

Abstract

Oppgaven tar for seg forholdet mellom dataspill og skillet mellom fakta og fiksjon, og ser på muligheten for en possibilistisk løsning på hvorvidt dataspill er fiktive eller ikke. En generell innføring gir grunnlag for en videre lesning av oppgaven som legger fram tre tekster som alle omhandler dette forholdet. Deretter blir disse tre tekstene kritisert, og en egen teori om fiksjon, basert på proxyer for innhold i mulige verdener, nærhet mellom verdener og leserens/spillerens forståelse av vår verden og spillverdenen legges fram. Det følger av dette at man ikke kan si at et medie, eller intensjon hos forfatter er betingelser for fiksjon, og spørsmålet om hvorvidt dataspill er fiksjon eller ikke blir vist å være et spørsmål uten noe nødvendig svar.

Videre utforskes dataspillenes metafysikk med fokus på hva vi med sikkerhet kan si om den eller de verdener dataspillet viser til, med fokus på tid og identitet. Det er i hovedsak David Lewis' filosofi som utgjør det teoretiske grunnlaget rundt mulige verdener, men det vises også at han i noen tilfeller er uklar, eller tar feil. Konklusjonen blir at det ikke er mye vi kan si med sikkerhet om verdenene spill viser til generelt, men at dataspill kan være et interessant instrument for mer eksperimentelt rettede filosofer. Til slutt kommer en oppsummering, samt en tilbakevisning av kritikk rettet mot possibilistiske forklaringer av fiksjon.

Takk

Takk til alle som har hjulpet meg med oppgaven. Det kan være enten i form av å ha hørt på ideene mine, så takk til alle mine medstudenter som har vist interesse, eller å ha holdt ut med meg i denne perioden, takk til deg, Siri, eller på andre måter. En ekstra takk til alle som har lest gjennom teksten og kommet med tilbakemelding, i hovedsak mine gode venner Martin, Line, Ragnhild, og selvfølgelig mamma. Størst takk fortjener allikevel Jussi Haukioja for veiledning fra kaos til ferdig produkt. Oppgava hadde ikke vært den samme uten!

Virtuelle verdener og veseners virkelighet

-Possibilisme, fiksjon og dataspill

Innhold

1 Introduksjon til filosofi om dataspill og denne oppgaven 3

1.1 Dataspillfilosofi 3

1.2 Possibilisme 6

1.3 Fiksjon 16

1.4 Noen begrepsavklaringer 17

2 Hva andre har sagt 21

2.1 Aarseth 21

2.2 Tavinor 23

2.3 Waltoniansk fiksjon 26

2.4 Kritikk av overstående 27

3 Virkeligheten i/om dataspill 39

3.1 Identitet 45

3.2 En verden, eller mange? 52

3.3 Hva kan vi si om dataspill? 57

4 Oppsummering og konklusjon 59

4.1 Possibilistisk fiksjon og fakta 59

4.2 Hvordan forstå fiksjonen 60

4.3 Hva kan vi si om dataspill? 61

4.4 Kan kritikken mot possibilistisk fiksjon tilbakevises? 62

4.5 Helt til slutt 65

5 Referanseliste 67

5.1 Faglitteratur 67

5.2 Nettsider 69

5.3 Dataspill 69

5.4 Andre bøker 70

5.5 Bilder 70

1 Introduksjon til filosofi om dataspill og denne oppgaven

Denne oppgaven legger seg inn i skjæringspunktene mellom fiksjonsteori, tenkning i mulige verdener og dataspillfilosofi. Oppgaven kan ses i fire forskjellige deler. Det er da først en innledning til dataspill og possibilisme i litt generelle trekk, som bør gi et grunnlag for videre lesning av oppgaven, samt litt om hvorfor jeg velger den oppgaven jeg gjør. Den andre delen ser på noen av de teoriene som er blitt satt fram om dataspillenes metafysikk. Det er særlig problemstillinger omkring forholdet mellom fakta og fiksjon, ekte og halvekte, virkelig og virtuelt, som opptar meg i denne delen. Jeg legger fram min tolkning av noen tekster som tar opp disse temaene, og som, i hvert fall så langt jeg har funnet, er gode og anerkjente tekster og tanker om dataspillmetafysikk. Selv om jeg anser disse tekstene for å være gode, så legger de fram teori som ikke helt holder. Jeg vil derfor gi min kritikk av dem, og komme med mine egne observasjoner og tanker, og på utarbeide en måte å tenke om fiksjon og fakta på ut fra dette. Den tredje delen dreier seg i hovedsak om å lage en slags «dataspillenes metafysikk», der problemer som tid og identitet tas opp. Det er ikke et forsøk på å lage en «fullstendig metafysikk», men heller å se om det er fornuftig med en slik possibilistisk tilnærming til problemene. Denne delen er ikke en direkte følge av den foregående delen. Allikevel kan begge delene ses på som del av et overordnet possibilistisk prosjekt om fiksjon. Den fjerde er oppsummering og konklusjon, og gir en litt mer strømlinjeformet framstilling av de viktigste punktene, samt svarer på kritikk mot possibilistiske fiksjonsteorier.

1.1 Dataspillfilosofi

Dataspill, noe som her betyr konsoll-, data-, mobilspill osv., er et relativt nytt fenomen, og har derfor ikke vært gjenstand for en virkelig stor filosofisk undersøkelse over lang tid. Men dataspill har en spennende posisjon, og filosofer kan hente inspirasjon fra svært mange områder for å behandle spillene, spillerne og alt annet som hører til. Siden ingen av retningene som behandler dataspill befinner seg i et eget vakuum vil jeg først her nå presentere litt av de forskjellige områdene som det filosoferes rundt, før jeg vil vise hvordan min vei inn i dataspillfilosofien har blitt til.

En typen filosofi det er arbeidet mye med, og er media om, er etikk, for vi forholder oss ganske åpenbart annerledes til enkelte sider ved verdenen i et spill, enn i vår verden¹. Er det galt å stjele andres virtuelle gjenstander? Hvorfor virker det ikke galt å drepe? Fører etikken man har i spillverdenen til endringer hos spilleren i vår verden? Man kan tenke seg å finne et svar i å se på vår identitet, og om den identiteten vi har til vanlig er lik den identiteten vi har i et spill, eller ikke. Når vi handler gjennom en avatar² kan det tenkes at vi ikke er ansvarlige, fordi vi ikke har samme identitet som avataren. På den andre siden er det jo heller ikke til å komme unna at det er vi som styrer denne avataren, og i hvert fall til en viss grad er årsaken til de handlinger den gjør.

En annen vinkling kan være å spørre om hva det er vi faktisk gjør i et spill, og om å drepe en NPC³ er et drap, eller om det er noe helt annet. Dette er jo et tema som tas opp i media, om enn ofte i en allerede konkludert versjon, som sier at man lærer å drepe i spill, og at man (altså unge gutter) tar dette med seg ut i samfunnet, og blir voldelige. Man kan da spørre seg om dette er tilfellet for det sinnsfriske flertallet. De fleste er fullt ut i stand til å skille mellom et drap i et spill, og et virkelig drap, og ser at det er en svært stor moralsk forskjell på de to hendelsene. Dette henger kanskje sammen med hvordan man ser på rettigheter til en person, en avatar og en NPC. NPCer har (kanskje) ingen rettigheter, og det gjør derfor ikke noe å drepe, stjele eller lure dem, med mindre man har personlige pålagte moralske retningslinjer man følger. Disse er i så fall ikke en del av spillet som sådan, men en del av spilleren. Avatarer er derimot i en litt annen stilling, så å stjele utstyr fra en avatar blir i noen tilfeller ansett som cyberkriminalitet (når det ikke er innenfor de rammene spillet tillater). Men i spill som for eksempel *EVE Online*⁴ kan spillerne selv sette opp et moralsk system de håndhever innenfor sitt område, og å stjele kan derfor være moralsk feil, selv om spillet tillater det. I sistnevnte tilfelle blir det et ganske klart skille mellom avataren og spilleren med tanke på moralsk ansvarlighet. Avataren kan straffes, mens spilleren ikke har gjort noe galt. Filosofer som vil ha en mer

¹ Delen om etikk er basert på *Introduction to Part 2: Ethics and Play* av Hallvard Fossheim i Sageng, J.R., Fossheim, H., & Larsen, T. M. (Red.) (2012) *The Philosophy of Computer Games*.

² I spill opptrer man med en *avatar*. Dette er den figuren man styrer og handler gjennom. Avataren trenger ikke å være simulert, og trenger heller ikke å være det punktet man ser ut fra. De mest åpenbare avatarene finner man i spill som *World of Warcraft*[®] (2004), der man styrer en simulert karakter.

³ *Non Player Characters* (NPCer) er de figurene som ikke er styrt av spillere, men som befinner seg i spillverdenen, og som man interagerer med.

⁴ *EVE Online* (1997)

eksperimentell tilnærming til etikk kan kanskje bruke spillere og spillverdener for å teste ut hypoteser.

