsdelen. Ved at gennemføre en række baner tildeles spilleren såkaldte trofæer. Disse tilføjes til en overordnet liste, der tilgås uden for spillet - i konsollens hovedmenu. I listen står alle de trofæer, som spilleren har vundet ved at have klaret bestemte udfordringer i forskellige spil. På denne måde bliver spillerens bedrifter ikke blot belønnet internt i spillet, men de afbildes også i et overordnet, eksternt system, der viser alle hans spilrelaterede bedrifter. Eksemplet viser, at handlinger inde i spillet kan have en permanent spilekstern påvirkning.

¹⁰⁹ http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=265247

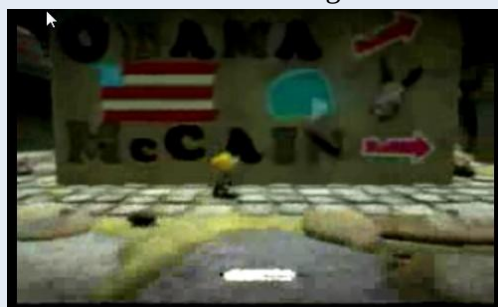
Endelig kan kreative delen generelt give anledning til tanker omkring andet end blot LBPs regelsæt. Der findes mange eksempler på brugergenererede baner, der er parodier på andre spil, film eller bøger. Intertekstuelle referencer til eksempelvis computerspillet Super Mario Bros, filmtrilogien The Matrix samt Harry Potter-bøgerne er mange, og de bevidner, at spillere i løbet af deres kreeringsproces ikke udelukkende fokuserer på selve LBP. Indgående kendskab og fokus på de værker, der refereres til, er en nødvendighed i denne proces.

Parodi på Super Mario Bros.



Desuden er det ikke kun andre værker, der refereres til i brugergenererede baner. Nogle spillere har udarbejdet baner, der repræsenterer deres eget hus - fyldt med virtuelle familiemedlemmer, møbler, nips og lignende. Andre har anvendt centrale begivenheder i deres liv eller sågar hele deres livshistorie som udgangspunkt for en banekreation. I en bane ved navn "life" skal spillere netop gennemleve banekreatøren Mmanicmads liv fra han fødes ind i en idyllisk forstadsfamilie, til han som ung får sin første bil og derefter et arbejde i byggebranchen. Endelig er gengivelser af betydningsfulde historiske begivenheder også fremtrædende. Der er baner, der gengiver den første månelanding i 1969, terrorhandlingerne den 11. september 2001 eller sågar den amerikanske borgerkrig i 1860'erne. I de fleste tilfælde er begivenhederne fortolket på humoristisk vis som eksempelvis i banen "World War 2 vs 2", hvor spillerens Sackboy til slut må dræbe en gigantisk, karikaturagtig Hitler-robot - ved at hoppe på den. Baner kan også have politiske undertoner som i "LittleBigElection '08", hvor spilleren bliver bedt om at vælge enten Obama eller McCain som amerikansk præsident ved at få sin Sackboy til at trække i et håndtag. Vælges Obama, falder kaskader af bomber øjeblikkeligt ned fra himlen, og Sackboy må lide en uundgåelig død. Vælges McCain bliver han i stedet overdyngt med dusinvis af pointgivende krystaller. LBP udgør på denne måde et værktøj, hvormed spillere kan udtrykke sig kreativt. Det muliggør, at virkelige begivenheder kan bearbejdes og præsenteres af spillere på ganske personlig og sommetider retorisk vis. Virkeligheden bringes ind i spillet.

Præsidentvalg



Dette er også tilfældet, når udviklerne, Media Molecule, udgiver ekstraindhold, som spillere - enten gratis eller mod betaling - kan downloade til spillet. I december 2008 - lige op til jul - udkom

eksempelvis downloadbare julemandskostumer til spillernes Sackboys. Da et andet PS3-spil ved navn Super Street Fighter Turbo: HD Remix¹¹⁰ udkom i november 2008, sørgede Media Molecule ligeledes for at uploade kostumer, der imiterede dette spils karakterkostumer. Spiludviklerne formår altså løbende at hive begivenheder fra den virkelige verden ind i spillet - ligesom spillerne med deres banekreationer gør det. Begge parter indvirker dermed til, at den tidsånd - de tendenser, der på et givent tidspunkt figurerer i vores verden - til en vis grad er afspejlet i spillet.

Endelig udnytter LBP særligt computerens netværksmuligheder – den fjerde ludiske affordance - til at binde spillere sammen i sociale fællesskaber. Baner kan både spilles og kreeres kooperativt - sammen med en vilkårlig anden spiller, der er opkoblet til internettet. Op til fire spillere kan indgå i banekreationens kreative proces sammen med hinanden. Voice- og tekstchat er understøttet i denne del, hvilket yderligere fremhæver spillets brugbarhed som en social platform - til at møde nye personer eller vedligeholde kontakten med venner og familie.



Alle de nævnte eksempler i dette afsnit viser, at spillerens handlinger og opmærksomhed ikke konstant er rettet mod selve LBP, men sommetider rækker udover spillet og får spileksterne konsekvenser. Men betyder dette, at den magiske cirkel helt er ubrugelig til at karakterisere den spiloplevelse, som LBP fordrer? Demonstrerer LBP en komplet opløsning af grænsen mellem spil og virkelighed? Faktisk giver det stadigvæk mening at benytte den magiske cirkel til at skelne mellem spillets og virkelighedens verden. Skønt disse sommetider overlapper hinanden - som ovennævnte eksempler viser - er de ikke decideret sammensmeltede. Når vi foretager en handling i spillet, såsom at dræbe en anden spilkarakter eller sætte ild til et hus, er vi til enhver tid udmærket klar over, at disse handlinger blot er spilhandling. Intet politi kommer buldrende gennem vores hoveddør som følge heraf. Spilhandlingernes konsekvenser er usammenlignelige med dem, som tilsvarende handlinger foretaget i den virkelige verden - i dette tilfælde mord og brandstiftelse - ville have medført. Som spiller ved vi, at det domæne, hvori vores handlinger udspiller sig, er specielt og danner en beskyttende ramme om os, sådan som Apter beskriver.

Endeligt er det vigtigt at bemærke, at spilaktiviteten langt fra konstant stikker ind i virkeligheden. Store dele af spillet tvinger spilleren til udelukkende at være opmærksom på dets regler - akkurat ligesom i traditionelle spil. Vi ser dette, når eksempelvis en spiller prøver at gennemføre en af de i

¹¹⁰ Capcom 2008

forvejen inkluderede baner eller forsøger at lære, hvordan interfacet i kreationsdelen fungerer. At holde koncentration på spillets mekanismer - at lade sig opsluge af dem - er her dybt nødvendigt.

Konklusionen må dermed være, at en skabelse og opretholdelse af den magiske cirkel stadigvæk kan identificeres i LBP - til en vis grad. Cirklen markerer et skel mellem spillets og virkelighedens verden, og som spiller er vi udmærket klar over dette skel. Vi træder villigt ind i den magiske cirkel ved spillets start. Men cirklen er ikke så ubrydelig som i traditionelle spil. I flere tilfælde er vores handlinger og fokus midlertidigt flyttet *til* virkeligheden, hvis udformning og regler nu ikke længere er totalt tilsidesatte. Cirklen er groft sagt ikke fuldt aftegnet.

Overholdelse af spilkendetegn 5: Spilaktivitetens uproduktive karakter

LBP afviger markant fra dette kendetegn, idet spilaktiviteten kan være yderst produktiv. En spiller kan utallige gange kreere og uploade baner, som andre kan spille. Dermed skaber han værdi for andre, der finder underholdning i hans bane. Han er potentielt med til at forlænge spillets levetid for alle ejere af spillet. Udviklerne af LBP, Media Molecule, har da også selv formuleret, at mængden af brugergenere-ret indhold skal sikre, at spillet får en lang levetid.¹¹¹ Nyt indhold produceres og tilføjes hver eneste dag. Både Media Molecule såvel som selve spillerne er dermed skabere af den værdi, som en given person får ved at købe spillet.

En spiller skaber imidlertid ikke kun værdi for andre men potentielt også for sig selv. Som nævnt i foregående afsnit kan en spiller bruge spillet til at udtrykke og bearbejde centrale hændelser i sit liv. Ligesom en maler benytter malerier som udtryksværktøj og en filminstruktør benytter film, kan en spiller benytte LBP's banekreeringsværktøjer til at udtrykke sig kreativt. Den personlige værdi, som disse udtryksmuligheder kan afstedkomme, findes i mange afskygninger. Eksempelvis benytter nogle spillere deres kreerede baner som et udstillingsvindue for deres talenter for spildesign. Målet kan være at imponere venner og familie eller sågar rekrutterende spilfirmaer og derved sandsynliggøre en ansættelse.¹¹² LBP bruges her som et værktøj til at iscenesætte sig selv. Spillet understøtter sådanne iscenesættelser ikke blot gennem dets omfattende kreeringsværktøjer, men også ved at muliggøre at andre spillere kan anmelde en given bane ved at give dem stjerner samt ”tagge” eller mærke dem med et givent ord. Spillere, hvis baner er særligt højt agtede, bliver så opstillet på en særlig prestigefyldt liste, som alle kan se i spillet.

¹¹¹ <http://www.gamespot.com/ps3/action/littlebigplanet/news.html?sid=6166953&tag=result;title;7>

¹¹² Media Molecule har da også selv udtrykt intentioner om at rekruttere de mest talentfulde spillere til deres firma: <http://dailygamesnews.com/2008/09/littlebigplanet-level-creators-could.html>

Endelig vidner den førnævnte bane "LittleBigElection '08" om en anden mulig produktiv adfærd. Spilaktiviteten kan bruges til at promovere politiske budskaber eller mere generelt som et reklameværktøj. Spillere kan uden økonomiske omkostninger reklamere for specifikke produkter eller services, hvilket i teorien kan nå ud til millioner af ejere af spillet. En sådan markedsføringsstrategi, hvilket betegnes med ordet viral og typisk ses anvendt på sociale websider såsom youtube.com, kan være særdeles indbringende for den producerende spiller. Jeg vil i diskussionsafsnittet behandle spil som potentielle platforme for viral markedsføring nærmere.

Skønt en spiller naturligvis selv kan vælge, om han vil være produktiv eller ej, afslører de førnævnte eksempler tydeligt, at spilaktiviteten ikke kategorisk kan karakteriseres som uproduktiv. Spillet nulstilles ikke til en given tilstand efter hver spilaktivitet, sådan som Caillois skriver. I stedet produceres hele tiden nyt indhold, som kan være værdifuldt både for den indholdsproducerende og -modtagende spiller.

Overholdelse af spilkendetegn 6: Spilaktivitetens usikre karakter

LBP overholder dette kendetegn, da det besidder et væld af usikkerhedsfaktorer. Som alle andre spil, eksisterer der usikkerhed på makroniveauet. Vil spilleren klare sig igennem spillet? Hvilke baner vil han kunne gennemføre? Hvilken score vil han få? På mikroniveauet sørger forskellige tilfældighedsmekanismer også for at generere usikkerhed. Eksempelvis vil spilleren og hans Sackboy flere gange støde på maskiner, der med jævne mellemrum og i tilfældig rækkefølge genererer forskellige objekter såsom bomber eller kasser. Endelig kan mange situationer give anledning til følelser af usikkerhed. Vil fjenden dø, når spillerens Sackboy hopper på hans hoved? Kan han nå at gennemføre banen, inden tiden løber ud? Er han i stand til at kreere lige nøjagtig den bane, som han har i tankerne?

Derudover bidrager kreerings- og uploadmulighederne med endnu flere usikkerhedsfaktorer. De sørger som sagt for, at spillet konstant er i en dynamisk udvikling. Når en spiller tænder for LBP, kan han aldrig være sikker på, hvilke baner der er tilføjet, eller om eksisterende er modificerede - og i så fald hvordan. Han føler usikkerhed, fordi spillet konstant udvikler sig dynamisk og uforudsigeligt. Eftersom det indhold, spillet besidder, langt fra er en statisk størrelse, forekommer det ganske uoverskueligt for spilleren at holde styr på. En skakspiller vil i modsætning hertil ikke opleve, at skakbrættet pludselig ændrer form, og spillets regler forandrer sig fra dag til dag. Han kan være sikker på at kende spillets formelle struktur på forhånd. Ingen overraskelser opstår. På denne måde forekommer LBP faktisk at besidde en ekstra dimension af usikkerhed, som traditionelle spil mangler, fordi de er statiske. Vi kan dermed identificere en forskel mellem, hvordan LBP og traditionelle spil genererer usikkerhed, men en besiddelse af usikkerhedsfaktorer forbliver et fælles kendetegn.

Overholdelse af spilkendetegn 7: Spilaktivitetens frivillige karakter

Svaret på, om LBP overholder dette kendetegn, er igen ikke et entydigt ja eller nej. Media Molecule har selv markedsført LBP primært, men ikke udelukkende, som et underholdningsprodukt. De fleste spillere - specielt dem der hovedsageligt beskæftiger sig med udforskningsdelen - må da også formodes, at vælge frivilligt at spille, simpelthen fordi det er sjovt. Som i alle andre spil er vores motivation her intrinsisk jævnfør Huizingas basalmenneskelige spilmotivationsteori.

Det store fokus på kreeringsværktøjer appellerer imidlertid til, at spilaktiviteten også kan foregå i andre kontekster. Som tidligere nævnt kan en spillers kreationer udgøre en portefølje til brug i jobsituationer eller et led i en viral markedsføringskampagne. Derudover benytter flere universiteter spillet i en undervisningssammenhæng - til at lære de studerende om spildesign i almindelighed og banedesign i særdeleshed.¹¹³ Naturligvis kan spilleren i alle disse tre tilfælde i teorien nægte at spille spillet. Han har ikke kniven på struben så at sige. Men at spillet er en del af undervisningen eller arbejdet presser ham alligevel til en vis grad til at spille spillet. Ellers ville hans uddannelse eller arbejde lide skade. Vi ser her, at grænserne mellem spillerens frivillige deltagelse på den ene side og hans opfyldelse af en arbejdsmæssig byrde på den anden side sløres.

Som nævnt repræsenterer ovennævnte eksempler ikke en generel tendens for den aktivitet LBP fordrer, men alene det, at spillet rent faktisk ses anvendt i sådanne alternative sammenhænge, er interessant og bryder med traditionelle spil, der konsekvent appellerer til en frivillig deltagelse.

Overholdelse af spilkendetegn 8: Spilaktivitetens emergente karakter

MDA-modellen, som jo dikterer, at spiludviklerne skaber de regler, hvorudfra forskellige spilaktiviteter på emergent vis opstår, er for LBPs vedkommende utilstrækkelig til at beskrive, hvad der foregår. Ganske vist påvirker spillets regler ("mechanics") spilaktiviteten ("dynamics" og "aesthetics"), ved eksempelvis at begrænse de inputs, spilleren kan foretage. Dette er i overensstemmelse med MDA-modellen. Men forholdet mellem regler og spilaktivitet kan ikke udtrykkes som en simpel envejspåvirkning. En spiller kan jo i løbet af sin spilaktivitet kreere en bane og dets centrale konstitutive regler. Her styrer regler ikke udelukkende spilaktiviteten - det omvendte forhold er også gældende. Herefter kan de regler, som en given spiller har bestemt for sin bane i løbet af sin spilaktivitet, forme andre spilleres spilaktivitet, når de spiller den pågældende bane. Vi ser altså en konstant dynamisk påvirkning mellem regler og spilaktivitet, hvilket bevidner, at pilen mellem et spils "mechanics" og dets "dynamics" skal være tovejs i stedet for envejs i LBPs tilfælde.