Et annet område som behandles av filosofer i forbindelse med dataspill er fenomenologi. Det er da kanskje mest i forbindelse med hvordan vi forholder oss til en avatar i spillet, og spillverdenen. Her er det naturlig å tenke på for eksempel Merleau-Ponty og hvordan han behandler den blinde mannen og stokken som en forlengelse av ham, og å se på hvordan vi forholder oss til keyboard og mus. Dette er filosofi jeg ser en absolutt nytte av, ikke bare reint filosofisk, men også med tanke på hvordan man designer spill og i medisin, som i at man kan lage virtuelle proteser. Det er klart det er en viss forskjell på klassiske spill med kontroller, og nye metoder for å interagere med spilluniverset, som gjennom kameraer, der en del av, eller hele kroppen din, er det man spiller med, projisert inn i spillverdenen, og man får en mer direkte oversettelse av ens egen kropp til avataren i spillet. Det kan se ut til at man kan ha en kropsliggjøring av det virtuelle, og skape en form for binding mellom det virkelige og det virtuelle. Man kan derfor spørre seg om det er forskjell på interaksjon med det virtuelle gjennom forskjellige typer kontroller, og hvordan det fører til kropsliggjøring av det virtuelle.

Både etikk og fenomenologi handler i hovedsak om spilleren, og hvordan vi forholder oss til spillet, og i mindre grad (selv om det ikke er til å komme unna) om hva spillet er som sådan. Men det er ganske klart at en av grunnene til at dataspillfilosofi er voksende er at dataspill har en ganske unik plassering i verden. Vi behandler det ikke direkte med kroppen, men kan allikevel være tilstede i en verden som både befinner seg 50 cm fra oss, og samtidig kan være uavhengig av vår verden i tid og rom. Regelverket vi føler i spillet trenger ikke ha mye til felles med de naturlover vi til daglig forholder oss til, men en tydelig verden framstår for oss som vi allikevel kan forholde oss til.

En debatt er hvorvidt dataspill er, eller kan være, kunst. Dette kan selvfølgelig være viktig for spillindustrien med tanke på offentlig støtte og aksept i samfunnet, men personlig har jeg funnet denne debatten lite givende i seg selv. Men det er en side ved denne debatten som går på hva innholdet i spillet er, altså i en mer ontologisk forstand, og derfor kan være verdt å se i forbindelse med min oppgave.

1.2 Possibilisme

Possibilisme finnes i en rekke utgaver, men felles for dem alle er at de på en eller annen måte benytter mulige verdener. Klassisk possibilisme benytter disse verdenene til å finne løsninger på metafysiske problemer, for eksempel om hvordan man kan forstå væren som noe annet enn eksistens. Ting som har væren, men ikke eksistens er da ting som *kunne ha vært*. Russells kjente «gullfjell» er noe som ikke har eksistens i følge klassisk possibilisme, men som har væren, fordi det kunne vært et gullfjell i en annen verden⁵. Man skulle kanskje tro det derfor innen possibilisme er enkelt å finne en god forklaring på hva noe fiktivt er, og mange som tenker i possibilistiske baner har vært innom temaet. For eksempel kan man tenke seg at gullfjellet er fiktivt fordi det kan finnes i en annen verden, og at det er alt som skal til for at noe er fiktivt. Men som jeg vil vise, så er det ikke nødvendigvis så enkelt. Spørsmålet man da må stille seg for å finne et possibilistisk svar på hva som er fiksjon, og hva som ikke er det, er «hva er det ved verdener som gjør at de kan, eller ikke kan, inneholde fiktive ting?»

Jeg vil benytte en possibilistisk tankegang, for allerede i hvordan vi tenker om spill ligger det en klar inklinasjon mot en slik tolkning, da vi snakker om en spillverden som noe annet enn vår egen. Riktignok er ikke dette en grunn i seg selv til å påstå at det skulle finnes en slik verden, eller at det best lar seg forklare gjennom et tankeeksperiment á la possibilisme, men det er allikevel en indikasjon på at det ligger i språket og tenkemåten, og derfor bør være en naturlig teori å benytte.

Det er særlig David Lewis sine tanker om mulige verdener jeg har funnet interessante. Selv om hans posisjon med «virkelige mulige verdener» kan være litt tung å svelge for mange, så er det der jeg har funnet mest mulighet til å gjennomføre prosjektet. Allikevel er oppgaven på ingen måte direkte bruk av Lewis, men heller kraftig inspirert. Jeg vil på ingen måte si at Lewis ville vært enig (eller uenig) i min konklusjon, eller at alt jeg påstår kan utledes fra hans tanker. Et annet utgangspunkt er Kripke, og hans påstand om at fiktive karakterer kjennetegnes ved at de ikke kan møtes i noen mulige verdener, da vi i så fall tilsynelatende må godta flere versjoner av samme karakter som er ulike seg imellom, men som oppfyller alle krav vi har til denne karakteren ut fra kilden vi har⁶. Det

⁵ <http://plato.stanford.edu/entries/actualism/possibilism.html> 15.10 4.3.2013

⁶ Kripke, S. (1972) s. 156-7

vi vet om enhjørninger er at de skal være hestelignende i utseende, men ha horn i panna. Men det er ikke klart at de må være pattedyr. De kan også være magiske, ånder, kanskje til og med reptiler, eller roboter. Og det er, om vi følger Kripke, klart at vi vil finne mange skapninger som fyller kravene om «hestelignende» og «horn i panna», men som man ikke vil si at tilhører samme «natural kind», siden de nettopp kan tilhøre alle de forskjellige kategoriene med fler. Så Kripke vil heller si at ingen av disse kan være enhjørninger, enn at alle er det. Altså blir det fiktive for ham det som ikke kan finnes i noen mulige verdener. Men det ser ut til ikke å stemme helt for dataspill, for vi møter jo karakterene i den virtuelle verdenen. Problemet med de ulike versjonene av en og samme karakter står fortsatt, men konklusjonen om at de da ikke kan tenkes å kunne eksistere på noen måte virker urimelig. Jeg vil argumentere for at Kripke ikke tar direkte feil, men at problemet faktisk ikke er et problem, men heller et resultat av en feilaktig forståelse av fiksjon og «ting».

En annen grunn til at jeg velger possibilisme er at denne retningen har kommet under en del kritikk, blant annet fra Amie L. Thomasson, som mener at possibilisme hopper over det kanskje mest markante trekket til fiktive karakterer, nemlig at de er skrevet eller skapt av noen, og at det kun fokuseres på en smal semantisk forståelse av begrepet⁷. Å lage en possibilistisk teori som kan ta opp i seg noe av denne kritikken, og komme ut stående er en utfordring jeg her prøver meg på. Å kunne styrke denne måten å tenke på, om ikke nødvendigvis som en ontologisk forklaringsmodell, så muligens som et redskap i filosofisk arbeid, anser jeg som en oppgave det er verdt å begi seg ut på. Man kan godt mene at mulige verdener ikke er en realitet, eller at man ikke får de svarene man til nå har ment man får med en slik tenkemåte, men at det er et verktøy som kan komme med en del interessante påstander er det vanskelig å komme utenom. Om jeg er i stand til å fjerne, eller svekke noe av kritikken av possibilismens behandling av fiktive karakterer har fått, vil jeg anse mitt prosjekt for å være svært vellykket.

Hvor står min form for possibilisme i forhold til andre versjoner? Det er jo ikke sånn at alle former for possibilisme er like. Den gode, gamle *Monadologien*⁸ er jo en form for possibilisme, der Gud velger ut den beste av alle mulige verdener, og gjennomfører den.

⁷ Thomasson, A. L. (2012) s. 66-7. Kritikken vil bli utdypet og imøtegått i fjerde del.

⁸ Leibniz, G. W. (1991) s. 68-81

Man kan si at det der legges opp til mulige mulige verdener, men at det er kun én som er gjennomført, og som eksisterer. De andre er uinteressante og irrelevante. Dette krever en gud, eller kraft, som aktivt styrer tilblivelsen av verden ut fra et perfektjonskriterium, og derfor en type possibilisme jeg ikke har særlig sans for. Derimot er den formen som har oppstått i den seinere tid mer interessant. De mange formene for possibilisme legger opp til forskjellige typer mulige verdener, der noen anser dem som like aktualiserte som vår virkelige verden, mens andre anser dem mer som rene logiske konstruksjoner uten egen eksistens utover tankeeksperimentet. Men felles for alle former for possibilisme er at de kan si oss noe om hva det er vi anser for å være umulig, eller tvingende nødvendig. Som et virkemiddel for å løse opp i problemer om modalitet er mulige verdener veldig hjelpsomme. Finnes det regler som man ikke kan tenke at ikke ville eksistert i en annen verden? Hva kan vi godta at kunne vært annerledes?

Kripke er en av filosofene som benytter seg av mulige verdener, men det er ikke en ontologisk forklaring han legger opp til, for han bryr seg ikke hovedsaklig om hvorvidt verdenene er virkelige, og er aktualisert. Derimot er det en forklaring om modalitet slik vi forholder oss til det, altså med et epistemologisk utgangspunkt gjennom å forklare modale begreper om mulighet og nødvendighet, som er målet. Ved å se på hvordan vi tenker og hvordan språket tillater oss å tenke at en verden kan, eller kunne ha vært, får vi fram strukturer om modalitet som ligger i disse.

Derimot finnes det også en possibilisme som legger opp til en ontologisk modell der alle verdenene er aktualiserte, og det ikke er forskjell på varen og eksistens, nemlig den David Lewis legger fram. Man kan kanskje argumentere for at han ikke er helt klar på hva slags eksistens de andre verdenene har, men det er kanskje ikke heller nødvendig. Han sier ganske enkelt at alle verdener som er metafysisk sett mulige også eksisterer, og alle typer eksistens, om det er mulig at det finnes andre, er derfor er tatt hånd om. Hvordan argumenterer han for denne påstanden? Det enkleste argumentet er at vi snakker om, og tror, at ting kunne vært annerledes, og det som kunne vært annerledes kaller Lewis for mulige verdener.⁹ Og hvorfor skulle man ikke tro at disse mulige verdenene finnes?