¹¹³ <http://www.gamespot.com/news/6198106.html?sid=6198106&part=rss&subj=6198106>

Ligesom LBP ikke passer på MDA-modellen, er det også vanskeligt at placere det på Juuls og Caillois' spilspektrum. Problemet er, at LBP både fordrer paidia- såvel som ludusaktiviteter. Kreative delen fordrer særligt paidia. Her eksisterer få begrænsende regler, og intet decideret mål er specificeret. Spilleren har omsiggribende ressourcer til at kreere, hvad han ønsker. Regler er ganske vist til stede og sørger eksempelvis for, at spilleren ikke pludselig kan lave tredimensionelle baner. Disse begrænsninger betyder, at aktiviteten ikke hører til fuldstændigt til venstre på spektret. Men spilleren er stadigvæk relativt frit stillet. Den enorme æstetiske og udformningsmæssige variation, som de brugergenererede baner hidtil har fremvist, understreger klart, hvor omfattende spillets redskaber - og dermed spillerens muligheder - er i denne del. Faktisk forekommer aktiviteten i denne del sammenlignelig med legen med legoklodser. Basale regler for, hvordan legoklodserne kan hænge sammen, er givet, men ellers tillader aktiviteten en enorm kreativtetsudfoldelse. Begge aktiviteter må generelt beskrives mere som fri leg frem for stringent spil grundet manglen på et gældende mål og en underliggende konflikt.

Spillere kan imidlertid sætte deres eget mål i kreative delen. I så fald distancerer aktiviteten sig nævneværdigt fra paidia-polen. Den omstændighed, at mange baner parodierer andre værker eller begivenheder, vidner om, at mange spillere sætter en specifik parodiering som et personligt mål for deres spilaktivitet. I andre tilfælde kan målet måske være mindre eksplicit i en spillers hoved - ved eksempelvis blot at indbefatte, at banen skal være simpel og let at gennemføre. Et sådant mål er mindre stringent, idet dets opfyldelse vil kunne forekomme gennem et utal af forskellige serier af handlinger. Aktiviteten tilhører i så fald en mildere form for ludus.

Præcist hvor udpræget denne individuelle målsætningsskabelse er, samt hvor eksplicit og stringent den fremstår i spillernes hoveder, er svært at besvare. Her er et tilfælde, hvor omfattende brugerundersøgelser ville være særdeles gavnlige. En udelukkende mediecentreret analyse, som den jeg foretager her, kan ikke besvare spørgsmålet fyldestgørende. Ikke desto mindre afviger LPB fra traditionelle spil, alene ved at det tillader, at spillere ganske frit selv kan vælge om et mål skal være gældende - og i så fald hvilket. Målet kan personaliseres til den enkeltes ønske og behov eller totalt fravælges. Ved at det kan fravælges, muliggør LBP en mere ekstrem form for paidia end traditionelle spil, der er kendetegnet ved at have eksplicitte mål.

Når spilleren begynder at udforske baner, er ludus-aktiviteten derimod klart fremtrædende. Nu er der et enkelt eksplicit mål - at nå banens slutpodie. I de fleste baner er der kun én overordnet vej til dette mål. En række på hinanden følgende udfordringer, hvis løsninger er få, må klares, før målet nås. Sackboy skal måske først hoppe over en afgrund af lava, dernæst svinge sig i lianer over giftige slanger

og til sidst dræbe en ond mekanisk robottank. Juuls betegnelse om progressionsspil samt Caillois' definition af ludus i dens strenge form forekommer at passe særdeles godt på denne del. Naturligvis er nogle baner en smule mere åbne end andre, men alle deler en rimelig klar lineær struktur, som i høj grad tilvejebringes af banernes universelle todimensionelle natur. Denne begrænser spillerens udforskningsmuligheder samt følelsen af at gå på opdagelse betragteligt til fordel for en mere problemløsningsorienteret adfærd.

Selv i udforskningsdelen sker der dog brud på ludusaktiviteten. Spilleren kan som tidligere nævnt med et enkelt tryk aktivere en brugertilpasningsmenu, der muliggør æstetiske ændringer af hans Sackboy. Disse har ingen effekt på spillerens chancer for at klare den pågældende bane. De er udelukkende æstetiske og appellerer derved til, at spilleren lader sin kreativitet blomstre frem for indirekte at tvinges til at vælge et givent *optimalt* udseende. Igen udfolder spilaktiviteten sig gennem en spillers kreative beslutninger frem for en målorienteret adfærd.

Eksemplet afslører LBPs skizofrene natur. Sommetider er det et progressionspil, der fordrer streng ludus, og sommetider kan den strenge paidia-aktivitet være fremtrædende. Spillet hører hverken ensidigt til i den ene eller den anden ende af spilspektret. Bør vi så placere LBP på spilspektrets midtpunkt for at opveje de voldsomme svingninger? Denne handling forekommer også ufrugtbar. Derved sættes spillet i samme bås med de mest ekstreme emergensspil, hvilket utvivlsomt er den mindst korrekte beskrivelse. Når LBP aktiverer dets spilagtige elementer, er emergensgraden jo relativt lille og progressionsgraden tilsvarende stor. Ligegyldig hvor vi placerer spillet, støder vi ind i problemer. Modellen er ikke brugbar for LBP, fordi den ikke indfanger de dynamiske svingninger mellem paidia og ludus, som aktiviteten egentlig består af.

Kan vi konkludere, at LBP på baggrund af ovenstående overholder dette ottende kendetegn vedrørende spilaktivitetens emergente karakter? Havde LBP været foruden alle dets brugertilpasnings- og kreationsmuligheder ville det kunne karakteriseres som et traditionelt, relativt markant progressionspil. Reglerne ville på relativt stringent vis forme spilaktiviteten, om end ikke fuldstændigt bestemme dets forløb. Men tilstedeværelsen af brugertilpasnings- og kreationsmuligheder vanskeliggør overholdelsen af dette kendetegn. Den betyder, at LBP sommetider nærmere bør beskrives som et legetøj frem for et spil. En friere og mere kreativ udfoldelse erstatter den strukturerede, målorienterede spilaktivitet. LBP er dermed skizofrent.

Analyseopsummering

Kan LBP karakteriseres som et computerspil, sådan som ludologien definerer dette? Et bedre spørgsmål ville måske være, *hvorvidt* dette er tilfældet. LBP deler såvel som afviger fra nogle af de traditionelle spils centrale kendetegn. Det deler spillenes grundlæggende systemiske konstitution samt en interaktionsproces, der tilsvarende en tilstandsmaskines. Spilaktivitetens usikre karakter er også genkendelig – endda i særlig grad. Omvendt formår reglerne ikke at overholde alle de fire egenskaber, som spilregler ellers normalt besidder. Særligt deres fastsatte og gentagelige egenskaber er uidentificerbare, fordi spilleren gives beføjelser til at tilføje og ændre eksisterende regler. Spilaktiviteten kan også være produktiv og indgå i mindre frivillige kontekster end traditionelle spil. Endelig forekommer spillet i flere henseender at fordre fri leg, hvor jagten på et specificeret mål udebliver, hvilket repræsenterer endnu en afvigelse fra ludologiens spilopfattelse.

I mange tilfælde er overholdelsen af et spilkendetegn ikke et simpelt enten-eller-spørgsmål, men i stedet et spørgsmål, hvis svar er meget mere komplekst. Tilstedeværelsen af den magiske cirkel er et eksempel herpå. En spillers fokus på samt accept af spillets regler er klart tilstede. Men sommetider flyttes fokus midlertidigt væk fra spillet til virkeligheden, og spillerens handlinger får spileksterne konsekvenser. Den magiske cirkel er her brudt omend ikke fuldstændigt nedbrudt. En underliggende bevidsthed om, at spilleren blot spiller et spil, forsvinder ikke, blot fordi virkeligheden inddrages. Endelig kan spørgsmålet om, om spilreglerne specificerer kvantificerbare udfald ligeledes heller ikke besvares med et simpelt ja eller nej. I nogle dele af spillet forekommer kvantificerbare udfald, men i andre er de fraværende, så konflikten udebliver, hvorfor spilreglerne kun delvist må siges at overholde dette kendetegn.

Under alle omstændigheder er den ludologiske spilmodel utilstrækkelig til at indfange, hvad LBP er. Før jeg udforsker denne omstændigheds spilteoretiske implikationer nærmere, vil jeg dog først uddybe, hvilke utilstrækkeligheder den ludologiske computerspilsmodel besidder. En bedre forståelse heraf vil kunne tilegnes ved at inddrage flere analyseobjekter. Det viser sig nemlig, at LBP blot er ét eksempel på en ganske fremtrædende trend indenfor spilindustrien. Mange andre spil, som hovedsageligt er udgivet indenfor de seneste par år, og som også generelt opfattes som spil, bryder ligeledes med den ludologiske computerspilsmodel. De kan derfor være med til at synliggøre problemstillingen yderligere.

Inddragelse af andre computerspil

The Movies

The Movies¹¹⁴ bryder ligeledes med mange af den ludologiske computerspilsmodels kendetegn. I spillet forvalter spilleren et filmstudie i Hollywood. De mest basale opgaver er at designe og vedligeholde studiet, hyre kapable medarbejdere såsom skuespillere, kameramænd, sekretærer, ingeniører, manuskriptforfattere og rengøringspersonel samt sørge for, at disse medarbejdere er produktive og tilfredse. At fastsætte deres lønninger og frynsegoder samt skabe et godt arbejdsmiljø er påkrævet.



Ellers vil staben ende med at blive stresset eller sågar overvægtige og alkoholiske, hvilket specielt er problematisk for skuespillere, der ellers bejlede til at blive kommende filmstjerner. Heldigvis kan spilleren råde bod på sådanne fejltagelser ved at sende dem til fedtsugningsklinikker, plastikkirurger eller på afvænnning. Endelig skal spilleren også selv instruere filmene, der skal indbringe penge til studiet og derved ekspandere forretningen. Groft sagt er spillet en parodisk simulation af, hvilke processer og arbejdsmetoder, der findes i et virkeligt filmstudie. Computerens simulationsevner synes i særlig grad udnyttet.

Spillet afviger fra den ludologiske spilmodel i flere henseender. Det besidder ikke et specifikt mål, som spilleren skal opnå. Ganske vist belønnes spilleren med ekstra kapital og dermed flere muligheder for at skabe et bedre og mere højteknologisk studie, hvis hans film bliver vel modtaget af spillets virtuelle biografgængere. Men på intet tidspunkt kan spilleren siges at have vundet spillet. Det besidder intet endeligt, positivt udfald. Spilleren kan i princippet blive ved med at lave film og pleje sit studie i en uendelighed.

Selve filmkreeringen er i princippet ganske sammenlignelig med LBP's banekreering. Spillet udgør her nærmest et legetøj for spilleren, som er relativt fritstillet til at skabe, hvad han vil. Han kan "lege" med skuespillernes dialog, deres bevægelser, deres udseende, deres rekvisitter, lyssætningen, sceneopsætningen, kameraføringen og sågar påføre specialeffekter samt musik og lydeffekter i postproduktionsfasen. Mulighederne, som spillets redskaber tillader, er nærmest uendelige, hvilket tydeligt afsløres gennem det væld af forskellige filmgenrer, som spillere har produceret og uploadet til

¹¹⁴ Lionhead Studios 2005

internettet.¹¹⁵ Genrerne spænder over komedie, action, science-fiction, kærlighed og gyser, og de bevidner, at spillet nærmere udgør et filmværktøj end et traditionelt spil. Det udgør en kanal, hvorigennem spillere kan udtrykke sig kreativt.

Spillet afslører hermed også, at grænsen mellem den konsumerende og producerende spiller er sløret. Spillere konsumerer spillet - de spiller det og får underholdning heraf - men samtidigt producerer de også indhold, som ville have været fraværende, hvis konsumeringen af spillet udeblev. I princippet er spillerne producerende ligesom en virkelig filminstruktør. I begge tilfælde resulterer en kreativ proces i et produkt, der i princippet kan nå ud til et enormt publikum. Spillerne er filminstruktører både i spillet men også i den virkelighed, hvortil deres film uploades og ses af andre.

Her er endnu et eksempel på, at den magiske cirkel er brudt, omend stadig til stede i et vist omfang. Spilhandlinger har klart spileksterne konsekvenser. De har for det første påvirket de personer, som har set filmen. Havde de spilhandlinger, der afstedkom produktionen af filmen, været anderledes eller fraværende, ville disse personer måske ikke have brugt tid og tankevirksomhed på at se filmen. For det andet kan disse spilhandlinger som nævnt medvirke til, at spilleren kan ekspandere sit virtuelle studie - hvis spillet ellers vurderer, at filmen er god. Spilleren kan dermed via sine spilhandlinger styrke mulighederne for at skabe endnu bedre og mere avancerede film for sit virkelige publikum.

Spilhandlingerne influerer ikke blot på virkeligheden - det omvendte forhold er også gældende. Ligesom i LBP er de mange kreerede film parodier på andre værker. Derudover belønner spiludviklerne spilleren, hvis han uploader en imponerende bane til deres webside. Belønningen er i form af virtuelle penge, som kan bruges til at forbedre filmstudiet inde i spillet.

Skønt virkelighedens og spillets verden på flere måder påvirker hinanden, er den magiske cirkel alligevel til stede. Som spiller kan man klart skelne mellem spillets og virkelighedens verden, idet de besidder vidt forskellige regelsæt. I spillet belønnes spilleren eksempelvis med millioner af dollars, glade aktionærer og himmelråbende anmeldelser fra den højt respekterede virtuelle avis, hvis en film er succesfuld. I virkeligheden udebliver sådanne ekstreme økonomiske fortjenester, og spilleren må måske nøjes med en trestjernet vurdering på websiden Youtube.com eller spillets hjemmeside, hvortil kreerede film direkte kan uploades fra spillet. Spilhandlingernes konsekvenser inde i den magiske cirkel er helt usammenlignelige med konsekvenserne udenfor. Denne omstændighed bidrager i en vis grad til at opretholde den magiske cirkel til trods for ovennævnte brud.

¹¹⁵ http://www.youtube.com/results?search_query=%22the+movies%22+game&search_type=&aq=f

World of Warcraft

World of Warcraft¹¹⁶ (WoW) er et såkaldt "massively multiplayer online role playing game" (MMORPG). Denne genre er kendetegnet ved, at spillere overtager kontrollen over en avatar, der befinder sig i en virtuel verden fyldt med andre spilleres avatarer, som alle er forbundet via internettet. I WoW starter en spiller med at skabe denne avatar. Han vælger dens køn, udseende, race, type og dermed dens overordnede egenskaber. Egenskaberne



forbedres, i takt med at udforsknings- og kampmissioner klares, handler med våben, rustninger og magi gennemføres og professioner såsom plantekender eller smed udforskes. Handlingerne kan foretages enten alene eller - med fordel - med andre spillere. På denne måde fordrer WoW en høj grad af social interaktion, hvilket blot yderligere fremhæves gennem spillets omfattende kommunikationsmuligheder, som inkluderer voicechat, tekstchat, vennelister og et væld af valgbare karakteranimationer.

WoW er - i endnu højere grad end Little Big Planet - en social platform. Det udnytter i særlig grad computerens netværksmuligheder, så spillere relativt let kan møde nye personer eller styrke eksisterende venskaber gennem spillet. En stor del af spilaktiviteten benyttes på sådanne sociale interaktioner, og det er ikke kun World of Warcraft-relaterede emner, der snakkes om. En undersøgelse af Nardi & Harris viser netop, at WoW ofte bruges som et beskedudvekslingsværktøj ikke ulig chat-programmet MSN Messenger.¹¹⁷ Spillere småsnakker om emner både relateret og urelateret til WoW, imens de beordrer deres avatarer rundt i den virtuelle verden. Deres opmærksomhed er ikke udelukkende møntet på spillets mekanismer, men blandet sammen med et væld af spileksterne tanker på kompliceret vis. Den magiske cirkel forekommer igen ikke fuldt aftegnet.

Spillet muliggør endvidere, at spillere kan gruppere sig i såkaldte "guilds" eller broderskaber. Disse er allierede grupper, hvis medlemmer kæmper sammen. Undersøgelsen af Nardi og Harris viser, at sindrige traditioner og sociale retningslinjer ofte er forbundet med disse broderskaber, hvilket øger gruppernes sociale sammenhængskraft.¹¹⁸ Medlemmer vil måske bære de samme specifikke klæder,

¹¹⁶ Blizzard 2004

¹¹⁷ Nardi & Harris 2006. S. 5.

¹¹⁸ Ibid.

have et specifikt mødested i den virtuelle verden eller sågar arrangere reelle politiske demonstrationer afholdt inde i selve spillet.¹¹⁹ Igen bringes virkeligheden ind i spillet.

WoW bryder også med spilmodellen gennem en mangel på et eksplicit mål. Ganske vist præsenteres spilleren for et væld af delmål såsom at dræbe en specifik trold eller samle ulveskind. På dette mikrop lan kan vi identificere et kvantificerbart udfald - missionen kan fuldføres eller mislykkes. Men overordnet set er ingen slutt tilstand til stede. Selv når en spiller - efter udførelse af utallige missioner som ovenstående - har nået det højest mulige niveau for sin avatar, fortsætter spillet ufortrødent.

WoW fordrer heller ikke ligefrem en uproduktiv adfærd materielt set. At sælge sin avatar eller dele af dennes ejendele for virkelige penge til andre spillere på onlineauktioner er en udbredt trend. Bl.a. auktionssiden Ebay vidner om dette. For spillere, der benytter sig af denne side, er WoW en måde at tjene penge på - ikke en gennemgående uproduktiv og nødvendigvis frivillig aktivitet.

Frivillighedens tilstedeværelse er også tvivlsom for nogle af de spillere, der tilhører de mest seriøse broderskaber. Her stiller nogle øverstkommanderende spillere krav om, at de øvrige spillere skal spille en vis mængde samt udføre bestemte opgaver indenfor et givent tidsrum.¹²⁰ Hvis spillerne for en stund undlader at imødekomme disse krav, risikerer broderskabet en svækkelse, der gør det sårbart overfor konkurrerende broderskaber. Derfor bliver spillere sommetider smidt ud af et broderskab, simpelthen fordi de ikke investerer den fornødne energi eller samarbejdsvilje. Vi ser her, at WoW - gennem dets broderskabsstrukturer, der understøtter en hierarkisk opdeling mellem spillere - beforder, at forskellige magtforhold mellem spillere kan opblomstre, hvilket kan begrænse graden af frivillig deltagelse. Vi ser her, at en spillers handlinger kan få omsiggribende konsekvenser både for spillernes videre spilforløb, men også i et bredere perspektiv for deres sociale liv i og uden for spillet.

Dermed forekommer ideen om negotiable konsekvenser også upassende i WoWs tilfælde. Spillere forhandler ikke før spilsessionens start, om virkelige konsekvenser skal stå på spil - og i så fald hvilke. Virkelige konsekvenser kan udspille sig uden for spillerens kontrol og ikke nødvendigvis med hans samtykke. Ligesom i virkelighedens verden er alle vores spilhandlingers konsekvenser ikke til forhandling.

¹¹⁹ <http://www.gamepolitics.com/2007/12/28/world-warcraft-gamers-plan-avatar-march-ron-paul>

¹²⁰ Lin & Sun 2003 S. 293.

Andre eksempler

Udfordringen af den ludologiske spilmodel ses også i et væld af andre moderne computerspil. World of Warcrafts måder at udfordre den ludologiske spilmodel på kan eksempelvis identificeres i de fleste andre spil tilhørende MMORPG-genren såsom Everquest¹²¹, Guild Wars¹²², Warhammer Online: Age of Reckoning¹²³, Tabula Rasa¹²⁴ samt Spore¹²⁵. Asheron's Call¹²⁶ går endnu et skridt videre da det - ligesom Linden Labs Second Life¹²⁷ tillader, at spillere kan kreere deres egne objekter såvel som tilføje kodede moduler til spillet. Disse kan ændre spillets interface og give dette ekstra funktionalitet eller ligefrem tilføje alternative spilmodi, som spillet ikke havde oprindeligt. Også Sacred 2: Fallen Angel¹²⁸ skiller sig ud. Ved at udgive sig for at være i en nærmest uendelig betaudgave sættes dets spillere i rollen som spilstestere, som bedes om at komme med forslag til udviklerne vedrørende mulige forbedringer af spillet.

Ideen om, at spillere kan ændre og tilføje i den eksisterende kode, er egentlig ikke ny. Modding har længe været en central del af spilskulturen. Modding handler om at modificere et givent spil - både på kode- og grafikniveau. Nogle spiludviklere tilbyder direkte adgang til disse elementer, så spillere kan kreere vidt forskellige mutationer ud fra det originale spil. Det mest kendte eksempel herpå er spillet Half-Life¹²⁹, hvilket to studerende, Minh Lee og Jeff Cliffe, modificerede til et andet spil ved navn Counter-Strike. Forskellen mellem modding og disse spil er, at hvor førstnævnte kræver indgående kendskab til programmering og modellering med forskellige spiludviklingsværktøjer og derfor er forbeholdt en mindre elite af spillere, bringer sidstnævnte begrænsede versioner af disse modificeringsværktøjer ind i selve spillet, hvor deres meget simplere og mere brugervenlige interface kan appellere til et meget større publikum.

Derudover er ideen om at lave film fra computerspil ikke begrænset til The Movies. En trend ved navn machinima vidner om dette. Machinima går ud på at kreere film ud fra virtuelle verdner. Ingen virkelige skuespillere, kameramænd eller sceneopsætninger er nødvendige. Spillere skærmoptager blot bestemte hændelser, som de sætter op i virtuelle verdner, hvorefter klippene editeres til en sammenhæn-

¹²¹ Sony 1999

¹²² NC Soft 2005

¹²³ Electronics Art 2008.

¹²⁴ NC Soft 2007

¹²⁵ Electronics Arts 2008

¹²⁶ Microsoft 1999

¹²⁷ Linden Lab 2003

¹²⁸ Deep Silver 2008

¹²⁹ Valve 1996

gende film. Specielt spillene Quake¹³⁰ og Unreal Tournament¹³¹ bliver anvendt til dette formål, fordi de er særligt fleksible. Spillere kan modificere i deres kode og grafik og derved opsætte nøjagtigt de scener, de ønsker.

Den velkendte spilserie The Sims - specielt The Sims 2¹³² - bør også nævnes. Spillet er en livsstilssimulator, der i særlig grad udnytter computerens simulationsevner til at skabe en virtuel verden, hvori spilleren fører en eller flere virtuelle figurer rundt i deres hverdag. Han skal sørge for, at de får spist, arbejdet, urineret, socialiseret og bliver underholdt mm. Manglen på et eksplicit mål samt muligheden for at kreere objekter og karakterer udgør også her en central del af spillet, og et stort defektløshedsskab er opstået på baggrund heraf. Spillets udvikler Will Wright anslår, at 80-90% af de virtuelle objekter en spiller i øjeblikket har til rådighed i spillet er brugergenererede.¹³³

Hvor LBP muliggør banekreation og The Movies muliggør filmkreation, udgør Guitar Hero: World Tour¹³⁴ et musikværktøj. Spillere kan via en controller, der imiterer en rigtig guitar, placere guitarnoder efter hinanden. Herved kan musiknumre skabes. Senere kan andre spillere prøve at gennemspille det kreerede nummer via den specielle guitarcontroller. Her er et spil, der både fordrer en traditionel spilaktivitet og samtidig udgør en platform for musisk kreativitetsudfoldelse.

Nintendo har med udgivelsen af deres spilkonsol Wii også bidraget til trenden. I konsollens hovedmenu kan spillere kreere avatarer - såkaldte Mii's - som kan implementeres i et væld af forskellige spil. Et af dem, Wii Music¹³⁵, benytter Wii-konsollens bevægelsesfølsomme controllere til at imitere forskellige musikinstrumenter såsom trommer, koklokker, triangler, violin og klaver. Spillerens mål er ikke at spille et specifikt nummer korrekt - man belønnes eller straffes aldrig for sine spilhandlinger - men i stedet blot at "jamme". Man opfordres til via de bevægelsesfølsomme controllere at bevæge sig i ét med musikken. Spilleren kan herefter tage billeder eller optage videoer af sin musiske performance og sende dem til andre via nettet, hvorved også dette spil synes at udgøre en kanal, hvorigennem man kan udtrykke dele af sin personlighed. Man kan iscenesætte sig selv gennem billederne og videoerne, der nærmest udgør et galleri for andre spillere.

¹³⁰ GT Interactive 1996.

¹³¹ GT Interactive 1999.

¹³² Electronics Arts 2000

¹³³ Interview med Will Wright foretaget af Becker (Becker 2004).

¹³⁴ Activision 2008

¹³⁵ Nintendo 2008

I spillet Wii Fit¹³⁶, hvori Mii's også kan inkorporeres, interagerer spillere ved hjælp af sine kropsbevægelser. Spilleren står på en speciel elektronisk måtte, der ved hjælp af trykfølsomme sensorer kan aflæse hans vægt og balance. Spillet inkluderer et væld af fitnessøvelser såsom løb, yoga, armbøjninger samt aerobics, og de er ment til få spillere i bedre fysisk form. Intet eksplicit mål er givet - spilleren sætter sig sit eget træningsmål om at forbedre sit BMI i et vist omfang. Gennem grafer kan en spiller holde styr på sine fremskridt. Wii Fits potentielle spileksterne konsekvenser er således åbenlyse: det befordrer et bedre helbred. Det er en hybrid mellem et træningsredskab og et spil.

Den magiske cirkel er også brudt i spillet Animal Crossing: City Folk¹³⁷. Her foregår spillets tid synkront med virkelighedens tid ved hjælp af spillets indbyggede ur. Det betyder, at hvis en spiller tænder for spillet en decemberaften, vil han præsenteres for et snedækket landskab fyldt med karakterer i julestemning.

Endelig kan nævnes, at banekreeringsværktøjer også findes i eksempelvis Microsofts Halo 3¹³⁸, Electronic Arts' Boom Blox¹³⁹, Nintendos Super Smash Brothers: Brawl¹⁴⁰ samt Ubisofts Far Cry 2¹⁴¹.

Refleksioner over analysens resultater

Alle ovennævnte spil bryder i forskellig grad med den ludologiske computerspilsmodel. Mange uoverensstemmelser er blevet påpeget. I forhold til traditionelle computerspil, der formår at overholde samtlige af modellens spilkendetegn, passer disse iøjnefaldende dårligt på modellen. De udfordrer i stedet modellen ofte ved hjælp af omfattende kreerings-, brugertilpasnings-, socialiserings- og uploadmuligheder. Derved kan spillene ikke karakteriseres på lige fod med traditionelle spil. De omtales ganske vist i daglig tale som spil; de markedsføres med ordet spil; mange af dem spilles på en spilkonsol og bliver generelt udviklet af spiludviklere og behandlet af spiljournalister på lige fod med andre spil. Der er med andre ord en generel konsensus om at opfatte dem som spil, men alligevel overholder de ikke den ludologiske computerspilsmodel. De synes at indikere, at computerspil kan tage andre former end den, som den ludologiske computerspilsmodel beskriver.

Hvordan skal man som spilteoretiker håndtere disse afvigere? Hvad skal de spilteoretiske implikationer af disse afvigeres fremkomst være? Som i enhver anden situation, hvor praksis og teori synes

¹³⁶ Nintendo 2008

¹³⁷ Nintendo 2008

¹³⁸ Microsoft 2007

¹³⁹ Electronic Arts 2008

¹⁴⁰ Nintendo 2008

¹⁴¹ Ubisoft 2008

uoverensstemmende, står vi nu overfor forskellige løsningsmuligheder. Vi kan vælge at tage udgangspunkt i den generelle konsensus og vedtage, at disse afvigere rent faktisk er computerspil, og at den ludologiske spilmodel derfor bør revurderes og omformuleres, så den også inkluderer disse spil. Den ludologiske spilmodel anses i så fald som forældet og utilstrækkelig og trænger derfor til en omfattende revision. Problemet med denne tilgang er, at den udelukkende vil fokusere på *lighederne* mellem de traditionelle computerspil og disse nyere afvigende computerspil. Faktum er, at sidstnævnte deler en række kendetegn med hinanden - men nogle af disse kendetegn er fraværende for traditionelle computerspil. Ligeledes deler traditionelle spil kendetegn med hinanden - hvilket den ludologiske computerspilsmodel jo klart beskriver - men de nyere spil besidder sommetider kun delvist og sommetider slet ikke disse kendetegn som påpeget i analysen. At skære disse grundlæggende forskellige computerspil over én kam, vil nødvendigvis ignorere centrale kendetegn ved dem begge. Desuden formår den ludologiske spilmodel på glimrende vis at påpege, hvad et traditionelt computerspil er. Både datidens såvel som mange af nutidens computerspil passer ganske fremragende på modellen, så ved at erstatte eller "overskrive" denne, mister vi et ganske brugbart teoretisk og analytisk redskab.