⁹ Lewis, D. (1979b) s.182

I DO NOT MAKE IT AN INVIOABLE PRINCIPLE TO TAKE SEEMING EXISTENTIAL QUANTIFICATIONS IN ORDINARY LANGUAGE AT THEIR FACE VALUE. BUT I DO RECOGNIZE A PRESUMPTION IN FAVOR OF TAKING SENTENCES AT THEIR FACE VALUE, UNLESS (1) TAKING THEM AT FACE VALUE IS KNOWN TO LEAD TO TROUBLE, AND (2) TAKING THEM SOME OTHER WAY IS KNOWN NOT TO.¹⁰

Dersom Lewis har rett¹¹ er det ikke store problemer med å si at mulige verdener eksisterer, men at det er problemer om man har andre typer ikke-realiserede mulige verdener, eller måter å forklare muligheter på.

Det kanskje viktigste argumentet for at det er vits i å tenke i mulige verdener henter han fra matematikken og sett-teori. Å postulere at sett av gjenstander finnes gjør at man kan forklare veldig mye mer i matematikken enn man kunne gjort uten. Det er på ingen måte klart at settene har en egen selvstendig eksistens, men forklaringsverdien man får av å si det er så stor at man har ansett det for å være nødvendig. Det samme mener Lewis kan gjøres med mulige verdener. Vi har kanskje ikke noen klare beviser for at disse verdenene er realiserede og har en egen eksistens (og gitt hvordan verdener er fullstendig avskåret fra hverandre vil vi aldri kunne finne det ut helt sikkert heller), men vår evne til å forklare filosofiske problemer blir såpass mye større at det er verdt å innta den posisjonen uansett. Så som filosofisk instrument for å avklare metafysiske spørsmål med mer, er denne possibilismen så sterk at det i seg selv er nok til å rettferdiggjøre standpunktet.

Et kanskje noe mer filosofisk argument for denne teorien er at om man godtar at man kan tenke i mulige verdener, og få metafysiske sannheter som svar (á la Kripke), så kan man, om man vil følge Lewis¹², tenke følgende for å vise at disse mulige verdenen kan være like realiserede som vår egen: Jeg har ingen bror, men jeg kunne ha hatt det. Altså kan man tenke seg en mulig verden der jeg har en bror, og derfor inneholder oss begge. Om man godtar at ting kunne vært annerledes, så er dette en ganske grei påstand. Men man kan da fortsette følgende: Kan det hende at det finnes en verden der denne personen ikke har noen bror, sånn at rollene er motsatt av hvordan de er i den virkelige verden? Det er ikke vanskelig å tenke seg at «min bror» eksisterer, mens jeg ikke gjør det. Om man har

¹⁰ Lewis, D. (1979b) s.182

¹¹ Lewis fortsetter *Possible Worlds* (1979b) med å argumentere for dette, uten at jeg vil gå nærmere inn på detaljene her.

¹² Lewis, D. (1986) s. 93-94. Jeg har skrevet ganske godt om på Lewis' argument som vises på s. 94, og lagt til «vår viten om at vi er realiseret» fra s. 93. Lewis bruker dette i hovedsak for å vise at det ikke er noen god grunn for å ta denne verdenen som utgangspunkt for indeksikalisering, med unntak av pragmatiske.

godtatt det første, bør man også kunne godta dette. Om man godtar at muligheter ikke bare er en illusjon, og er en modal nihilist, så bør alt være greit så langt.

Neste skritt blir da å spørre om hvordan man vet at denne verdenen eksisterer. Legg merke til at det ikke er spørsmål om hvordan verdenen man befinner seg i *er*, men om den eksisterer i noen form. Og det bør de aller fleste kunne være enige i. Vi trenger ikke si noe om at den er fysisk, at den er lik slik den framstår for oss, men vi bør kunne si at vi har en formening om eksistens, noe á la cogito eller intensjonalitet. Kan dette eksistere uten noen form for verden (i da det metafysisk sett videste begrepet)? Jeg har i hvert fall problemer med å forstå hvordan man skal kunne si dette på en fornuftig måte. Om man da godtar både at det finnes en verden man er i, og man vet det, og samtidig mener at det kan finnes en verden der min faktisk (brukt på en intraverdensk, og ikke transverdensk, måte) ikke-eksisterende bror finnes, men ikke har noen for ham faktisk eksisterende bror, så bør han samtidig kunne ha den samme vissheten om sin egen eksistens som du og jeg har om vår egen og vår verdens. Hvordan skal jeg da kunne vite at jeg er i en faktisk aktualisert verden, mens min «ikke-eksisterende» bror, som er overbevist om det samme, ikke er det? Skal bevisene som gjør at vi vet at vi faktisk eksisterer og er aktualiserte kun gjelde for oss, og ikke for mulige andre personer? Det ser altså ut til at det er mulig at man selv ikke eksisterer, men kun er en bit av et tankeeksperiment i en verden som ikke er vår, om man vil holde på at kun én verden er totalt realisert. Vi kan da ikke med sikkerhet si at dette er vår verden som er det, noe vi tilsynelatende ikke vil si oss enige i at er tilfellet. Det er kanskje bedre å si at vi ikke med rette kan si at disse mulige verdenene ikke eksisterer, og heller må si at de gjør det. Er det noen grunn til at av alle mulige verdener er noen få absolutt realiserte, mens noen ikke er det, og hvordan kan vi da vite at vi tilhører en av disse få som er absolutt realiserte?¹³ Grunnlaget for å si at indeksikalisering er forbeholdt oss ser ikke ut til å holde, og enhver annen mulig eksisterende entitet bør kunne indeksikalisere ut fra sitt eget ståsted med like stor rett som vi gjør, og aktualiseringen av verdenen er derfor lik vår.

Vi har da den virkelige verden, og alle mulige verdener. I språkbruken virker det kanskje som om det er et viktig «virkelighetsskille» mellom dem, fordi vår er virkelig, mens de andre bare er mulige. Og det er en forskjell, men kun med tanke på referanse. Vår verden

¹³ Lewis, D. (1986) s. 93

er virkelig fordi vi er i den. Derimot vil min ikke virkelige bror i en annen verden anse sin verden som virkelig, og vår som mulig. Sett utenfra, selv om det er umulig, med et slags «guds øye», vil det ikke være noen verdener som er mer virkelige enn andre, for alle er virkelige for sine innbyggere. Men når det er snakk om «den virkelige verden», så er det vår verden som vi befinner oss i, med mindre en annen skulle være referansen.

Det er et par andre sider ved Lewis' tenkning som for meg framstår som store teoretiske fordeler. Forholdet mellom helhet-del, identitet over tid og set-teori er spesielt viktig sammen med motstykketeori. For å ta en ting av gangen: Lewis' mereologiske teori går ut på at alle, i hvert fall hverdagslige, ting er sammensatte sett. Det finnes noen minste deler som befinner seg i spatiotemporale forhold til hverandre, og som alt annet er bygd opp av, og at «ting» derfor er et sett av slike. Dette har den konsekvensen at alt som kan være et sett, også er en ting. Jeg og stolen er en ting, bordet og naboblokka er en ting, hunden min og ursa minor er en ting, det innerste leddet på Obamas høyre stortå og Burkina Faso er en ting... Det er med andre ord svært mange ting som er ting, langt utover det vi til daglig vil kalle «ting». Grunnen til at vi ikke har så mange «ting» i dagliglivet er rett og slett av praktiske årsaker¹⁴. Vi har ikke behov for et eget navn på settet av alle svaner med brukket høyrevinge og grønne folkevogner. Vi velger derfor å overse de aller fleste sett som finnes. Men i prinsippet finnes også disse upraktiske tingene på lik linje med dataen jeg skriver på.

Alle ting er ting over tid fordi de kan vises som en orm gjennom romtiden. Det vil si at det finnes temporære biter av meg, på samme måte som det finnes spatielle. Jeg har øynene på framsiden av hodet, og jeg har treårig-meg før meg i tid. Man er dermed identisk med seg selv, rett og slett fordi alle disse gjenstandene tilhører samme sett.

Så alt er identisk med seg selv. Her kommer Lewis' motstykketeori¹⁵ inn og redder en ellers ganske uheldig side ved mange possibilistiske retninger. Dette er en elegant måte å få orden på forhold mellom ting i forskjellige verdener, og kan, forenklet, forstås slik: For at det å tenke i mulige verdener skal ha noen mulighet, må vi jo tenke at det finnes

¹⁴ Nolan, D. (2005) s. 35.

¹⁵ Der jeg finner gode norske ord for fagtermer benytter jeg disse, som her «motstykke» for «counterpart». Ikke alle uttrykk er like gode å oversette, så en del står også på engelsk. Det meste som er oversatt bør være greit, men noe er kommentert ut fra hvorfor jeg velger en spesiell oversettelse.

verdener med de samme personene og tingene som her. For eksempel sier man ofte at noe kunne ha skjedd med person sånn-og-slik. Jeg kunne kanskje ha spilt *World of Warcraft*¹⁶ nå. Det gjør jeg ikke, jeg jobber med denne oppgaven, men muligheten er der fordi i en annen verden sitter jeg og spiller. Altså finnes det en «meg» som er jobbende, og en som er spillende. Det ene utelukker det andre (logisk sett kan man kanskje jobbe og spille samtidig, men min erfaring er at det fungerer svært dårlig, og i hvert fall for mitt vedkommende den jobbende meg er ikke lik den spillende meg). Hvis jeg er identisk med meg selv i en annen verden, hvordan kan vi da forstå at jeg kan inneha begge disse to egenskapene?

Det er ganske klart at jeg og «meg» i den andre verdenen ikke kan være identiske, rett og slett fordi vi kan inneha to forskjellige egenskaper. Men hva er vi da?

WHERE SOME WOULD SAY THAT YOU ARE IN SEVERAL WORLDS, IN WHICH YOU HAVE SOMEWHAT DIFFERENT PROPERTIES AND SOMEWHAT DIFFERENT THINGS HAPPEN TO YOU, I PREFER TO SAY THAT YOU ARE IN THE ACTUAL WORLD AND NO OTHER, BUT YOU HAVE COUNTERPARTS IN SEVERAL OTHER WORLDS. YOUR COUNTERPARTS RESEMBLE YOU CLOSELY IN CONTENT AND CONTEXT IN IMPORTANT RESPECTS. THEY RESEMBLE YOU MORE CLOSELY THAN DO THE OTHER THINGS IN THEIR WORLD. BUT THEY ARE NOT REALLY YOU. FOR EACH OF THEM IS IN HIS OWN WORLD, AND ONLY YOU ARE HERE IN THE ACTUAL WORLD. INDEED WE MIGHT SAY, SPEAKING CASUALLY, THAT YOUR COUNTERPARTS ARE YOU IN OTHER WORLDS, THAT THEY AND YOU ARE THE SAME; BUT THIS SAMENESS IS NO MORE A LITERAL IDENTITY THAN THE SAMENESS BETWEEN YOU TODAY AND YOU TOMORROW. IT WOULD BE BETTER TO SAY THAT YOUR COUNTERPARTS ARE MEN YOU *WOULD HAVE BEEN*, HAD THE WORLD BEEN OTHERWISE.¹⁷

Vi er altså motstykker. Jeg har i den andre verdenen et motstykke som er svært likt meg, men ikke identisk. Selvfølgelig kan det være verdener der det finnes motstykker som er umulig å skille fra meg på alle måter, bortsett fra at vi befinner oss i forskjellige verdener, men vi er allikevel ikke identiske. Noen har også større forskjeller. Noen er kanskje motstykker i helhet, mens andre er motstykker bare delvis. Motstykker tillater variasjon mellom seg, og er en ganske løs gruppering. Hvordan kan man tillate dette tilsynelatende tilfeldige utvalget av individer som motstykker? Det som er så elegant er at vi, om vi følger Lewis, kan trekke sett inn her og. På samme måte som et sett blir en ting, så kan sett være motstykker. Hvilke «motstykkesett» vi forholder oss til er kun en pragmatisk sak¹⁸, på samme måte som hvilke «tingsett» vi forholder oss til. Så om det er snakk om

¹⁶ *World of Warcraft*® (2004)

¹⁷ Lewis, D. (1979a) s.112

¹⁸ Nolan, D. (2005) s. 71.

hvordan jeg kunne ha brukket nakken i et trappesfall inneholder settet alle som har en kropp som min, mens det ikke er behov for noe personlighetstrekk som ligner. Det kan til og med være zombier. I andre tilfeller vil slike zombier være uegnede som motstykker, som i om jeg kunne ha vunnet et sjakkspill mot Magnus Carlsen. Altså trenger ikke det faktum at spilleren og avataren ser helt ulike ut bety at de ikke er motstykker. Sett av ting er altså ikke begrenset til én verden, rett og slett fordi det ikke er nødvendig at ting i settet står i et eksternt spatiotemporal forhold til hverandre. Settet er en logisk konstruksjon som ikke er begrenset av verdenenes restriksjoner for innholdet.

Hvis vi tenker på denne måten kan vi få et svar til Kripkes problem med at enhjørninger ikke kan finnes i noen verden fordi vi vil finne for mange, og for forskjellige entiteter som fyller kravene vi har. Problemet hos Kripke er en trang til å finne en «natural kind», og ikke tenke i sett laget ut fra praktiske hensender. Hvis vi lager et sett av gjenstander som har de egenskapene vi mener må til, som «hestelignende», «horn i panna», og kanskje noe om størrelse og lignende, så vil alle disse gjøre jobben som enhjørninger. Så Kripke har helt rett i at de vil være forskjellige, men forskjeller finnes jo også blant grupper med faktisk eksisterende og hverdagslige ting, som hester. Man finner heller ikke to hester som er helt like, og som ikke kan ha et skille seg i mellom som gjør at de kan klassifiseres som to forskjellige typer ting.

Et viktig prinsipp som er lurt å ha i bakhodet er det såkalte «*principle of minimal departure*» som er satt fram av Mari-Laure Ryan. Dette er en utdyping og forbedring av Lewis på punktet om hva som er sant i fiksjon med utgangspunkt i counterfactuals. Hvis vi sier at for eksempel «Sherlock Holmes er intelligent», så betyr det noe i retning av at «om Sherlock Holmes hadde eksistert, og historien i bøkene hadde funnet sted i den virkelige verden, ville han vært intelligent». Vi ser altså ut til å tenke oss at noe som ikke er fakta kunne ha vært det, og tenker da i en verden som er lik vår, med unntak av de punktene som må endres for å få counterfact til å være fakta. Ryan tar utgangspunkt i Lewis' uttalelse

A SENTENCE OF THE FORM «IN FICTION F, P» IS NON-VACUOUSLY TRUE IFF SOME WORLD WHERE F IS TOLD AS KNOWN FACT AND P IS TRUE DIFFERS LESS FROM OUR ACTUAL WORLD, ON BALANCE, THAN DOES ANY OTHER WORLD WHERE F IS TOLD AS KNOWN FACT AND P IS NOT TRUE¹⁹.

¹⁹ Lewis, D. (1978) s. 42

Men denne formuleringen er uklar i visse henseender²⁰, så Ryan setter fram en annen formulering som omfavner poenget i Lewissitatet ovenfor, men som gjør det noe klarere.

THERE IS A SET OF MODAL UNIVERSES A, WHICH ARE CONSTRUCTED ON THE BASIS OF FICTIONAL TEXT F, AND IN WHOSE ACTUAL WORLD THE NONTEXTUAL STATEMENT P IS TRUE.

THERE IS A SET OF MODAL UNIVERSES B, WHICH ARE CONSTRUCTED ON THE BASIS OF FICTIONAL TEXT F, AND IN WHOSE ACTUAL WORLD THE NONTEXTUAL STATEMENT P IS FALSE.

OF ALL THE UNIVERSES, TAKE THE ONE WHICH DIFFERS THE LEAST, ON BALANCE, FROM OUR OWN SYSTEM OF REALITY. IF IT BELONGS TO SET A, THEN P IS TRUE IN [TEXTUAL REFERENCE WORLD], AND THE STATEMENT «IN TRW, P» IS TRUE IN [THE ACTUAL WORLD]. OTHERWISE, P IS FALSE IN TRW, AND «N TRW, P» IS FALSE IN [THE ACTUAL WORLD]²¹.

Det gir oss en måte å finne den verdenen som er likest mulig vår, men unntak av de tingene vi vet er counterfactuals. Vi har et prinsipp om minste mulige avvik fra vår verden, og det er den vi holder oss til. Det må nevnes at dette ikke er en nødvendighet, men heller en måte vi faktisk leser tekster på. Det som ikke er spesifisert annerledes tar vi for å være likt vår verden, så selv om det ikke er spesifisert at Sherlock Holmes ikke har speilvendte indre organer, så vil en uttalelse i den retning bli normalt ansett som falsk ut fra at vi anser Sherlock for å være et menneske, og standardutgaven av mennesker har ikke speilvendte indre organer.

IT IS BY THE VIRTUE OF THE PRINCIPLE OF MINIMAL DEPARTURE THAT READERS ARE ABLE TO FORM REASONABLY COMPREHENSIVE REPRESENTATIONS OF THESE WORLDS CREATED THROUGH THE DISCOURSE, EVEN THOUGH THE VERBAL REPRESENTATION OF THESE WORLDS ARE ALWAYS INCOMPLETE. WITHOUT THE PRINCIPLE, INTERPRETATION OF VERBAL MESSAGES REFERRING TO [ALTERNATIVE POSSIBLE WORLDS] WOULD BE LIMITED TO THE EXTRACTION OF STRICT SEMANTIC ENTAILMENTS. THE READER OF A FICTION CONTAINING THE SENTENCE «BABAER THE KING OF ELEPHANTS WENT TO A RESTAURANT» WOULD BE ENTITLED TO RECONSTRUCT THE PROPOSITION «AT TIME TN BABAR WAS AT A RESTAURANT», BUT NOT TO DRAW THE PRAGMATIC INFERENCE: «BABAR WAS HUNGRY, AND WENT TO THE RESTAURANT TO EAT.» TO COME TO THIS CONCLUSION, WE MUST ASSUME THAT IN THE ANTHROPOMORPHIC WORLD OF BABAR, WHERE ELEPHANTS HAVE KINGS AND ARE ABLE TO TALK, THEY ARE ATTRACTED TO RESTAURANTS FOR THE SAME REASON WE ARE.²²

²⁰ Ryan, M-L. (1991) s. 49. En fiksjon trenger ikke å bli framsatt i vår verden, men kan bli framsatt innen en fiksjon, sånn at fiksjon f da ikke er tydelig på om den mener fiksjonen sett fra vår verden, eller fra en fiktiv verden der det fortelles en fiktiv historie. Formuleringen viser heller ikke noe problem med at det er en forteller som forholder seg til disse kjente faktaene, noe som ikke er åpenbart uproblematisk.