Vi kan også vedtage, at de afvigende computerspil simpelthen ikke tilhører fænomenet computerspil, men i stedet *noget ganske andet*, som vi endnu ikke har defineret. En definition af dette nye fænomen vil i så fald være det næste skridt. Spiludviklerne fra Nintendo synes at være fortalere for denne tilgang. De har i hvert fald markedsført en hel kollektion af deres sådanne afvigende computerspil som "non-games". "Non-games" er noget overfladisk defineret som værende uden eksplicitte mål og med et fokus på kreativitetsudfoldelse på bekostning af en udfordrende spilaktivitet.¹⁴² Skønt Nintendo naturligvis anvender denne betegnelse mere som prangende marketingsjargon frem for i en egentlig teoretisk diskussion, afslører betegnelsen tydeligt en intention om at distancere disse produkter fra traditionelle computerspil. Problemet med denne tilgang er, at afvigerne jo rent faktisk deler mange centrale kendetegn med traditionelle spil, hvilket både afspejles i analysen samt i folks generelle bevidsthed - ved at de benytter spil som gennemgående betegnelse. Disse ligheder risikerer at undermineres, hvis et fuldstændigt andet begreb opfindes. Derudover vil en sådan fremgangsmåde ikke formå at indfange, hvordan disse computerspil indgår i en historisk sammenhæng med traditionelle computerspil.

Juul foreslår en tredje løsningsmodel. Han tager ligeledes udgangspunkt i en ludologisk spilmodel, som jeg tidligere har nævnt. Han mener, at mange computerspil generelt overholder modellen, men

¹⁴² <http://cube.ign.com/articles/595/595089p3.html>

enkelte må karakteriseres som grænsetilfælde. Alle de spil, jeg har nævnt i dette analyseafsnit synes at passe hertil. Juul nævner da også selv computerspillet *The Sims*¹⁴³, hvis efterfølger jeg har nævnt tidligere. *The Sims* bryder eksempelvis med Juuls kvantificerbare udfald og må derfor karakteriseres som et grænsetilfælde. Det samme gælder computerspil i MMORPG-genren. Alle disse spil deler ganske vist flere spilkendetegn end fænomener såsom trafik eller krig, hvilket falder fuldstændigt uden for spilbetegnelsen, men de overholder ikke samtlige af Juuls kendetegn.

Ideen om, at noget kan være et spil i mere eller mindre grad forekommer brugbar. De førnævnte inddragede computerspil afslører jo netop, at ikke alle overholder de ludologiske spilkriterier i samme grad. Men skønt vi med Juuls løsning undgår en fuldstændig dikotomisk spilopfattelse, er løsningen alligevel problematisk. For det første opstilles ingen klare betingelser for, hvornår noget er et grænsetilfælde. Hvor mange af modellens kendetegn skal artefaktet bryde? Skal vi også tage højde for, i hvor høj grad et kendetegn bliver brudt? Hvordan skal vi foretage denne vurdering? Juul giver ingen klare svar på disse spørgsmål, hvorfor begrebet fremstår noget vagt. Vi kan i princippet nævne et enormt antal grænsetilfælde, som alle *næsten* overholder spilmodellen. At noget er et grænsetilfælde, fortæller derved meget lidt om, hvad dette noget egentlig er. Det er blot en label, der ikke dybere beskriver fænomenets konstitution. Som spilteoretikere kan vi ikke ignorere disse grænsetilfælde i en sådan grad - ved blot at kalde dem grænsetilfælde.

I stedet vil jeg advokere for en fjerde løsningsmodel, der bringer fokus på disse afvigende computerspil og samtidig afslører deres relation til traditionelle computerspil. Inspireret af begrebet Web 2.0¹⁴⁴ vil jeg foreslå, at vi anskuer afvigerne som en slags andengenerationscomputerspil. Herved anerkendes den ludologiske computerspilsmodels brugbarhed, såvel som den omstændighed, at en del nyere computerspil har udviklet sig hinsides denne model. Computerspil kan ikke længere blot forstås som spil, der spilles på en computer - sommetider indgår de på meget mere dynamisk og integreret vis som en del af vores hverdag, som værktøjer til kreativ udfoldelse og som platforme for sociale interaktioner og handel. I det følgende afsnit vil jeg nærmere beskrive ingredienserne i disse andengenerationscomputerspil ved at diskutere deres forhold til traditionelle computerspil. Hvordan opererer den magiske cirkel

¹⁴³ Electronic Arts 2000

¹⁴⁴ Web 2.0 er introduceret af O'Reilly (O'Reilly 2005) og refererer til en ny generation af websider og -applikationer, der lader brugere samarbejde og dele information online. Eksempler inkluderer blogs, forums, sociale netværkssider som Facebook.com, filmdelingssider som Youtube.com, vidensdelingssider som Wikipedia.com, samt fildelingsprogrammer som Emule. Disse webteknologier er ikke blot statiske formidlere af information som den første generation af Web, men derimod dynamiske, fordi de løbende kan opdateres af dets brugere. De tillader en "mange-til-mange"-kommunikation og udgør derved sociale platforme. Jeg vil i diskussionsafsnittet løbende uddybe begrebet Web 2.0 samt forklare dets relation til andengenerationscomputerspil.

i disse spil? Hvilken type interaktion er der tale om? Hvordan er spillets systemiske opbygning? Hvorvidt kan spillerens rolle defineres som uproduktiv og frivillig? Hvilke andre motivationer for at spille, end den Huizinga, Koster og Csikszentmihalyi nævner, kan ligge bag? Besvarelsen af disse spørgsmål vil danne en teoretisk ramme for at forstå andengenerationscomputerspillet – ligesom ludologien udgør en teoretisk ramme for at forstå førstegenerationscomputerspillet.

Det er vigtigt allerede nu at pointere, at jeg med termene første- og andengenerationscomputer-spil ikke ønsker at sætte alle spil i bås. Nogle computerspil kan ikke entydigt placeres i en af disse to lejre. Jeg benytter således andengenerationsbetegnelsen på samme vis som O'Reilly benytter Web 2.0. Web 2.0 skal ikke forstås som et mærkat, som man blot skal påføre en webside eller -applikation, men som et fænomen - en tyngdekraftsbesiddende kerne:

*"Web 2.0 doesn't have a hard boundary, but rather, a gravitational core"*¹⁴⁵.

Denne kerne består af et væld af principper, der tilsammen viser centrale udviklingstendenser for vores Web. Flere og flere websider og -applikationer er begyndt at kredse om denne kerne. De tilnærmer sig dens principper, i takt med at afstanden til principperne for Web 1.0 øges. På samme vis er grænsen mellem første- og andengenerationsspillet ikke rigtigt opsat. Ligesom en webside i mere eller mindre grad kan omfavne principperne for Web 2.0, kan et computerspil delvist omfavne principperne for andengenerationscomputerspil. Nedenstående diskussion udgør dermed en udforskning af den kerne, som andengenerationscomputerspillet udgør, og som et givent computerspil kan kredse omkring. Diskussionsafsnittet udforsker *protoypen* af et andengenerationscomputerspil og kan derfor belyse ludologiens utilstrækkeligheder særligt klart.¹⁴⁶

¹⁴⁵ Oreilly 2005. Uden sidetal.

¹⁴⁶ Begreberne *paidia* og *ludus* kan ligeledes nævnes som eksempler på begreber, der fungerer som sådanne tyngdekraftsbesiddende kerner. De er ligeledes prototyper - teoretiske konstruktioner - hvorimellem en given leg- eller spilaktivitet kan indplaceres.

Diskussion

En teoretisk ramme om andengenerationscomputerspillet

Analysen har påpeget, at ideen om, at computerspil er lukkede spilsystemer, der har fastsatte regler, og som fordrer en aktivitet, som er separat fra virkeligheden (foregår i en magisk cirkel), uproduktiv (ikke bidragende til samfundet) samt frivillig (intrinsisk motiveret, fordi der findes nydelse heri), ikke er universelt gældende. Disse karakteristika er ikke essentielle for computerspil. Computerspil kan ikke blot reduceres til sådanne kendetegn, men er i stedet noget mere end det. Vi mangler teori, der indfanger denne kendsgerning. Dette diskussionsafsnit er et bidrag til at udfylde dette computerspilsteoretiske hul.

Jeg har allerede påpeget, at vi kan anskue disse spil som andengenerationscomputerspil, men hvad ligger der i denne betegnelse? I besvarelsen heraf vil jeg løbende inddrage teoretikere såsom Castronova, McGonigal, Steinkuehler, Taylor og Consalvo, idet deres forskellige kritikpunkter vedrørende den klassiske spilforståelse i flere tilfælde kan give indsigt i disse andengenerationscomputerspils natur. Lad os starte med at se, hvordan den magiske cirkel manifesterer sig. Giver den overhovedet mening at anvende på disse spil? Hvordan kan den modificeres til bedre at beskrive spilaktiviteten?

Den slørede magiske cirkel

Analyseafsnittet afslører klart, at den magiske cirkels tilstedeværelse ikke er så tydelig som i traditionelle spil. Spilaktiviteten foregår ikke fuldstændig inden for dets egne rammer - totalt isoleret og afskåret fra den virkelige verden. Samtlige af de nævnte spil inddrager virkeligheden på forskellige måder. Enten inddrages den rumligt, som når spilleren i LBP tager billeder af virkelige objekter i dagligstuen, tidsligt, som når tiden i Animal Crossing: City Folk synkroniseres med virkelighedens, økonomisk, som når spillere sælger virtuelle goder for rigtige penge samt benytter sig af virale marketingskampagner, eller socialt, som når spillere af MMORPG's benytter deres spil som social platform. Eksemplerne illustrerer, at en dikotomisk opfattelse af, hvad der udgør spillets regler på den ene side og virkelighedens regler på den anden side, er ufrugtbar. Sociale regler for etikette, økonomiske regler for udbud og efterspørgsel, juridiske regler for ejendomsrettigheder vedrørende virtuelle objekter, regler for effektiv markedsføring og sågar fysiske regler for lysets refleksion på de objekter, der fotograferes med LBP-kameraet, udgør blot nogle af de regler, som influerer på spilaktiviteten uden at stå formuleret i spillets kode. Den magiske cirkel forstået som en entitet, der danner en klar markør for, hvor spillets og virkelighedens grænser går, bør derfor revurderes til fordel for en mere kompleks model.

Eksisterende studier omkring computerspil i MMORPG-genren afslører lignende pointer. Consalvo¹⁴⁷ skriver, at spillene "flyder over" i den virkelige verden. Steinkuehler¹⁴⁸ omtaler grænsen mellem spil og virkelighed som "flydende", og Castronova¹⁴⁹ beskriver, hvordan adfærdsmønstre aldrig er fuldstændigt "fastlåste" inde i spillet. Castronova tilføjer, at den magiske cirkel nærmere bør forstås med en anden metafor: en porøs membran. Denne fungerer som et skjold, der delvist beskytter spillerne, idet deres spilhandlingers virkelighedskonsekvenser generelt set er mindre drastiske end tilsvarende virkelige hændelsers konsekvenser. Samtidigt hentyder metaforen til, at spillere konstant bevæger sig ud og ind af membranen - mentalt set. Deres fokus skifter, fordi reglerne uden for membranen influerer på aktiviteten inde i membranen.

Utilstrækkelighederne vedrørende den magiske cirkel ses mere indgående formuleret af McGonigal i hendes studie omkring "ubiquitous computing" og "pervasive games"¹⁵⁰. Hendes forskningsområde er spil, der i særlig grad søger at inkorporere virkelige objekter og reelle fysiske omgivelser og samtidig benytter sig af omfattende netværksopkoblede computersystemer. Skønt disse spil – i forhold til de i analysen nævnte - inddrager virkeligheden i langt højere grad - både på det rumlige, tidslige, økonomiske og sociale plan, fordi de rent faktisk udspiller sig i den virkelige verden - kan McGonigals beskrivelse af, hvordan den magiske cirkel opererer i disse spil, uproblematisk overføres. Hun argumenterer for, at den magiske cirkel er sløret, da det ofte er umuligt for en spiller at differentiere, hvilke objekter der er uden for og inde i spillet. Der findes ingen klar distinktion. Samme tendenser ser vi – om end ikke så ofte – i de inddragne spil. Når en LBP-spiller arrangerer møbler i sin dagligstue for at tage billeder til spillet, er denne handling så en del af spilaktiviteten? Er møblerne objekter i spilsystemet? Når folk benytter WoW som en social platform – til at snakke om eksempelvis biografaktuelle film - er denne samtale så en del af spilaktiviteten? Udgør den handling at se sine kreerede film lavet fra The Movies eller gennem machinima også en del af spilaktiviteten? Det, at disse spørgsmål ikke kan besvares med et entydigt ja eller nej, problematiserer den simple, dikotomiske opfattelse af spilinterne og spileksterne elementer, sådan som den magiske cirkel ellers hentyder til. At sløre den magiske cirkel, sådan som McGonigal gør, er et værdifuldt skridt imod en mere nuanceret forståelse.

Når McGonigal slører frem for bortkaster den magiske cirkel understreges netop, at spillere stadigvæk til vis grad accepterer og anerkender, at de deltager i en aktivitet, der ikke tilsvare helt

¹⁴⁷ Consalvo 2005. S. 11.

¹⁴⁸ Steinkuehler 2008. S 621

¹⁴⁹ Castronova 2005. S. 101.

¹⁵⁰ McGonigal 2006. S. 217-218 samt S. 321.

mondæne gøremål såsom at handle ind og lave mad. Ideen om, at spilleren indoptager en "lusory attitude" - en speciel indstilling, der byder spillets verden og dets regler velkommen - forbliver en central del af spilaktiviteten. Spilleres villighed til at eksperimentere med deres egen personlighed - til at udtrykke sig selv gennem avatarkreationer, brugergenereret indhold, machinima og lignende - afslører, at de tør agere anderledes, når de spiller. Spillerne har hengivet sig til en spilverden, hvori de føler, at deres handlinger foregår i en mere beskyttende atmosfære.

En "lusory attitude" er således klart tilstede i disse andengenerationscomputerspil, men den synes at antage en anden form. Det skyldes, at spillere inviteres til at brugertilpasse eller foretage ændringer ved spilsystemet. Sommetider bliver objekter såsom baner, avatarer og virtuelle genstande skabt og modificeret og sommetider bliver reglerne for deres adfærd ændret gennem værktøjer i eller uden for spillet.¹⁵¹ Herved får spillerne en form for meta-bevidsthed om disse spil. De får kendskab til, hvordan spillet er konstrueret og de underliggende mekanismer, der styrer dets adfærd. De lærer om spildesign ved i mere eller mindre grad at dekonstruere spilsystemets elementer og sammensætte dem på forskellige måder. Dermed leger disse spil med spillerens "lusory attitude". Den kontrakt, den villighed til at følge spillets logik, er konstant under forhandling, når logikken kan ændres efter behov. Frem for blot at underordne sig et rigtigt spilsystem, må spilleren anerkende dets dynamiske natur og nødvendigvis bemærke dets konstruktion gennem sin dekonstruerende adfærd.

Vi ser faktisk en lignende tendens indenfor storytelling, hvor man som tidligere nævnt opererer med en fiktionskontrakt - en "willing suspension of disbelief" - i stedet for en "lusory attitude". Som et særligt postmoderne træk søger nogle historiefortællinger bevidst at bryde tilskuernes indlevelse.¹⁵² Hovedpersonen begynder pludseligt at adressere sit publikum, tilskuere inddrages i teaterforestillingen, eller blodpletter splatter ud på kameraets linse. Disse tiltag provokerer vores fiktionskontrakt uden dog at nedbryde den. De tvinger os til at bemærke fortællingens form - de underliggende strukturer, som den er opbygget af - men en underliggende bevidsthed om, at en historie rent faktisk udspiller sig, forsvinder ikke af den grund. Ligesom andengenerationsspillene frembringer disse fortællinger et ambivalent forhold til sit publikum, som hverken føler sig helt opslugt af eller helt distanceret fra fortællingen.

Andengenerationsspillet er på samme vis hverken fuldstændigt separerede fra eller fuldstændigt integrerede i den virkelighed, der omgiver det. Skønt det er langt mere integreret end førstegenerationscomputerspillet, forbliver en vis kunstighed forbundet med det. Et våben i Everquest kan kun dræbe

¹⁵¹ Jeg vil i næste afsnit beskrive disse konfigurative spilhandling nærmere.

¹⁵² Ryan 1999

inde i Everquests specifikke spilverden. Banekreeringsværktøjerne i LBP kan kun anvendes inde i selve LBP. At spille sød klavermusik i Wii Music kan opnås ved at svinge armene vildt omkring. Vi kan heller ikke booke en reel flyrejse til Azeroth, spilverdenen i WoW. Alle disse eksempler er med til at opretholde en vis separathed fra virkeligheden og berettiger dermed en bevarelse af den magiske cirkel - i en eller anden form.

Totalt at bortkaste den magiske cirkel er også ufrugtbart af en anden grund. Analyseobjekterne afslører tydeligt, at de til tider fordrer en ganske traditionel spilaktivitet. I disse momenter er spillerens opmærksomhed - som i traditionelle spil - møntet på de regler, der eksplicit er formuleret i spillets kode. Hvor mange livspoint har den onde troldmand tilbage? Kan jeg hoppe langt nok til at passere afgrunden? Her befinder spilleren sig mentalt dybt inde i kernen af den magiske cirkel. I det næste moment kan hans opmærksomhed måske være flyttet længere ud til udkanten, hvor cirklen er mere sløret, fordi virkeligheden griber ind i bevidstheden. Når en spiller eksempelvis parodierer et værk gennem en banekreation, kan både referencematerialet såvel som spillets interface være til stede. Spillene tillader, at spillere relativt ubesværet kan foretage disse mentale bevægelser - disse fokusskift, hvor spillets formelt definerede regler på et givent tidspunkt *i mere eller mindre grad* vil være til stede i spillerens bevidsthed. Dette indfanger den slørede magiske cirkel, såfremt vi forestiller os, at spillere i løbet af deres spilaktivitet mentalt befinder sig på forskellige punkter i nedenstående model - sommetider er de inde i kernen, sommetider uden for cirklen og sommetider i områder herimellem.



Castronovas porøse membran indfanger ikke denne kendsgerning. Skønt han ikke placerer spilaktiviteten i et domæne afskærmet fra virkeligheden, bygger hans metafor stadigvæk på en enten-eller-logik. Han mener, at fokus for en spiller i løbet af en spilaktivitet kan karakteriseres som værende enten inde i eller uden for membranen på et givent tidspunkt. De fokusskift, Castronova omtaler, er således mellem spillets domæne og virkelighedens domæne - ikke i relation til hvorvidt virkelighedens domæne

griber ind og påvirker spilaktiviteten. Grænsen mellem spilinterne og spileksterne elementer er trukket for stramt op.

En af grundene til, at denne dikotomiske opfattelse så ofte stadigvæk anvendes på computerspil, kan givetvis spores tilbage til internetstudier. Her ser vi en lignende form for exceptionalisme, der gennem termer som "cyberspace" og "irl" (in real life) klart anskuer det virtuelle som separat fra det virkelige. Et meget eksplicit eksempel på denne opfattelse findes hos Barlow¹⁵³ og Lastowska¹⁵⁴. Skønt denne opfattelse er begyndt at blive angrebet fra bl.a. Taylor¹⁵⁵ og Lehdonvirta¹⁵⁶, synes den stadigvæk at bidrage til den nuværende trend om at anskue computerspil i et separat rum. En forudsætning for, at vi kan udfordre det dikotomiske forhold mellem spil og virkelighed - og dermed den magiske cirkel - er, at vi ophæver den dikotomiske opfattelse af det virtuelle kontra det virkelige. Derfor forekommer computerspilsforskningen at have meget at lære fra den nyere internetforskning, som argumenterer for, at forholdet mellem det virtuelle og det virkelige i realiteten er meget mere rodet og sammenfiltret, fordi vores offline- og onlineidentitet som regel afspejles i hinanden på kompliceret vis:

*"If we look at online spaces historically, for example, we find people negotiating levels of self-disclosure and performance, multiple forms of embodiment, the integration of dual (or multiple) communities, webs of technologies, and the importing of meaningful offline issues and values into online spaces."*¹⁵⁷

Ved i høj grad at udnytte computerens fjerde ludiske affordance, dens netværksegenskaber, udgør andengenerationsspillet netop sådanne "online spaces". Her kan vi ikke bare gemme vores personlighed væk. Vi er ikke fuldstændigt afskærmet fra den øvrige verden. Spillets netværksopkoblede natur bevirker, at vi nærmest ikke kan undgå at kommunikere sider af vores personlighed. Alene ved blot at agere i en spilverden, hvori vores fodspor er synlige for andre, kommunikerer vi, hvem vi er. En ekstremt sindrigt udført bane afslører banekreatørens evner for spildesign. En MMORPG-spiller, der med en magtfuld avatar nedslagter andre uskyldige avatarer uden grund, udviser en usympatisk side af sig selv. Et velspillende broderskab indikerer medlemmernes samarbejdsevner. At vi automatisk overfører dele af vores offline-personlighed over i vores online-spilaktivitet, som Taylors citat beskriver, forekommer ganske klart.

¹⁵³ Barlow 1996

¹⁵⁴ Lastowska 2007

¹⁵⁵ Taylor 2006. Kap. 6.

¹⁵⁶ Lehdonvirta 2008. S. 1-2.

¹⁵⁷ Taylor 2006. S 152.

Den beskyttende ramme, som Apter hentyder til, og som ligger mere implicit i Huizingas magiske cirkel, er derved svagere i disse spil. Vi kan umuligt blot forhandle vores handlingers virkelighedskonsekvenser på forhånd, sådan som Juul siger. Hvor mange dollars vores avatarer er værd; hvilke nye sociale relationer spilaktiviteten vil afføde; hvor godt vores kreerede bane, musikstykke eller film vil blive modtaget; hvorvidt vi bliver indoptaget i et givent broderskab eller smidt ud fra et andet; og hvor effektivt vores virale markedsføringskampagne kommer til at virke, er alle spørgsmål, hvis svar vi ikke er herre over. Konsekvenserne er påvirket af et væld af eksterne faktorer såsom andre spilleres reaktioner, deres humør på et givet tidspunkt samt udbud og efterspørgsel. Ideen om, at spil udgør et separat og trygt domæne, fordi deres spileksterne påvirkninger er overskuelige og på forhånd bestemte, er dermed langt fra gældende for disse spil. De er langt mere integrerede i virkeligheden.

Jeg ønsker nu, at flytte fokus til spilsystemet. Ligesom spilaktiviteten ikke kan forstås som separat fra virkeligheden, kan spilsystemet heller ikke beskrives som en lukket entitet.

Spilsystemet som et komplekst adaptivt system

Spilsystemet åbnes op i disse andengenerationscomputerspil. Spillere inviteres til at konfigurere eller ændre spilsystemet, hvorudfra deres spilaktivitet opstår. Hvad enten sådanne *konfigurative spilhandlinger* foretages direkte inde i spillet som i LBP, uden for selve spillet gennem eksterne værktøjer som med Miis og modding i al almindelighed eller indirekte gennem anmodninger fra spillere til spiludviklere som i Sacred 2: Fallen Angel, er centrale objekter samt deres egenskaber og indbyrdes tilhørsforhold åbne for forhandling. Sommetider er det blot objekternes udformning og udseende, der konfigureres, som når en spiller teksturerer et objekt i LBP eller tildeler en Sims-figur en speciallavet skjorte. Objekter kan også tilføjes til spilsystemet, som når en ny bane kreeres, eller en ny avatar i et MMORPG skabes. I andre tilfælde er spillets formelle identitet - dets operationelle og konstitutive regler - modtagelige for forandring. Herved forandres objekternes egenskaber og indbyrdes forhold, hvorved banekreeringsværktøjerne i LBP, interface-modifikationer i Asheron's Call, anmodninger til spiludviklere om downloadbare "patches" og modding i al almindelighed kan nævnes som eksempler. Under alle omstændigheder er systemet i samtlige af disse andengenerationscomputerspil ikke en statisk størrelse, men i konstant forvandling. Murrays begreb om "authorship" forekommer nøjagtigt at være gældende her. Spillere interagerer ikke blot med spilsystemet. De berører noget dybere. De er medforfattere i ordets bredeste forstand - medskabere af spilsystemets videre udvikling på lige fod med et enormt kollektiv af andre spillere.

At spillere påvirker spilsystemet, betyder nødvendigvis, at den kultur, som spillerne færdes i, også påvirker spilsystemet. Når spillere gengiver den amerikanske præsidentvalgkamp i LBP, skaber Star

Wars-baserede avatarer i The Sims, holder fødselsdag i Animal Crossing: City Folk, eller parodierer den nyeste blockbuster-film i The Movies, sker disse handlinger på baggrund af bestemte tilstande, der er aktuelle i vores kultur. Disse spilsystemer påvirkes af dets spillere, som ydermere påvirkes af deres kulturelle baggrund.

Når en spiller tildeles beføjelser til at konfigurere selve spilsystemet, får han også muligheden for at *forandre* de kulturelle og sociale strukturer, der hersker rundt om spillet. En film lavet fra machinima kan blive det nye, hotte samtaleemne på et internetforum; en bane om det amerikanske præsidentvalg kan have en reel indflydelse på vælgeres stemmeafgivning - eller måske belønnes med en designpris; en Everquest-avatar sat til salg kan medføre intens aktivitet på en auktionsside. Bag en spillers handlinger kan således ligge både retoriske, sociale og økonomiske tanker, hvis kulturelle eftervirkninger kan være markante.

Denne kulturelle reproduktion - det faktum, at spilsystemet på dynamisk vis både afspejler såvel som forandrer dets kulturelle kontekst - kan ikke indfanges ved at anskue spil i isolation – som lukkede systemer. I stedet vil jeg vende blikket mod sociologien, hvor Holland er behjælpelig med et ganske relevant begreb kaldet "complex adaptive systems" (CAS).

*"A Complex Adaptive System (CAS) is a dynamic network of many agents (which may represent cells, species, individuals, firms, nations) acting in parallel, constantly acting and reacting to what the other agents are doing. The control of a CAS tends to be highly dispersed and decentralized. If there is to be any coherent behavior in the system, it has to arise from competition and cooperation among the agents themselves. The overall behavior of the system is the result of a huge number of decisions made every moment by many individual agents."*¹⁵⁸

Og Dooley tilføjer:

*"A CAS behaves/evolves according to three key principles: order is emergent as opposed to predetermined, the system's history is irreversible, and the system's future is often unpredictable."*¹⁵⁹

Eksempler på sådanne systemer spænder vidt - fra aktiemarkeder til myrekolonier og fra økosystemer til den menneskelige hjerne. Fælles for dem er, at de er i en konstant dynamisk udvikling, der både afspejler, men også transformerer eksterne kræfter uden for systemet. Agenter sørger for at tilvejebringe disse påvirkninger. Hjerneceller er eksempelvis de agenter i hjernen, der aktiveres, både

¹⁵⁸ Citeret fra: Michael 2007. S. 106.

¹⁵⁹ Dooley 1996. Uden sidetal.

når vi skal lagre en given information fra vores omgivelser (hvorved påvirkningen går mod systemet - systemet afspejler omgivelserne), og når vi skal formidle denne information til omgivelserne (hvorved påvirkningen går mod omgivelserne - systemet transformerer omgivelserne). Hjernecelleagenterne sørger for denne tovejspåvirkning - denne reproduktion af information.

Der er flere gode grunde til også at anskue andengenerationscomputerspil som CAS. Her udgør spillerne agenter. De sørger for at tilvejebringe ændringer til spilsystemet på baggrund af deres kulturelle baggrund. Spilsystemet kommer herved til at afspejle kulturen. Samtidig bringer de spillets udtryk ud i verden. Som med den menneskelige hjerne er der en form for reproduktion til stede, hvor spilsystemet og dets kulturelle omgivelser er i konstant dynamisk vekselvirkning med hinanden.

Denne gensidige påvirkning kan kun forekomme gennem en decentraliseret styring, som Hollands citat nævner. Skønt decentraliseringen i andengenerationscomputerspillet ikke er komplet, idet spiludviklerne i sidste ende kan vælge at censurere og slette indhold eller lukke en spilserver ned, er indflydelsen på spilsystemets udformning stadigvæk fordelt ud på et enormt antal spillere. Ved at disse spillere alle har lige muligheder for at modificere og kreere, og alle kommer med deres specifikke kulturelle baggrund i bagagen, dannes forudsætningen for de komplekse spilsystemiske forandringer, som både er uigenkaldelige og yderst vanskelige at forudsige, sådan som Dooley formulerer. Ingen ved eksempelvis, hvilke brugergenererede baner LBP vil præsentere spilleren for i morgen, og ingen kan bringe spilsystemet tilbage til en tidligere tilstand. Spillenes udviklingsmuligheder er uransagelige, fordi antallet af agenter, der agerer og reagerer på hinanden, er så enormt.

Som Holland nævner i citatet, opstår der dog former for tilregnelig adfærd gennem agenternes indbyrdes samarbejde og konkurrence. I alle de nævnte spil ses disse sociale tendenser. Spillere holder taktikmøder på nettet, udveksler erfaringer på forums, kreerer virtuelle objekter kooperativt, diskuterer deres kreationer, arrangerer konkurrencer og sætter udfordringer op for hinanden. Mest tydelig er tendensen i WoW, hvor førnævnte skabelse af spilinterne traditioner er eksemplarisk. Her forekommer ingen ændringer af spillets formelle identitet, men alligevel påvirkes spilaktiviteten på ganske omfattende vis. Der opstår en social, kulturel konvention om at udføre en given handling, og denne er dermed styrende for den spilaktivitet, spillerne oplever. Konventionerne opstår, fordi spillenes regelsæt er så lidt stringente, at spillere kan opfinde helt nye måder at spille på. De omsiggribende muligheder for at skabe sin avatars udseende, vælge profession og race, udstyre sig med våben og beklædning, traversere enorme landskaber samt kommunikere med andre spillere er alle med til at understøtte skabelsen af sådanne homogeniserende, sociale retningslinjer - sådanne sindrige, implicitte regler. I et

ellers komplekst, foranderligt spilsystem opstår der lommer af organiseret adfærd skabt på baggrund af agents indbyrdes kommunikation i og uden for spillet.

Derudover forekommer ideen om, at selve *strukturen* i spilsystemet er emergent, passende. I disse spil er det ikke blot spilaktiviteten, der er emergent - selve spilsystemet udvikler sig også på emergent vis på baggrund af spilleres beslutninger. På en måde er emergensen således mangedoblet. Spilaktiviteten udspiller sig emergent på baggrund af systemet, som ydermere udspiller sig emergent på baggrund af menneskers konfigorative spilhandlinger.