²¹ Ryan, M-L. (1991) s. 50

²² Ryan, M-L. (1991) s. 52

Dette er selvfølgelig normalen, og ikke en nødvendighet. For eksempel kan man bryte med dette prinsippet for å skape en absurd effekt, som blant annet beskrivelsen av Polen i Alfred Jarrys *Kong Ubu*, der dette ingensteds Polen gjør at selv om Stanislaw Lezczynski finnes i begge verdener, så kan ikke noe informasjon om ham fra vår verden brukes til å fylle ut hullene i fortellingen på en meningsfull og «sikker» måte²³.

I dataspill kan det være litt andre bruksområder for dette prinsippet enn i tekster, siden vi får gitt ganske mye mer gjennom simuleringen. Allikevel er det i mange sammenhenger hull i dataspillene og som vi tetter eller fortolker ved hjelp at et slikt prinsipp. Det er da selvfølgelig ikke en «textual reference world», men en «spillet referanseverden». Poenget er allikevel det samme.

Det er ikke sånn at dette prinsippet er det eneste vi benytter når vi fyller hull i narrativet. Intertekstualitet, altså at lesning av et verk henter fra lesning av et annet, er også viktig. Vi vil for eksempel kunne tenke oss at i en typisk fantasyfortelling med dverger, drager og hobbitter, så kan det godt finnes alver, selv om ingen er nevnt. Vi kan altså trekke tanker om hvordan en verden er fra ett verk til et annet, så lenge ikke noe motsier at det kan være tilfellet.

Spillerens oppfatning av hva som skjer i spillet er med andre ord et viktig utgangspunkt for meg. Vi leser spillet og forestiller oss et handlingsforløp, og en teori som ikke kan gi en forklaring som stemmer over ens med disse forestillingene finner jeg lite interessant. I siste instans kan jo dataspill forklares ut fra ett-tall og nuller, men det er ikke det spilleren opplever. Vi opplever landskap og personligheter, og det er dette teorien bør kunne gi en forklaring på. Hvordan vi leser og forstår spillet er derfor viktig å ha med, men jeg tar det for gitt at vi opplever spillet, og bruker overnevnte metoder for å skape denne historien. Dette vil sikre en viss grad av «common sense», og forhåpentligvis gjøre alt både mer forståelig og lettere å godta.

Min posisjon er langt nærmere Lewis' enn Kripkes. Jeg er ikke fullstendig overbevist om at det ontologisk sett finnes muligheter, og at det derfor er mulig at ethvert ontologisk perspektiv i en possibilisme muligens er grunnlag til å forkaste hele teorien. Men på den

²³ Ryan, M-L. (1991) s. 58

annen side er jeg på ingen måte heller overbevist om at muligheter ikke eksisterer (på ett eller annet vis). Jeg velger her å godta at ting kan være, eller kunne vært annerledes, og at det derfor ikke er umulig at det kan ligge en ontologisk føring med aktualiserte mulige verdener i possibilisme. Og hvis dette er mulig, så kan det jo hende det er sånn, og jeg vil derfor snakke som om det finnes andre verdener. Kan hende er de kun logiske muligheter, gitt av vår måte å forstå på, men dette skillet er ikke så viktig for meg. Jeg ser possibilisme som en slags pseudo-ontologi som aldri kan verifiseres om er reint logisk, eller om det finnes mange verdener. Men jeg har ingen god grunn (bortsett fra at det er litt far fetched) til å si at andre verdener *ikke* skal være realiserte. Jeg synes det er lettere å forstå og snakke om verdenene som på den måten, så vil forholde meg til dem som realiserte.

1.3 Fiksjon

Fiksjon er ikke noe som er helt åpenbart hva er. I dagligtale er det ganske greit stort sett, men det viser seg å være vanskelig å gi en presis definisjon på hvorfor noe er fiktivt, og hva det faktisk vil si. For enkelte er det en slags forståelse av at det fiktive «er noe som ikke er virkelig», uten at det reflekteres så mye mer utover saken enn det. Men selv om dette har en slags «common sense» ved seg, så er det klart at det ikke er en holdbar posisjon, i hvert fall ikke uten et klart skille mellom hva som er virkelig og uvirkelig. Mange vil nok si (i hvert fall om man ikke tenker seg om) at det som er virkelig er det som er her i verden, og at alt som ikke er det ikke er virkelig. Tall er for eksempel noe som da fort vil bli ikke virkelig, men som man kanskje ikke vil klassifisere som fiktive av den grunn. «Ikke virkelig» ser ikke ut til å være tilstrekkelig for fiktivitet.

Videre virker det også som om det som er fiktivt, i hvert fall i en viss grad, er fastsatt med visse egenskaper. For eksempel vil jeg antagelig få høre at jeg tar feil om jeg sier at Sherlock Holmes har antenner på hodet. Dette kan ha sammenheng med en annen side ved det fiktive, nemlig at det er noen som har funnet det opp, og som derfor kan se ut til å ha en form for rett til å hevde hva som er sant eller ikke om det.

Til slutt vil det jeg nå har beskrevet, ved hjelp av ytterligere observasjoner og teorier, lede ut i en possibilistisk teori som kan forklare hva fiktivitet er, basert på vår dom over verdenen vi får en proposisjon om. Jeg vil også ta med noe av denne «common sense»

forståelsen, men få den plassert i possibilistisk teori, for kanskje å unngå noe av den kritikken som tidligere har kommet mot possibilistiske teorier om fikтивitet. Det er allikevel mer fokus på å ha en koherent teori, enn allmenn aksept.

1.4 Noen begrepsavklaringer

Det bør nok redegjøres for noen andre konsepter her også som vi bruker til daglig, men som vi kanskje ikke helt tenker over. Dette skal jo handle om dataspill og fiksjon, og begge deler kan man stille spørsmålstegn ved. Jeg tar det for gitt at «dataspill» er en ganske grei gruppering, selv om det kan være noe misvisende, da konsoll-, arkade-, mobilspill og lignende også faller inn under det, og man til daglig ofte omtaler en data som en PC eller Mac. Men det bør være klart at dataspill her går mer på at det benyttes elektronisk datakraft for å spille dem.

Jeg vil legge opp til en tredeling mellom spill, spillverden og mulig verden. Denne oppdelinga vil kanskje ikke virke helt nødvendig enda, men den er viktig for min teori som vil legges fram seinere.

Spillet er utregninga og visninga. Det er ganske enkelt det som skjer i datamaskinen ut fra det innholdet som er programmert. Om dette hentes fra en CD, harddisk eller en fjern server spiller ingen rolle. Dette består av en masse regler, og befinner seg utelukkende i vår verden. Det er via spillet vi har en direkte kausal forbindelse mellom spilleren og spillverdenen, siden spillet befinner seg materielt i vår verden. Vanligvis er det en mengde instanser av et spill. Både jeg og naboen kan sitte med *Warcraft® III*²⁴, og begge besitter da det samme spillet. Noen spill er kanskje unntak fra dette, som upubliserte soloprojekter som er lagra kun ett sted, og kanskje også større spill som kjøres på kun én server, som *EVE Online*²⁵. Ett spill kan også inneholde flere utregninger som er uavhengige av hverandre, og som opererer som små spill i spillet. Denne delen kommer jeg ikke til å behandle så mye i denne oppgaven. Spillet kan sammenlignes med skriften i en bok, eller filminga og den fysiske utgaven av en film.

²⁴ *Warcraft® III: Reign of Chaos®* (2002)

²⁵ *EVE Online* (1997)

Spillverdenen er det logiske området hvor avataren, NPCene og alt det virtuelle befinner seg, og det er kun her det gir mening å snakke om dem. Det er det området der proxyene (som det vil bli betydelig snakk om) befinner seg. Det er kausalt linket til vår verden gjennom spillet, men innholdet i spillverdenen hentes fra en mulig verden²⁶. At noe er virtuelt, eller er en proxy, betyr at det er en stedfortreder for noe annet, og viser noen essensielle egenskaper ved det. Essensielle egenskaper bruker jeg på en helt uladet måte, og dermed litt annerledes enn hvordan det vanligvis brukes til daglig. Det er ikke noen bestemte egenskaper, men heller de egenskapene som gjør at vi godtar noe som motstykke til noe annet. Et virtuelt landskap er altså ikke det samme som et faktisk landskap, men det tar opp i seg noen sider ved det, som form, farge, at man kan bevege seg i det (om enn i en litt annen form enn vi normalt opplever, og således ikke det samme som en kopi). Forholdet mellom en spillverden og en mulig verden trenger ikke være 1:1. Spillverdenen er som vår forestilling av karakterer i en bok, eller som det vi ser i en film. Det er tydelig knytta til det fysiske hos oss, men innholdet er ikke det samme som produksjonen, eller spillet. Vi tror ikke at skuespillerne er rollene sine, men rollene vi ser har en kausal link til det som er produsert fysisk. Hva rollene er er derimot hentet fra en mulig verden.