Ved at anskue disse spil som CAS betoner vi således stadigvæk spillenes grundlæggende systemiske konstitution, hvilket, analysen af LBP jo viser, er gældende. Samtidig påpeges det, at spillene ikke blot er lukkede systemer, hvis forfatning er utilnærmelig, men derimod åbne, emergente og relativt decentraliserede systemer, der er modtagelige for forandringer i et potentielt uoverskueligt omfang. Disse egenskaber betyder, at de udover at reflektere også kan forandre eksterne kulturelle og sociale kræfter, som ikke står specificeret nogen steder i spillets kode. Denne kulturelle reproduktion tilvejebringes af, at systemkonfigorative spilhandlinger, "authorship", er mulig.

Dermed forekommer Huizingas citat, om at spilaktiviteten forløber: "*[...] according to fixed rules in an orderly manner*"¹⁶⁰ upassende. Hverken fastsatte regler eller orden passer særligt godt på andengenerationscomputerspillet. Her kan reglerne være langt fra fastsatte, og de altid så lidt stringente, at de tillader spillere at forme spilsystemet på ganske kreativ vis. Når et enormt antal af mennesker - hver med deres kreative input, der er farvet af deres kulturelle baggrund - deltager i denne aktivitet, synes kaos snarere end orden at udgøre en passende beskrivelse af spilaktiviteten.

Naturligvis er ikke alle spilsystemer lige komplekse og lige adaptive. Mængden af understøttede systemkonfigorative handlinger varierer såvel som mængden af involverede spillere eller agenter. Men en vis grad af berøring med spilsystemets mekanismer er et fælles kendetegn. Hvad enten objekter til spilsystemet skabes, eller regler for deres egenskaber defineres eller ændres, betyder disse handlinger, at spilsystemet forandres for alle ejere af spillet, fordi spillet er opkoblet til internettet. Heri ligger forudsætningen for, at spilsystemet kan bryde ud af dets aflukkede rammer og åbne sig op.

¹⁶⁰ Huizinga 1950. S. 13.

Konfigurative spilhandlinger - en uddybelse

Det fremgår af ovennævnte afsnit, at disse spil tilbyder systemkonfigurative spilhandlinger. Brugertilpasningsmulighederne er på et så dybt niveau, at selve spilsystemet ændres permanent - "authorship" er muligt. At disse handlinger kan ændre kulturelle strukturer rundt om spillet er også blevet påpeget. Således kan vi konstatere, at når resultatet af en systemkonfigurativ spilhandling (skabelsen af en avatar, et interface, et virtuelt objekt, en bane eller modificeringen af spilregler) kommunikeres eller distribueres til andre, dannes forudsætningen for en kulturel påvirkning.

Men i ovennævnte afsnit kan vi også identificere en anden konfigurativ spilhandling, der ligeledes kan tilvejebringe kulturelle forandringer. Vi kan forandre kulturelle strukturer ikke blot ved at konfigurere spilsystemet, men også ved at konfigurere de sociale retningslinjer, der foreligger i spillet. De lommer af organiseret adfærd, som er nævnt ovenfor, opstår netop på baggrund af sådanne *socialkonfigurative spilhandlinger*. Det er her de implicitte regler frem for spilsystemets struktur, der er under forhandling. Skabelsen af traditioner samt en broderskabsleders bestemmelse af retningslinjer for de øvrige medlemmer i WoW udgør eksempler herpå. Under spilleres kooperative bane-, film- og musikkreering udarbejdes ligeledes indbyrdes sociale enigheder om, hvordan kreationen skal udformes. Sådanne implicitte regler, der ikke står specificeret i spillets regelsæt, formes naturligvis også i traditionelle spil. En skakmester kan udgive bøger om hans foretrukne skakåbninger, og en fodboldtræner kan opfinde nye frisparkskombinationer. Men i andengenerationscomputerspillene er mulighederne i særlig grad til stede gennem omfattende kommunikationsredskaber, og fordi spillenes regelstrukturer er så lidt stringente. Spillene har alle en dimension af fri leg forbundet med sig, hvorved spillere kan opfinde helt nye måder at spille på. De kan skabe deres egne personaliserede adfærdsmønstre. Når disse kommunikeres til andre mennesker, dannes ligeledes forudsætningen for en kulturel påvirkning. De politiske demonstrationer i WoW viser dette potentiale særligt klart.

Konfigurative spilhandlinger forekommer dermed både på et spilsystemisk og et socialt plan. Førstnævnte muliggøres af spilsystemets åbenhed. Sidstnævnte muliggøres af spilsystemets ikke-stringente regelsæt samt omfattende kommunikationsmuligheder i og uden for spillet. Andengenerationscomputerspillet kan når som helst generere sådanne konfigurative spilhandlinger, der drastisk kan ændre den måde, hvorpå spillet spilles - hvad enten spilsystemet eller de sociale konventioner forandres.

Andengenerationscomputerspillet er således under konstant udvikling. Det muliggør udførelsen af nye, kreative handlinger, der virker tilbage på de efterfølgende instantieringer af spillet. Denne processuelle dimension er faktisk forenelig med Juuls metafor om et spiltræ - så længe vores fantasi rækker hertil. Vi kan forestille os et ekstremt komplekst træ, hvorpå mennesker konstant skaber og

finder deres egne grene, hvis tilstedeværelse herefter kommunikeres til andre, som derved får muligheden for at navigere på disse. Grenene kan også skæres væk, som når indhold slettes, eller farves, som når indhold modificeres. Andengenerationsspillenes komplekse og dynamiske natur kræver sådanne bizarre metaforer for at kunne belyses.

Metaforen viser desuden klart det faktum, at disse spil ikke blot nulstilles efter hver spilaktivitet, som Caillois ellers skriver. Spilleres handlinger foregår i et domæne, hvor deres aftryk ikke blot forsvinder, efter en given spilaktivitet er afsluttet. De har vedvarende effekter på spillet.

Den legende og spillende spiller

Normalt er det kun i den frie leg, at vi ser sådanne konfigurative muligheder - et sådant potentiale til at ændre den struktur, hvorfra aktiviteten udspringer. Et barns kreative leg med biler er et lysende eksempel herpå, idet aktiviteten nærmest kun er begrænset af barnets fantasi. Barnet er hævet over reglerne, som derved er alt andet end rigide. Andengenerationscomputerspillet deler legens manglende regelbundethed i dets konfigurative dele. Her er ingen kvantificerbare udfald og dermed ingen konflikt, der skal løses. Samtidig kan det heller ikke blot reduceres til fri leg. Som spillere evalueres vi hele tiden. WoW er fyldt med tal, der angiver vores avatars evner; The Sims 2 præsenterer konstant grafer over vores avatars velbefindende; Wii Music-avatarene smiler, når vi bevæger os i ét med musikken; den virtuelle Wii Fit-træner roser vores ihærdighed, når det første kilo er tabt; og en brugergenereret bane eller selvproduceret film i henholdsvis LBP og The Movies kan være evalueret med én til fem stjerner af tusinder af kritiske spillere. Skønt disse eksempler næppe er repræsentationer af kvantificerbare udfald, viser de ganske klart de underliggende spilevalueringsmekanismer, der konstant foreligger. Som spillere kan vi ikke undslippe disse, hvilket ellers er tilfældet i den frie leg. At disse spil også sommetider besidder spilmodi, som fremkalder meget mere traditionelle spilaktiviteter samt tillader, at spillere kan forfølge individuelt opstillede mål, komplicerer blot forholdet mellem leg og spil yderligere.

Derved vanskeliggøres en definitiv placering af disse spil på paidia/ludus-spektret som allerede påpeget i analysen af LBP. Former for relativt fri leg og mere stringent spil er på kompleks vis mikset sammen. Spillere kan hverken siges udelukkende at lege eller spille eller deltage i en aktivitet, der ligger imellem disse to fænomener. Selv en model, der som Caillois' paidia/ludus-spektrum ikke blot anskuer leg og spil som indgående i et dikotomisk forhold, men som to poler på et spektrum, formår ikke at indfange de komplekse dynamikker, som disse spil fremkalder.

Kerr & Steeves kan med fordel inddrages i denne diskussion. De foreslår, at mange "online spaces" udgør "*virtual playgrounds*".¹⁶¹ Forfatterne benytter denne betegnelse primært om websider som Ellegirl.com, hvor børn og unge kan kommunikere. De kan chatte, spille spil, og udveksle billeder og film med hinanden. Hvor en sådan social aktivitet tidligere var forbeholdt legepladsen ude i det fri, foregår den nu på nettet.

En virtuel legeplads er sigende for andengenerationscomputerspillet af flere årsager. På en legeplads kan en fri leg udfolde sig inden for nogle faste rammer bestemt af de objekter - eksempelvis rutsjebaner, gyngesæt, legehuse og sandkasser - som den består af. Men mere spilrelaterede aktiviteter kan også pludseligt opstå. Børn kan arrangere fodboldkampe, løbedueller eller hinkekonkurrencer. Sommetider er spilmekanismerne også mere underliggende, som når der implicit konkurreres om, hvem der kan lave det flotteste sandslot eller klare sig bedst i sjipning. Derudover kan børnene tilføre deres egne objekter - deres eget legetøj - til legepladsen og lade disse indgå i aktiviteterne. Legepladsen opstiller derved et væld af muligheder for at deltage i konventionelle lege- og spilaktiviteter såvel som opfinde nye varianter af disse. En lignende frihed er kendetegnende for andengenerationscomputerspillet, som deler legepladsens muligheder for kreativ udfoldelse og konfigurative spilhandlinger samt dens underliggende spilmekanismer som nævnt ovenfor.

Ideen om den virtuelle legeplads er også brugbar af en anden grund. Alle de inddragne spil fungerer i en vis grad som sociale platforme. Ligesom de Web 2.0 websider, som Kerr og Steeves nævner, fordrer disse spil en høj grad af samarbejde og kommunikation. Måderne, hvorpå implicite regler formes i WoW-broderskaber, hvorpå baner kreeres kooperativt, hvorpå machinima film anmeldes og diskuteres, og hvorpå handler med virtuelle objekter foretages, vidner alle om tilstedeværelsen af denne omfattende sociale dimension. Spillere nøjes ikke blot med at dyste mod andre spillere online, men inviteres til at samarbejde, samtale og distribuere indhold. Omfattende kommunikationsmidler såsom tekst- og voicechat samt up- og downloadfunktioner står som oftest til rådighed, og de muliggør, at spillene kan fungere som værktøjer til udveksling - af virtuelle objekter, af information og af ideer.

At anvende begrebet om den virtuelle legeplads er dermed brugbart til at forstå, hvordan andengenerationscomputerspillet udgør sociale platforme, samt hvordan leg og spil opstår og udvikler sig herpå. Men begrebet er ikke fuldt ud dækkende. Disse spil er ikke kun legepladser, men også potentielle handelspladser og værktøjer for produktion. Det næste afsnit omhandler disse to aspekter.

¹⁶¹Kerr & Steeves 2005. S. 91.

Den konsumerende og producerende spiller

Vi har før set, hvordan konfigorative spilhandlinger åbner spilsystemet op. Dette afsnit omhandler, hvordan selvsamme handlinger påvirker spillerens rolle som konsument og producent.

Denne rolle er i modsætning til førstegenerationsspillet ikke entydig. Den konsumerende dimension er ganske vist klart til stede i andengenerationscomputerspillet, som jo købes, hvorefter spillere drager værdi fra dem - som regel i form af underholdningsværdi. Men spillere er også mere end blot konsumenter. De konfigorative spilhandlinger giver spillere en enorm kreativ frihed til at producere nye baner, nye fortællinger, nye karakterer og nye interfaces.

Castronova har indgående undersøgt denne økonomiske dimension af en række moderne computerspil tilhørende MMORPG-genren.¹⁶² Hans undersøgelser viser, hvordan virtuelle objekter skabt gennem en spilaktivitet sælges og købes for virkelige penge på auktioner. Indlejret i disse spil er belønningsstrukturer, der opererer som økonomiske systemer, hvori spillere dedikerer tid og energi på at tilegne sig virtuelle objekter, som er attraktive for andre spillere. Objekter kan herefter overdrages til en anden spiller mod betaling. Mere specifikt vurderede Castronova i 2001, at spillere i spillet Everquest gennemsnitligt optjente værdier svarende til 3,42 dollars i timen, hvilket betød, at spillets virtuelle verden fik en 77. plads på listen over de stærkeste økonomier i verden. Denne trend har medført en opblomstring af kommercielle selskaber hovedsageligt i Mexico, Hong Kong og Østeuropa, hvor personer ansættes alene med det formål at "goldfarme" – at høste så meget virtuelt guld så hurtigt som muligt.¹⁶³

Det er klart, at spil som Everquest og WoW repræsenterer ganske ekstreme eksempler i denne sammenhæng. Ikke alle de inddragne spil udgør sådanne komplekse, økonomiske systemer. Men latent i dem ligger muligheden for at producere indhold, som andre folk potentielt set kan drage værdi ud fra. De konfigorative muligheder betyder, at spillere kan anvende disse spil som *redskaber for produktion*. De kan træde ud af rollen som en konsument, hvis spilaktivitet er uomtvisteligt begrænset af spilsystemet og til en vis grad overtage kontrollen over det spilunivers, som de præsenteres for.

Coleman & Dyer-Witthford har indgående fokuseret på denne trend. De beskriver, hvordan computerspil i deres spæde barndom udgjorde en fællesressource ("a commons"), som et helt fællesskab kunne drage gavn af. Computerspil ville ofte rejse fra ét universitet til et andet, hvor studerende spillede

¹⁶² Castronova 2001. S. 1.