Mulig verden er det stedet spillverdenen henter sitt innhold og er en proxy for, helt eller delvis. Handlinga, eller innholdet i spillverdenen, vil i helhet, eller i deler, kunne bli fortalt som «known fact» i en mulig verden. Her finnes ikke spillerne, avatarer, eller NPCer, men kun motstykker til disse^{27 28}.

De to begrepene *simulering* og *virtuell* bør også presiseres. Simuleringen er utføringen eller representasjonen av det virtuelle. I de aller fleste tilfeller kan nok disse brukes om

²⁶ Dette er selvfølgelig ikke «henting» i den normale, kausale formen som man henter melk i kjøleskapet siden det ikke finnes slike forhold mellom verdener, men heller en måte å skille mellom verdener som gir oss en måte å forholde oss til dette innholdet som forklares seinere i oppgava.

²⁷ Selvfølgelig kan det finnes spillere, avatarer og NPCer i mulige verdener, men ikke de samme som vi forholder oss til. De må da finnes i et område med den samme logiske status som spillverdenen har i vår verden, i den verdenen. Unntaket her er avataren som jo henter deler av sitt innhold fra vår verden. Spilleren er motstykket til avataren på et bestemmelsesmessig plan, mens det fysiske, hvilke egenskaper avataren har og lignende blir hentet fra en mulig verden. Avataren trenger altså ikke å ligne spilleren fysisk på noen måte, men i hvert fall delvis må hvilke valg som tas være i overensstemmelse.

²⁸ Ryan, M-L. (1991) legger fram en mer nyansert versjon av dette (s.13-47), da ut fra litteratur. Ho legger opp til et system som forklarer også nivåer innenfor disse nivåene, men jeg anser dem ikke som nødvendige i min oppgave, og går for denne litt enklere varianten.

hverandre uten store problemer. Simuleringer må alltid være virtuelle i denne forstand, mens det virtuelle ikke kan møtes i verden uten en simulering. Det finnes andre definisjoner av disse begrepene også, men jeg kommer til å forstå dem på denne måten i denne teksten.

2 Hva andre har sagt

Fiksjon og dataspill har blitt arbeidet med av andre før meg. Ved å se på andres arbeid har jeg fått en forståelse av hva som er viktig i slike problemstillinger. Mye av den teorien jeg vil sette fram er basert på de tekstene jeg legger fram her, selv om jeg i helhet ikke er enig med noen av dem. De har allikevel gode innsikter på enkelte områder som jeg har tatt med videre i mitt arbeid. Det er i hovedsak tre tekster av tre forskjellige forfattere/forfatterpar jeg legger fram og kritiserer, med innslag fra andre for å utdype og presisere.

De tre tekstene kan i en viss grad ses som kritikker av hverandre i den rekkefølgen de står, men står også stødig for seg selv. Jeg ser på hva de påstår om forholdet mellom dataspill og fiksjon, og hva fiksjon er, og ikke på sider som hvorvidt en teori er brukt «korrekt» eller ikke.

2.1 Aarseth

Espen Aarseth setter i *Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games*²⁹ opp et forhold mellom det fiktive, det virkelige og det virtuelle/simulerte. Det fiktive er for ham, med en definisjon han henter ut av en ordbok, det som er «usannhet» vi ikke kan gjøre noe med, mens det virkelige er det som er rundt oss, og som ikke forsvinner om du slutter å tro på det. Det virtuelle blir da en tredje ontologisk kategori som kan sameksistere med både det fiktive og det virkelige, men som allikevel har mer med det virkelige enn det fiktive å gjøre.

For å vise skillet mellom det fiktive og det virtuelle kan man ta dragen Smaug i Tolkiens *Hobbiten* og sammenligne den med en drage i et spill, som for eksempel Deathwing i *World of Warcraft*³⁰.

DER LÅ HAN, EN KJEMPEMESSIG RØDGYLLEN DRAGE, I DYP SØVN; EN DURENDE LYD KOM FRA KJEVENE OG NESEBØRENE HANS, OG STRIMER AV DAMP, MEN ILDEN I HAM BRANT LAVT DER HAN SLUMRET. UNDER HAM, UNDER ALLE LEMMENE HANS OG DEN SVÆRE SAMMENKVEILEDE HALEN HANS, OG RUNDT OMKRING HAM TIL ALLE KANTER BORTOVER GULVENE SOM IKKE KUNNE SEES, LÅ TALLØSE DYNGER AV KOSTBARHETER, SMIDD OG USMIDD GULL, EDLE STEINER OG JUVELER OG SØLV FARGET RØDT I DET RØDLIGE LYSET.

SMAUG LÅ MED VINGENE FOLDET SAMMEN SOM EN UMÅTELG FLAGGERMUS OG DELVIS PÅ SIDEN, SLIK AT HOBBITEN KUNNE SE UNDERSIDEN AV HAM OG DEN LANGE BLEKE

²⁹ Aarseth, E. (2007)

³⁰ *World of Warcraft*[®] (2004). Aarseth bruker EverQuest som spill, men for meg virker det mer naturlig å ta et spill jeg kjenner, og med NPCer som har navn, og ikke bare er såkalte mobs

BUKEN HANS MED SKORPEN AV EDELSTENER OG GULLBITER HAN HADDE FÅTT AV Å LIGGE SÅ
LENGE PÅ SIN KOSTELIGE SENG.³¹

Beskrivelsen av Smaug gjør ham klart til en drage, og Deathwing kan man se i spillet, og framstår der tydelig som en drage. Allikevel mener Aarseth at det er en grunnleggende forskjell på disse to, for Smaug er det svært begrenset med informasjon om, mens man derimot kan skaffe seg mer informasjon om Deathwing ved å flytte seg rundt ham, eller lignende. Deathwing framstår altså for oss, mens Smaug bare er hintet om. Smaug er bare tegn, mens Deathwing er tegn *og* en simulering³².

Aarseth mener altså at NPCer og spillmiljøer skiller seg grunnleggende fra fiktive karakterer slik de er i bøker, og viser også til at ting i spill kan være virkelige. En labyrint i en bok er fiktiv, mens en labyrint i et spill, som i *Pac-Man*³³, er ekte på samme måte som en labyrint i den virkelige verden. Den står på sett og vis ikke tilbake i «labyrinthet» i forhold til de virkelige. I *Pac-Man* er labyrinten i to dimensjoner, på samme måte som en som er tegnet på et ark. Og at labyrinten på arket er ekte mener Aarseth er noe som knapt kan betviles³⁴. Den er der, rett foran oss, tilgjengelig på alle måter. Altså finnes det ekte ting i spill, i motsetning til i klassiske fiktive verk. Det er altså nok en grunn til å skille ut det virtuelle, eller simulerte, i ontologisk forstand. Noe av det samme poenget ser han i økonomien i spill, og at den kan krysse over til økonomi i vår verden. I flere spill, som for eksempel *World of Warcraft*³⁵ og *EVE Online*³⁶ finnes det slike muligheter der man kan kjøpe virtuell valuta for penger, og også løse inn (på lovlig, eller ulovlig vis) virtuell valuta i virkelige penger. Valutaen i spillet oppfører seg altså som en ekte valuta, og Aarseth mener at det derfor *er* en ekte valuta³⁷.

Et tredje poeng for Aarseth er at i noen spill finnes det gjenstander som *ikke* er virtuelle, men som er reint fiktive, men som kan ha virtuelle motstykker i samme spill. Han trekker

³¹ Tolkien, J. R. R. (2002) s. 207

³² Aarseth, E. (2007) s. 37

³³ *Pac-Man* (1980)

³⁴ Aarseth, E. (2007) s. 39-41

³⁵ *World of Warcraft*[®] (2004)

³⁶ *EVE Online* (1997)

³⁷ Aarseth, E. (2007) s. 43-44 Jeg har byttet ut spillene Aarseth viser til med spill jeg selv kjenner, og kan gå god for at fungerer slik.

fram at i noen spill finnes det dører som oppfører seg som dører. Man kan gå gjennom dem, åpne og lukke, skyte gjennom, se gjennom (når åpen), de har rom på andre siden, og framviser generelt en veldig «dørete» karakter. Andre dører er derimot ikke sånn, men kun dekorerte overflater som skal gi inntrykk av at det er en dør der. De mangler alle disse egenskapene. De kan ikke åpnes, og det er (antagelig) ikke noe rom på andre siden, i hvert fall ikke som de kan lede til. De er kun til for å gi oss en følelse av et mer rikholdig spillunivers, og spiller ingen funksjonell rolle i simuleringen ellers. Disse siste dørene er for Aarseth tydelig fiktive, siden man ikke kan interagere med dem på noen måte³⁸. Altså er ikke alt i et spill (nødvendigvis) simulert, det kan også være fiktive elementer der.

Aarseth mener nå å ha vist at spillverdenen befinner seg i en ganske spesiell ontologisk posisjon som inneholder både fiktive og ekte elementer, samt virtuelle elementer som *kan* være virkelige. Spillverdenen er ikke en (grunnleggende) fiktiv-, men heller en simulert verden.

2.2 Tavinor

Dette er hva Grant Tavinor i *Videogames and Fictionalism*³⁹ kaller en moderat forståelse av dataspill som fiktive. En sterk forståelse vil da si at hele spillet, eller spilluniverset, er fiktivt, og ikke inneholder virkelige elementer, et syn han ikke vet om noen som holder for sant. Fiktivitet vil da være et nødvendig kriterium for at det skal kunne være et dataspill. Han mener et slikt syn er umiddelbart tilbakebevist, på grunn av den typen virkelige gjenstander som Aarseth har vist. Sjakk på data er like virkelig sjakk som den man spiller på et brett på et bord, og står ikke, med tanke på spillbarhet, eller spilllets «essens», tilbake for den ikke-virtuelle versjonen. Reglene er de samme, og hvis det er reglene i sjakk som er den avgjørende faktoren på hvorvidt det er sjakk eller noe annet, så må denne følelsen av at de to versjonene er like, i den forstand at de begge er samme spill, og dermed like virkelige, ha noe for seg. En moderat forståelse er nok lettere å godta, og selv om de fleste antagelig vil si at det meste som vises i dataspill er fiktivt, så er det ikke med nødvendighet sånn.

³⁸ Aarseth, E. (2007) s. 42

³⁹ Tavinor, G. (2012) s. 185-98

Tavinor utdyper Aarseth noe med tanke på forholdet mellom virtuelle karakterer og fiktive karakterer i bøker, og legger mer vekt på interaksjonen for å få dette tydeligere fram. Gobliner i *Hobbiten*⁴⁰ kan du lese om, og forestille deg, men du forholder deg ikke mer til dem enn det. Derimot vil gobliner i spill være noe du interagerer med på en måte som er av en helt annen karakter⁴¹.

VIDEOGAMES, ESPECIALLY OF THE GRAPHICALLY RICH RECENT VARIETY, ARE LIKELY TO REPRESENT THEIR DRAGONS IN A FAR MORE DETAILED AND DETERMINATE WAY. IN SUCH A VIDEOGAME A PLAYER DOES NOT NEED TO IMAGINE WHAT THE DRAGON HE IS BATTELING LOOKS LIKE, BECAUSE IT IS PRESENTED IN A GRAPHICAL WAY IN WHICH IT CAN ALMOST LITERALLY BE INSPECTED FROM ALL ANGLES.⁴²

Forholdet er ikke så endelig som i en bok. Å kunne forbedre taktikk, lære av hva fiendene gjør, se etter svakheter i forsvar og lignende, er noe helt annet og mye mer dynamisk enn det er med klassiske fiktive gobliner. Det er heller ikke umulig at gobliner i spill kan lære av å observere din spillestil, via avataren⁴³. Det finnes altså noe grunnleggende forskjellig som skiller disse goblinene fra hverandre.

Allikevel går Tavinor litt imot Aarseth på hva det er som gjør fiksjon til fiksjon. Han mener at mediet ikke kan være grunnlag for å hevde fiksjon eller ikke. Det holder ikke at det er skjønnlitterært eller historier. Det er ikke en tilstrekkelig betingelse, og i hvert fall ikke nødvendig. Det er derimot heller forestilte scenarioene (imagined scenarios) som blir fortalt gjennom slike medier som er det fiktive. Dette mener Tavinor er en mer grunnleggende måte å forstå fiksjon, siden fiksjon fantes i form av forestillinger og fortellinger før disse mediene ble funnet opp. Oppdiktete tilfeller er da utgangspunktet for fiksjon. «Fiction, under this analysis, turns out to be a fact concerning the pragmatics of representation»⁴⁴. Tavinor viser til to malerier, der det ene viser Odyssevs framstilt av en modell med et spesielt antrekk, mens det andre er malt for å vise modellen i det samme antrekket. Det er altså utseendemessig (omtrent) det samme maleriet, men den intenderte funksjonen skiller dem. Det første er laget for å vise en fiktiv karakter, mens

⁴⁰ Tolkien, J. R. R. (2002)

⁴¹ Tavinor, G. (2012) s. 189

⁴² Tavinor, G. (2011) s. 229. De to tekstene av Tavinor er tematisk svært overlappende, og jeg skiller derfor ikke tydeligere mellom dem enn i fotnoter.

⁴³ Dette siste er min egen påstand, men jeg tror det er med på å underbygge at det er en annen type interaksjon i spill. Jeg tror dette poenget med fordel kunne ha vært med i Tavinor sin tekst, selv om det strengt tatt ikke behøver det.

⁴⁴ Tavinor, G. (2012) s. 192

det andre derimot er blitt til fordi modellen så det første, og syntes det så bra ut, og ville ha et bilde av seg selv i det samme kostymet⁴⁵. Det ene representerer noe fiktivt, det andre representerer noe virkelig, selv om begge viser det samme. Det er ikke mediet, men hva som representeres som er grunnlaget for om noe er fiksjon eller ikke.

Spørsmålet blir da, hva er det dataspill gjør? Viser de Odyssevs, eller viser de modellen? Tavinor svarer litt både og siden dataspillet er mediet. For meg ser det ut som om han er inne på noe, uten helt å trekke konklusjonen som jeg vil si ligger i enden. Han sier blant annet at «I've never had a *real* conversation with Moira in the game *Fallout 3*, though my player-character has had a numerous fictional conversations with her [...]»⁴⁶. Samtalene har vært fiktive, for det finnes ikke noe motstykke til dem i verden, eller de er i det minste ikke satt fram som om de har det. Men han sier også at «[w]hen fictionally approaches a goblin in the game, the depictions of the game allow for an interaction that corresponds to an interaction that one might have with an actual goblin [...]»⁴⁷. Dette siste sitatet er ikke langt unna å være possibilistisk, men Tavinor går ikke så langt at han kommer til en konklusjon av den typen. Derimot blir goblinen ansett som en proxy for hvordan en goblin ville ha vært i den virkelige verden. Dette henter han fra den opprinnelige forståelsen av *virtuell* som noe som er en slags stedfortreder for noe annet, og viser de essensielle (relevante) sidene ved den.

[T]HIS SENSE OF *VIRTUALITY* REFERS TO THE FACT THAT ONE OBJECT CAN SERVE AS AN INTERACTIVE PROXY FOR ANOTHER KIND OF OBJECT BECAUSE IT REPLICATES THE FUNCTIONAL STRUCTURE OF THE TARGET OBJECT. [...] INDEED, THIS CONSTITUTES ONE OF THE CORE MEANINGS OF THE CONCEPT OF VIRTUALITY: A *VIRTUAL WAR* IS AN EVENT THAT IS FUNCTIONALLY EQUIVALENT TO A WAR, THOUGH PERHAPS NOT MEETING PRECISELY WITH SOME MATERIAL CONDITION OF GENUINE WARS (PERHAPS BY BEING UNDECLARED).⁴⁸

Dette ser vi i alle spill. Det er ikke sånn at spillet tar opp alle deler av det det ønsker å vise, men heller holder seg til essensielle sider ved den verdenen, karakterene og handlingene som er med.

THE PLAYER CANNOT LIE DOWN, DO HAND-STANDS, OR SIMPLY LEAVE THE PLAYINGFIELD IN *FIFA 2002* OR *VIRUTA TENNIS*. [...] A GAME DOES NOT AS MUCH ATTEMPT TO

⁴⁵ Tavinor, G. (2012) s.192

⁴⁶ Tavinor, G. (2012) s. 197

⁴⁷ Tavinor, G. (2012) s. 196

⁴⁸ Tavinor, G. (2012) s 195

IMPLEMENT THE REAL WORLD ACTIVITY AS IT ATTEMPTS TO IMPLEMENT A SPECIFIC STYLIZED *CONCEPT* OF A REAL-WORLD ACTIVITY⁴⁹.

Riktignok sier Tavinor at dette er problematisk, da gobliner er grunnleggende fiktive som entiteter, og derfor ikke *kan* møtes i verden, og således er det en lite etterprøvable påstand. Så figurene er til syvende og sist fiktive.

Tavinor ser allikevel ut til å mene at noen av gjenstandene i et spill er, på sett og vis, ekte, som labyrinten i *Pac-Man*⁵⁰. Men han mener at dette ikke trenger å bety at de ikke er fiktive, for det finnes ingen labyrinter med spøkelser som jager gule prikkspisere (eller hva nå i all verden *Pac-Man* faktisk er). Sånn jeg forstår det mener altså Tavinor at spill er fiktive, men kan inneholde elementer som er virkelige gjennom proxyer.

THE *GOLD* IN *WORLD OF WARCRAFT* IS FICTIONAL. IT IS CLEARLY FICTIONAL, BECAUSE ONE COLLECTS GOLD BY KILLING MONSTERS AND GATHERING RESOURCES LIKE HERBS, AND ONE SPENDS IT ON SWORDS AND ARMOUR; THESE THINGS ONLY EXIST IN THE FICTIONAL WORLD OF THE GAME. BUT THESE ACTIVITIES AND OBJECTS CAN BE FICTIONAL OF THE GAME BECAUSE THE VIRTUAL PROPS OF *WORLD OF WARCRAFT* - WHICH ARE REAL - ARE ARTICULATED IN A WAY TO SUPPORT THIS FICTIONAL RESOURCE GATHERING AND TRADE.⁵¹

At de er virtuelle verdener er på sett og vis ikke så relevant som hos Aarseth, fordi mediet ikke er ansvarlig for fiktivitet eller ikke. Det er altså fortsatt en moderat fiktivisme om dataspill, om enn noe mer mot det fiktive enn hos Aarseth.