¹⁶³ Thompson 2005

og modificerede dem i et vidt omfang. Disse fællesskaber levede på mantraer såsom *"Information wants to be free"*¹⁶⁴ og sørgede derved for, at spillene forblev delt frem for ejet. Denne trend forandrede sig imidlertid i midten af 80'erne, da computerspils popularitet for alvor vandt frem. De blev kommercialiserede og udgjorde nu en vare ("a commodity") - en potentiel pengemaskine - frem for en fællesressource. Dette skifte er ifølge forfatterne:

*"[...] one from a multidimensional media model, in which cultural creation is conceived as the outcome of practices varied, hybrid and, in many cases, not identifiable, to a unidimensional model that sharply compartmentalizes producers and consumers."*¹⁶⁵

Men vi ser nu tendenser til en tilbagevenden til de gamle dyder.¹⁶⁶ Mange moderne spil er ikke udelukkende en vare, men bør beskrives med den mere komplekse betegnelse *"commodity-commons"*. Spillene er ganske vist formelt ejet af spiludgiverne, men deres udvikling samt de begivenheder, der foregår i dem, er i høj grad overladt til spillere. Den værdi, som en given spiller drager af spillet, er i høj grad afhængig af andre spilleres producerende aktivitet:

*"The inteaction of the players provides the substance of their virtual worlds, creating behaviour patterns, social rules and collective institutions. The vibrancy of the online community determines whether a game persists and becomes profitable."*¹⁶⁷

De fleste udviklere af andengenerationsspillene udviser en udpræget interesse i at trække på denne enorme ressource, som spillere udgør. De indser, at spillere ikke blot kan udgøre sociale incitamenter for andre spillere, men også kan benyttes til at give feedback om mulige forbedringer til spillet eller sågar som amatørproducenter af spilindhold. I alle tilfælde udgør spillerne en form for fri arbejdskraft, idet de bidrager til at øge spillets værdi og potentielle levetid.¹⁶⁸

Hvis vi vender blikket mod Oreilly's Web 2.0, ser vi, at denne tovejskommunikation karakteriserer megen af vores digitale kultur - fra editeringsredskaber for musik og video, til internetdistributionsmekanismer og hele open source-bevægelsen¹⁶⁹. Alle disse fænomener er en del af Web 2.0, hvor grundtanken netop er, at *"harness the power of user contribution, collective intelligence, and network*

¹⁶⁴ Ibid. S. 936

¹⁶⁵ Coleman & Dyer-Witthford 2007. S. 947

¹⁶⁶ Ibid. S. 943

¹⁶⁷ Ibid. S. 944

¹⁶⁸ Ibid. S. 944

¹⁶⁹ Open source-software er gratis programmer, hvis kode er offentligt tilgængelig og modificerbar.

effects."¹⁷⁰ Websider som Wikipedia.com og Youtube.com er åbenlyse eksempler på denne tilgang, hvor brugere tildeles en enorm magt til at tilføje, ændre og slette indhold - under visse censurforbehold. Her er nøjagtigt samme former for konfigorative handlinger til stede, og grænsen mellem konsument og producent er ligeledes sløret som en konsekvens heraf.

MDA-modellen er dermed utilstrækkelig, idet den kun indfanger spilleres konsumerende rolle. Som nævnt i teoriafsnittet anses et spil som udviklet af spiludviklere, hvis bestemmelse af "mechanics" indvirker på, hvilken spilaktivitet, spillere vil få. Spilleren er her underlagt det system, der er kreeret for ham. Jeg vil efter næste afsnit præsentere en modificeret MDA-model, der tager højde for spilleres producerende adfærd og samtidig opsummerer mange af de øvrige pointer fra dette diskussionsafsnit.

Motivationerne bag

Andengenerationsspillene indikerer, at motivationerne kan række udover de intrinsiske, som Huizinga, Csikszentmihalyi og Koster nævner. Udover de åbenlyse økonomiske motivationer, som kan foreligge i kraft af spilleres produktive adfærd, påpeger Postigo, at producerende spillere ikke nødvendigvis spiller på grund af direkte økonomiske fortjenester.¹⁷¹ Store dele af modding-kulturen udgør eksempelvis en gigantisk gaveøkonomi, hvor spillere primært er motiveret af den sociale og kulturelle anerkendelse, som deres handlinger afføder, og som giver dem et øget selvværd. Det sociale fællesskab, der opstår, når en gruppe af spillere finder sammen om et fælles projekt, er ligeledes en central motivationsfaktor. Sommetider kan disse anerkendelser og sociale kontakter overføres til økonomiske fortjenester f.eks. i form af priser eller et job i spilindustrien. Postigos hovedpointe er dermed, at producerende spillere både kan ekspandere deres sociale, kulturelle og økonomiske kapital.

Dette ekspanderede syn, der ikke udelukkende ser spilaktiviteten som affødt af en motivation om at blive underholdt (at komme i en flowtilstand eller blive opslugt i spillets univers og dets problemløsningsproces) er også gengivet af Kraus.¹⁷² Følelsen af at have det sjovt er som regel en central del af spilaktiviteten, men også andre motivationsfaktorer kan være til stede. Herunder hører fællesskabsfølelse ("fellowship"), som tilsvarende Postigos sociale motivationer samt selvudfoldelse ("self-expression"). Specielt denne synes særlig interessant, hvad angår andengenerationscomputerspillet.

¹⁷⁰ O'Reilly 2006. Uden Sidetal.

¹⁷¹ Postigo 2003. S. 595.

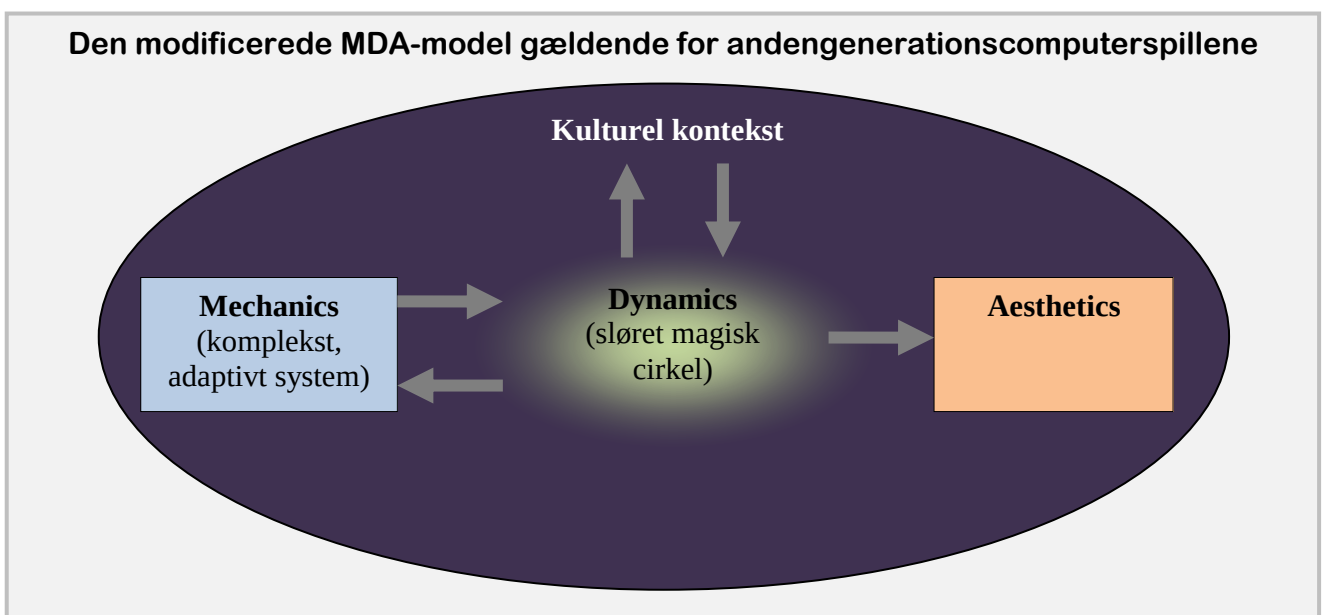
¹⁷² Kraus 2001. S. 27 - 30.

Selvudfoldelse handler om at fremvise sider af ens personlighed.¹⁷³ Ikke alle personer har et lige stort behov for at udtrykke disse, men mennesker vil generelt søge efter en vis bekræftelse fra omverdenen. Andengenerationscomputerspillet muliggør netop sådanne tiltag. Dets værktøjer til konfigurative spilhandlinger tillader en kreativ udfoldelse, der kan kanaliseres til selviscenesættelser. I analysen af LBP nævnte jeg den brugergenererede bane "life", som viser spilleren "Mmanicmads" liv. Mulighederne for at sende videoer af sin musiske optræden i Wii Music er også eksemplarisk. Machinima kan også bruges til dette formål. De fleste MMORPG's har desuden omfattende muligheder for ændringer af avatarernes udseende, hvorved vi til en vis grad kan implementere vores personlige udtryk i spillet.

Således kan vi konstatere, at en forståelse af spil som motiveret udelukkende af ønsker om underholdning er utilstrækkelig. Ganske vist anerkender Huizinga som tidligere nævnt, at andre motivationer end den behagelige opslugthed kan være til stede, men hans relativt afvisende holdning over for disses vigtighed synes sværere at acceptere, hvad angår andengenerationscomputerspillene. Underholdning forbliver en central del af spils tiltrækningskraft, men både økonomiske, kulturelle, sociale og kreative motivationer synes i særlig grad også at gælde.

Afsluttende bemærkninger

Opgavens målsætning - at udvide vores computerspilsbegreb og påpege ludologiens utilstrækkeligheder – er nu ved at være nået. Vi mangler blot at danne os et overblik over andengenerationscomputerspillet kendetegn. Jeg har udarbejdet nedenstående model ud fra Hunicke, LeBlanc & Zubecks MDA-model netop til dette formål.



¹⁷³ Ibid. S. 29.

Punkterne nedenfor udgør både en uddybende forklaring på denne model såvel som en opsummering af diskussionsafsnittets pointer. Andengenerationscomputerspillet er kendetegnet ved følgende:

- Som i traditionelle spil besidder det et spilsystem, hvorudfra en spilaktivitet på emergent vis udvikler sig og påvirker de psykologiske tilstande, som spilleren bringes i og er motiveret af ("mechanics" → "dynamics" → "aesthetics"). Spillet har dermed en konsumerende dimension.
- Det udgør et komplekst, adaptivt system kendetegnet ved en relativt decentraliseret styring samt en emergent udvikling tilvejebragt af spillere, der konstant agerer og reagerer på hinandens handlinger.
- Det tillader systemkonfigurative spilhandling, idet vi gennem spilaktiviteten kan skabe og modificere spilsystemiske elementer, hvorved vi også indtager en producerende rolle ("mechanics" ← "dynamics"), og hvorved spillet kan karakteriseres som "commodity-commons". Den oprindelige MDA-model dermed utilstrækkelig. Reglerne er ikke nødvendigvis fastsatte og gentagelige.
- Dets systemkonfigurative spilhandling kan både afspejle den kulturelle kontekst, som når vi parodierer eller gengiver elementer fra vores kultur såvel som forandre den kulturelle kontekst, som når vi publicerer machinima-film, kreerede baner og virtuelle objekter med virkningsfulde retoriske, sociale eller økonomiske hensigter ("dynamics" → "kulturel kontekst") ("dynamics" ← "kulturel kontekst")
- Det tillader socialkonfigurative spilhandling i højere grad end traditionelle spil, fordi det besidder omfattende kommunikationsmuligheder samt elementer af fri leg, hvilket medfører, at spillere kan opfinde helt nye måder at spille på. Når denne adfærd kommunikeres til andre, er dette en socialkonfigurativ spilhandling. Her er de implicite regler frem for spilsystemet under forhandling.
- Dets socialkonfigurative spilhandling kan både afspejle og forandre den kulturelle kontekst, hvilket udførelsen af politiske demonstrationer i WoW eksempelvis vidner om. ("dynamics" → "kulturel kontekst") ("dynamics" ← "kulturel kontekst")
- Det kan forstås som en virtual legeplads, som fungerer som en social platform, hvorpå en relativt fri leg såvel som en mere stringent spilaktivitet er infiltreret i hinanden på kompleks vis. På en legeplads er paidia/ludus-spektret utilstrækkeligt og kvantificerbare udfald kun sommetider til stede.
- Det er langt mere integreret i virkeligheden. De negotiable konsekvenser er sommetider opløste, og den magiske cirkel er sløret. Herved indikeres, at vi i løbet af spilaktiviteten sommetider er fokuseret på spillets mekanismer og sommetider på de virkelighedskonstituerede regler, som griber ind i vores bevidsthed. Desuden bidrager de systemkonfigurative muligheder til, at vi får en metabevidsthed, som bryder opslugtheden ved at gøre os opmærksom på spillets underliggende struktur. Vores "lusory attitude" forsvinder dog ikke af den grund. En bevidsthed om, at vi blot spiller, forbliver et essentielt kendetegn, som opretholder tilstedeværelsen af en sløret magisk cirkel.

- Vores motivationer for at spille handler ikke altid om underholdning og opslugthed og er ikke altid intrinsiske. En forøgelse af vores sociale, kulturelle og økonomiske kapital samt i særlig grad selvudfoldelse og selviscenesættelse er også i spil.

Ovennævnte punkter beskriver den kerne, som andengenerationscomputerspillet udgør. Et spil som LBP repræsenterer afgjort en exceptionel klar manifestation af andengenerationscomputerspillet, mens andre spil, som eksempelvis Wii Fit vil befinde sig mere i et grænseområde. Jeg mener, at vi i særlig grad kan fremhæve to faktorer, der er afgørende for et computerspils tilnærmelse af andengenerationskernen. Den ene er spillets grad af udnyttelse af computerens netværksegenskaber. Ligesom Web 2.0 udnytter *"the strengths of the web"*¹⁷⁴, synes disse spils udnyttelse af computerens fjerde ludiske affordance særligt omfattende. Uden onlinekommunikationsmidlerne i WoW, uden distributionsmekanismen i LBP, uden upload- og downloadfunktionerne i The Sims og The Movies og uden mulighederne for at sende billeder og videoer til venner i Wii Music ville disse spil miste meget af det, der gør dem ekspanderede. De ville ligne traditionelle computerspil i langt højere grad, fordi centrale muligheder for omfattende social interaktion, for selviscenesættelse, for de mange formidlinger af kulturelle begivenheder, for viral markedsføring og en generel produktiv adfærd ville hæmmes eller helt udeblive.

Den anden meget centrale faktor er graden af understøttede konfigurative spilhandlinger. En høj grad heraf er en forudsætning for, at vi kan sætte vores eget præg på spillet og derved afspejle og forandre den kulturelle kontekst – som i WoW, hvor særligt de socialkonfigurative spilhandlinger er mulige eller LBP, hvor særligt de spilsystemkonfigurative spilhandlinger manifesterer sig. Netværksintegrationen og de konfigurative muligheder er ganske vist ikke de eneste parametre, der afgør, hvorvidt et computerspil tilnærmer sig andengenerationskernen (antallet af spillende agenter samt graden af spiludviklernes censurforbehold har eksempelvis også betydning), men de forekommer særdeles væsentlige. En mangel på dem vil i høj grad trække et spil hen imod førstegenerationskernen – prototypen af det "ludologi-opfyldende" computerspil.

Ligesom begreberne web 1.0 og web 2.0 samt begreberne paidia og ludus fungerer første- og andengenerationscomputerspil således som teoretiske konstruktioner - som tyngdekraftsbesiddende kerner eller prototyper. Ved at betegne traditionelle "ludologi-opfyldende" computerspil som kredsende omkring en førstegenerationskerne og de ekspanderede computerspil som kredsende omkring en andengenerationskerne er en mere integrerende computerspilsteori blevet præsenteret.

¹⁷⁴ O'Reilly 2005. Uden sidetal.

Konklusion

Formålet med dette speciale har været at undersøge, hvorvidt og hvordan computerspil har udviklet sig hinsides ludologien. Denne disciplins hovedargument er, at computerspil først og fremmest bør forstås som værende spil. Spil er transmediale, og computerspil er spil, der medieres gennem en computer. Mere specifikt indbefatter dette syn, at computerspil er lukkede systemer, hvori formelt definerede og fastsatte regler tillader spillere at interagere inde i et særligt univers afskærmet fra virkeligheden. Ved at indoptage en særlig indstilling til at følge disse regler træder spilleren ind i en magisk cirkel - et uspoleret spildomæne - hvori hans handlinger er trygge, fordi han kan kontrollere deres virkeligheds-konsekvenser. Aktiviteten er grundlæggende uproduktiv, frivillig og intrinsisk motiveret, idet den påbegyndes på baggrund af en basalmenneskelig nydelse i et bringe orden til kaos - til at løse den konflikt, som spilsystemet opstiller. Denne proces opsluger spilleren, så virkeligheden falmer yderligere i hans bevidsthed.

Alle disse spilegenskaber er blevet redegjort for i opgavens teoriafsnit og samlet i en model - den ludologiske computerspilsmodel. Den beskriver, hvad et computerspil er ved at opstille otte spilkendetegn, samt hvad computeren kan tilføre spil - computerens ludiske affordances. Langt de fleste computerspil passer på denne model - men ikke alle.

Specielt i de seneste par år har computerspil udviklet sig til et kulturelt fænomen, som bryder ud af ludologiens rammer. En anvendelse af den ludologiske computerspilsmodel i en analyse af Little Big Planet samt en inddragelse af en række andre moderne computerspil afslører dette. Det generelle problem, som vi støder ind i, når ludologien forsøges anvendt på disse spil, er netop dens fokus på at undersøge spil i isolation. Dette ærinde giver mening, så længe vi beskæftiger os med computerspil, som rent faktisk udgør lukkede systemer og fordrer en spilaktivitet afskåret fra virkeligheden. I så fald kan computerspil passende beskrives med ord som separat, uproduktiv og frivillig samt med begreber om fastsatte regler, kvantificerbare udfald og negotiable konsekvenser. Ludologien fungerer her som et brugbart teoretisk og analytisk redskab. Men disse nye ekspanderede computerspil er langt fra lukkede om sig selv. Vi kan ikke ignorere den sociale og kulturelle kontekst, som disse spil indgår i, fordi denne på markant vis både afspejles i og forandres af spilsystemet gennem vores interaktion hermed. Den bevirker, at mange af ludologiens teorier og begreber bør modificeres, tilsidesættes eller tilføjes nye begreber, for at vi kan danne os en forståelse af disse spil.

Jeg har argumenteret for, at computerspilsteorien kan afspejle disse nye tendenser gennem betegnelserne første- og andengenerationscomputerspil. Disse skal forstås som teoretiske konstruktioner på linje med begreber som web 1.0 og web 2.0. Hvor førstegenerationscomputerspil indbefattes af

ludologiens begreber og teorier udgør andengenerationscomputerspil – bl.a. kendetegnet ved centrale parametre såsom en høj netværksintegration samt omfattende konfigorative muligheder - et mere komplekst fænomen, som afslører nødvendigheden i ikke-dikotomiske modeller.

Grænsen mellem spil og virkelighed er sløret. Selvom vi på et mentalt plan er udmærket klar over, at vi blot spiller, kan vi ikke ignorere den inddragelse af virkeligheden, som i mere eller mindre grad forekommer på et givet tidspunkt. Den magiske cirkel er derfor sløret. Et af de vigtigste budskaber indenfor moderne internetforskning er, at forholdet mellem vores online- og offline-liv på kompleks vis er sammenvævet og konstant under forvandling, hvilket betyder, at vores identitet og sociale relationer transcenderer de pågældende domæner. De samme tendenser gælder for andengenerationscomputerspillet, hvorved den gennemgående tryghed, som ellers kendetegner traditionelle spil, udfordres. Men en total opløsning af den magiske cirkel forekommer dog ikke. Ligesom disse spil langt fra er separerede fra virkeligheden, er de også langt fra fuldstændigt integrerede i den. Der forbliver en vis spilagtig kunstighed forbundet med dem, og ofte forligger underliggende spilmekanismer, der evaluerer spilleren.

Grænsen mellem leg og spil er dermed også sløret. Spillene tillader, at vi som på en virtuel legeplads kan deltage i aktiviteter, hvor leg og spil er komplekst sammenvævet, og hvor vi kan opfinde nye varianter af disse. Endvidere fungerer disse virtuelle legepladser som sociale platforme gennem tilstedeværelsen af omfattende kommunikationsredskaber.

Også grænsen mellem konsument og producent er sløret. Disse spil er ”commodity-commons”. De er både en vare samt en fælles platform for produktion, fordi de tilbyder omfattende konfigorative muligheder. Udover at de sociale strukturer omkring spillet er stærkt foranderlige, fordi omfattende muligheder for fri leg og intern kommunikation er til stede, kan også selve spilsystemet forandres. Herved er spillet i konstant udvikling. Via dets spillere, hvis kreative handlinger ikke foregår i et vakuum, men er betinget af deres kulturelle baggrund, kommer spillet både til at afspejle og forandre virkeligheden. Der forekommer en kulturel vekselvirkning, som gør det muligt at anskue disse spil som komplekse, adaptive systemer kendetegnet ved åbenhed, decentralisering og foranderlighed. Manglen på en rigid regelstruktur betyder, at spillere kan benytte disse spil som værktøjer for produktion og som redskaber til at kommunikere og udfolde sig kreativt med. De kan iscenesætte sig selv i et omfang, som ludologien slet ikke indfanger.

På disse måder har computerspil udviklet sig hinsides ludologien.

Litteraturliste

Computerspil

Activision 2008: Guitar Hero: World Tour

Atari 1972: Pong

Atari 1978: Pacman

Blizzard 2004: World of Warcraft

Capcom 1996: Resident Evil

Capcom 2008: Street Fighter 2 Turbo: HD Remix

Deep Silver 2008: Sacred 2

Electronic Arts 2000: The Sims

Electronic Arts 2008: Boom Blox

Electronic Arts 2008: Spore

Electronic Arts 2008: The Sims 2

Electronic Arts 2008: Warhammer Online

GT Interactive 1996: Quake

GT Interactive 1999: Unreal Tournament

Konami 2008: Dance Dance Revolution: Hottest Party

Linden Lab 2003: Second Life

Lionhead Studios 2005: The Movies

Microsoft Game Studios 1999: Asheron's Call

Microsoft Game Studios 2001: Halo: Combat Evolved

Microsoft Game Studios 2007: Halo 3

MTV Games 2008: Rockband 2

NC Soft 2005: Guild Wars

NC Soft 2007: Tabula Rasa

Nintendo 1985: Super Mario Bros.

Nintendo 1985: Tetris

Nintendo 2008: Animal Crossing: City Folk

Nintendo 2008: Wii Music

Nintendo 2008: Wii Fit

Nintendo 2008: Super Smash Brothers: Brawl

Rockstar Game Studios 2008: Grand Theft Auto 4

Sony 2000: Everquest

Sony 2008: Everquest 2

Sony 2008: Little Big Planet

Ubisoft 2008: Far Cry 2

Valve 1996: Half-Life

Tekster

Aarseth 2001: "Computer Game Studies, Year One" i *The international Journal of Computer Game Research*, Volume 1, Issue 1. Lokaliseret d. 10/02/09 på:
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Apter, M. 1991: "A Structure-Phenomenology of Play" I *Adult Play: A Reversal Theory Approach*. Sweets and Zeitlinger. Amsterdam.

Barlow, J. P. 1996: "A Declaration of the Independence of Cyberspace". Lokaliseret d. 10/02/09 på: <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>

Becker, D. 2001: "The Secret Behind "The Sims"". Lokaliseret d. 10/02/09 på:
<http://news.cnet.com/2008-1082-254218.html>

Coleman, S. & Dyer-Witheford, N. 2007: "Playing on the digital commons: collectivities, capital and contestation in videogame culture" i *Media Culture Society*, Issue 29, S. 933-953. Lokaliseret d. 10/02/09 på: <http://mcs.sagepub.com/cgi/content/abstract/29/6/934>
(Tilgået via login på www.statsbiblioteket.dk)

Caillois, R. 1961: *Man, Play and Games*. Schocken Books. New York.

Castronova, E. 2001: "Virtual Worlds: A First-hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier" i *The Gruter Institute Working Papers on Law, Economics, and Evolutionary Biology*, issue 2. Lokaliseret d. 10/02/09 på:
<http://www.bepress.com/cgi/viewcontent.cgi?article=1008&context=giwp>

Castronova, E. 2005: *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago Press. Chicago.

- Chou, T. J. & Ting, C. C. 2003: "The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction" i *Cyberpsychology & Behaviour*, Volume 6, Issue 6, 2003. Mary Ann Liebet Inc. Publishers. New York. Lokaliseret den 01/05/08 på:
<http://www.digitalworlds.ufl.edu/academics/IRS/The%20Role%20of%20Flow%20Experience%20in%20Cyber-Game%20Addiction.pdf>
- Chris, C.1984: *The Art of Computer Game Design*. McGraw-Hill. Berkeley.
- Consalvo, M. 2005. "Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics". Lokaliseret d. 10/02/09 på: <http://oak.cats.ohiou.edu/~consalvo/Consalvo.pdf>
- Csikszentmihalyi, M. 1991: *Flow – Optimaloplevelsens psykologi*. Dansk Psykologisk Forlag. København.
- David, B. A. & Konsynski, B. R. 2007: "Virtual worlds: multi-disciplinary research opportunities" i *ACM SIGMIS Database* Volume 38, Issue 4, S. 17-25. Lokaliseret d. 10/02/09 på:
<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1314234.1314239>.
 (Tilgået via login på www.statsbiblioteket.dk)
- Dooley, K. 1996: "Complex Adaptive Systems: A Nominal Definition". Lokaliseret d. 10/02/09 på:
<http://www.eas.asu.edu/~kdooley/casopdef.html>
- Frasca, G. 2003: "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology" Lokaliseret d. 10/02/09 på: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf
- Huizinga, J. 1955: *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press. Boston.
- Hunicke, R. & LeBlanc, M. & Zubek, R. 2004: "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research". Lokaliseret d. 10/02/09 på: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Jones, M. 1998: "Creating engagement in computer-based learning environments." Lokaliseret d. 10/02/09 på: <http://itech1.coe.uga.edu/itforum/paper30/paper30.html>
- Juul, J. 2005: *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press. Cambridge.
- Kerr, I. & Steeves, V. 2005: "Virtual Playgrounds and BuddyBots: A Data-Minefield for Tinys and Tweenies" i *Canadian Journal of Law & Technology*, issue 4, S. 91-105. Lokaliseret d. 10/02/09 på: http://cjlt.dal.ca/vol4_no2/pdfarticles/steeves.pdf
- Koster, R. 2005: *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press. Scottsdale.
- Kraus, R. 2001: *Recreation & Leisure in Modern Society*. Jones and Bartlett Publishers. Massachusetts.
- Lantz, F. & Zimmerman, E. 1999: "Rules, Play, and Culture: Towards an Aesthetics of Games". Lokaliseret d. 10/02/09 på: <http://www.ericzimmerman.com/texts/RulesPlayCulture.htm>
- Lastowka, F. Gregory 2007. "Rules of Play", præsenteret på AoIR 8, October 17.
<http://terranova.blogs.com/RulesofPlay.pdf>

Lehdonvirta, L. 2008: "Virtual Worlds Don't Exist" præsenteret på seminaret: "Breaking the Magic Circle" d. 10-11 April 2008 på Helsinki Institute for Information Technology. Finland. Lokaliseret d. 10/02/09 på: <http://virtual-economy.org/files/Lehdonvirta-VWDE.pdf>

Lin H. & Sun C, Tinn, H. 2003: "Exploring Clan Culture: Social Enclaves and Cooperation in Online Games". Lokaliseret d. 10/02/09 på: <http://minime.cis.nctu.edu.tw/data/2003-1.pdf>

Littlejohn, S. 1989: *Theories of Human Communication*, Wadsworth Publishing Company. Belmont.

McGonigal, J. E. 2006: "This Might Be a Game - Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century". . Lokaliseret d. 10/02/09 på: http://avantgame.com/McGonigal_THIS_MIGHT_BE_A_GAME_sm.pdf

Michael, L. A. 2007: *The Principles of Existence & Beyond*. Lulu Press. London.

Murray, J. 1998: *Hamlet on the Holodeck*. MIT Press. Cambridge.

Nardi, B. 2006: "Collaborative Play in World of Warcraft" i *Web Congress*, Latin American Volume 4, Oct. 2006 Issue. Lokaliseret d. 10/02/09 på: <http://ieeexplore.ieee.org/Xplore/login.jsp?url=/iel5/4022074/4022075/04022084.pdf?isnumber=4022075&prod=CNF&arnumber=4022084&arSt=3&ared=3&arAuthor=Bonnie+Nardi> (Tilgået via login på www.statsbiblioteket.dk)

O'Reilly, T. 2005: "What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software". Lokaliseret d. 10/01/09 på: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

O'Reilly, T. 2006: "Web 2.0 Compact Definition: Trying Again". Lokaliseret d. 10/01/09 på: <http://radar.oreilly.com/archives/2006/12/web-20-compact.html>

Postigo, H. 2003: "From Pong to Planet Quake: Post-industrial Transitions from Leisure to Work" i *Information, Communication, and Society*, issue 6, volume 4, S. 593-607.

Ryan, M. L. 1999: "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory" i *SubStance Issue 89, Volume 28*, S. 110-137. Lokaliseret d. 10/02/09 på: http://muse.jhu.edu.ez.statsbiblioteket.dk:2048/journals/postmodern_culture/v005/5.1ryan.html (Tilgået via login fra www.statsbiblioteket.dk)

Ryan, M. L. 2004: *Narrative across Media*. University of Nebraska Press. Nebraska.

Salen, K. & Zimmerman, E. 2004: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. Cambridge.

Steinkuehler, C. A. 2008: "Cognition and literacy in massively multiplayer online games" i Leu, D. & Coiro, J. & Lankshear, C. & Knobel, K. (Eds.), *Handbook of Research on New Literacies*. Mahwah. Erlbaum. Lokaliseret d. 10/02/09 på: http://www.academiccolab.org/resources/documents/Steinkuehler_NEWLIT.doc

Sweetser, P. & Wyeth, P. 2005: "GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games" Lokaliseret den 01/05/08 på: http://interactive.usc.edu/members/jchen/p3a-sweets-er.pdf_sid=GOHI46N4qqA&mbox=INBOX&charset=escaped_unicode&uid=5902&number=4&filename=p3a-sweetser.pdf

Suits, B. 1978: *Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. David R. Godine. Boston.

Taylor, T. L. 2006: *Play between Worlds - Exploring Online Game Culture*. MIT Press. Cambridge.

Thompson, T. 2005: "All Work and No Play in Virtual Sweatshops" i *Guardian Weekly*, 25–31 March Edition. The Guardian. London.

Websider

<http://www.dailygamesnews.com>

<http://dailygamesnews.com/2008/09/littlebigplanet-level-creators-could.html>

<http://www.eurogamer.net>

http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=265247

<http://www.gamepolitics.com>

<http://www.gamepolitics.com/2007/12/28/world-warcraft-gamers-plan-avatar-march-ron-paul>

<http://www.gamespot.com>

<http://www.gamespot.com/news/6198106.html?sid=6198106&part=rss&subj=6198106>

<http://www.gamespot.com/ps3/action/littlebigplanet/news.html?sid=6166953&tag=result;title;7>

<http://www.ign.com>

<http://cube.ign.com/articles/595/595089p3.html>