2.3 Waltoniansk fiksjon

I *Fiction and Fictional Worlds in Videogames* av Aaron Meskin og Jon Robson påstås det at Waltoniansk fiksjon er den beste måten å forstå dataspill på. Fiksjon er da alt som er en rekvisitt i en forestilling (props in a game of make-believe), og det er altså funksjonen til denne rekvisitten som er grunnlaget for fiksjon. Det må kunne være «things possessing the social function of serving as props in a game of make believe»⁵². Det vil si at alt kan være fiksjon, selv det som ikke er ment som det, så lenge det setter i gang en slik tankeprosess. Det vises blant annet til en krusedull som i utgangspunktet ikke har noen mening, men

⁴⁹ Juul, J. (2005) s. 170-172. Her er det snakk om spillversjoner av fotball og tennis, men det er ganske klart at dette gjelder også for andre typer hendelser, og kan nok tas til forsvar for at det er en essens proxyene, enten det er som hele arenaer for handlinger, eller som karakterer, visir. Tavinor viser ikke til denne delen av Juuls tekst, men sitatet viser tydelig Tavinors poeng.

⁵⁰ *Pac-Man* (1980)

⁵¹ Tavinor, G. (2011) s. 243

⁵² Meskin, A. & Robson, J. (2012). Forfatterne siterer Walton her.

som noen kan mene de ser et ansikt eller lignende i. De mener dette ansiktet er fiktivt fordi det brukes til å lage en fiksjon (om et ansikt), mens krusedullen ikke er det. Intensjonen er fjernet, og funksjonen står igjen⁵³.

De mener da at dataspill helt klart faller inn under fiksjon, siden det er snakk om en rekvisitt vi bruker i en forestilling, og ikke fordi de er virtuelle simuleringer, eller regelbaserte systemer, som mange andre prøver å gi en forklaring ut fra. Denne forståelsen av fiksjon mener forfatterne er bredere enn normal oppfatning av fiksjon, da for eksempel Platons dialoger vil falle inn under fiksjonsbegrepet, mens man vanligvis kanskje vil si at dette ikke er fiksjon da det ikke er skrevet med fiksjon som mål, men heller fakta som mål. Det er et ønske om å fortelle sannheter i Platon, ikke å fortelle usannheter, men middelet er å lage en framstilling av en dialog som antagelig ikke har foregått (nøyaktig) sånn i virkeligheten. Samtalen er altså funnet opp, noe mange vil si er et kjennetegn på fiktivitet, mens innholdet er ment å gjelde vår verden, uavhengig av om samtalen faktisk har funnet sted eller ikke.

2.4 Kritikk av overstående

Hva er det som ikke holder her? For meg ser det ut til at de to første tekstene prøver å finne noe ved spillene som gjør dem fiktive, i mer eller mindre grad. Ingen av dem ser ut til å treffe blinken ordentlig, og det ser ut til at de vil tillegge fiktivitet som en egenskap ved figurer og lignende.

Aarseths enkle definerings av det fiktive som «usannhet» er ganske klart for lettvin. Det er mye som har vist seg å være usant, men som har vært ansett som fakta tidligere. Det blir et stort problem å skulle si hva som er fiksjon, og hva som er sannhet uten å vite det på forhånd, eller sitte med all kunnskap om verden. Jeg tror det heller vil lønne seg å se på fiksjon som en slags dom over hvorvidt dette er noe som tilhører vår verden eller ikke, og altså ikke noe som er en iboende egenskap ved figurer og utsagn.

Alt som framstår som med meningsinnhold (det vil si tekst, bilder, figurer...) er proposisjoner om en mulig verden. Mange vil nok være uenige i at malerier for eksempel har et proposisjonelt innhold, men jeg vil si at de i hvert fall inneholder en proposisjon

⁵³ Meskin, A. & Robson, J. (2012) s. 204

om at «dette er hvordan en del av verden er (på ett eller annet vis), eller hvordan en mulig verden er (på ett eller annet vis)». Det trenger ikke å være en nøyaktig avbildning, men en avbildning av visse deler man ønsker å vise fram. Det vil si at når vi ser for eksempel Thrall (NPC) i *World of Warcraft*⁵⁴, så framsettes det en påstand om at det vi ser er ekte i en eller annen verden. Noen slike proposisjoner er direkte løgn ved å være metafysisk umulige, mens andre kan bli ansett for å være mulige, men ikke mulig realisert i vår verden, mens noen anses for å kunne være, eller være realisert. Siden alt som er mulig er realisert i minst én verden, så sier det seg selv at alle proposisjoner som ikke er direkte metafysisk umulige blir fortalt som fakta i en eller annen verden. Fakta betyr da at det anses for å stemme med den verden man er i, så noe som er fakta i vår verden, trenger ikke være det i en annen. Fakta er altså ikke et absolutt begrep, men relativt til den verden man befinner seg i (eller snakker om).

Ved å tenke forholdet mellom fakta og fiksjon på denne måten får man et subjektivt satt skille mellom fiksjon og fakta. Det man anser for å være utsagn som stemmer med vår verden, eller i hvert fall er meget sannsynlige, blir tatt for å være fakta, mens det som anses som mulig, men ikke realisert i vår verden da er fiksjon. Måten man avgjør dette på er ved å se på nærhet mellom verdenene. Vi har den faktiske verden som mal, og ser på en proposisjon som da viser en verden V_x . Noen verdener er svært nære vår⁵⁵, som for eksempel en verden som er helt lik vår på alle måter, bortsett fra at et elektron et sted i en fjern galakse befinner seg på en litt annen plass. Det som er sant i den verdenen vil vi si at er fakta i vår (så lenge det ikke gjelder dette elektronets plassering). Noen verdener er litt lenger unna vår, som for eksempel at det er, eller ikke er snø på Dragvoll, men ellers alt likt. I spørsmål om bygningsmassenes plassering på området vil fortsatt en slik verden vise noe vi vil kalle fakta. Så finnes det uendelig mange verdener, med små og store forskjeller fra den faktiske verden, og vi ser på hvorvidt det aktuelle og relevante er likt nok, eller ikke, til å kunne være fakta eller fiksjon. Dette betyr at man kan trekke de store linjene i fiksjonsfortåelse til å følge et prinsipp om at det som er sannhet i en nær verden er fakta i vår verden, mens det som er sannhet i en fjern verden er fiksjon i vår.

⁵⁴ *World of Warcraft*® (2004)

⁵⁵ Dette er selvfølgelig ikke «nærhet» som i meter, men som i at verdenene ligner og er nær ved å være vår verden. Lewis bruker *closeness*, som kanskje bedre får fram denne betydningen. Jeg velger å ikke kalle det likhet, da det er mer absolutt. Enten så er det likt, eller så er det ikke. Det passer ikke i denne sammenhengen.

Dette ligner veldig på Lewis sin forklaring på verisimilitet, som han henter fra Risto Hilpinen, der nærhet mellom verdener er hva som avgjør om en vitenskaplig teori er «mer korrekt» enn en annen, selv om ingen av dem er helt korrekte i vår verden⁵⁶. Ved å sammenligne to verdener som opererer etter ulike naturlover som stemmer over ens med de teoriene man setter opp mot hverandre, og som ellers er like vår verden, kan man se hvilken som ligner mest på den faktiske verdenen (enten i helhet, eller i spesielle tilfeller), og dermed ha et svar på hvorfor den ene teorien har høyere grad av verisimilitet enn den andre.

Ut fra denne tankemåten kan vi også få en forklaring på hvorfor man ikke er enige om hva som er fakta og hva som er fiksjon i alle sammenhenger. Om man er på teater med små barn er det helt åpenbart at man ikke er enig om det som skjer på scenen er fakta eller fiksjon. Når de ikke er i stand til å skille mellom fiksjon og virkelighet kan det ses på som et uttrykk for at de ikke kjenner vår verden godt nok, eller velger å tro at det som skjer på scenen gjelder for vår verden, og de dømmer det til å være fakta. Litt eldre barn og voksne er derimot i stand til å se at denne proposisjonen ikke gjelder vår verden, og tar det derfor ikke så tungt om ulven står rett bak grisen, klar til å spise den. Vi er altså avhengige av et bilde av hvordan vår verden er, og også å forstå at vi kan hente innhold fra andre muligheter, og at ikke alle muligheter er realisert i vår verden.

Dette gjør at det for eksempel ikke er en vesensforskjell på en dokumentarfilm og en science-fictionfilm, men de framsetter proposisjoner som blir bedømt forskjellig. Dokumentaren blir ansett for å være fakta, men ikke fordi den viser verden slik den er. Svært få vil påstå at verden er i to dimensjoner, klippet til, at man kan komme over kommentatorspor og så vider. Så selv om dokumentarer viser en verden som fysisk er ganske lang fra vår, så viser den en verden som er svært relevant på andre områder, og derfor anses som fakta. En sci-fi-film blir derimot ansett for å vise en verden som i liten grad er lik vår, i hvert fall i noen avgjørende henseender. Skillet er ikke satt absolutt noe sted, og man kan derfor ha blanding av fakta og fiksjon, fiksjon som utgir seg for fakta, som mockumentarer og lignende «gråsoner».

⁵⁶ Lewis, D. (1986) s.24. R. Hilpinen viser i *Approximate Truth and Truthlikeness* (1976) logikken bak en slik måte å se nærhet som verdener som grunnlag for verisimilitet, som en måte å forstå Popper gjennom Lewis.

Dette fører også til at fotografier har et proposisjonelt innhold som kan dømmes til fakta eller fiksjon. Det ligger kanskje naturlig for mange å si at fotografier ikke kan dømmes som fiksjon, da de anses som en form for sanne representasjoner, og således ikke noe som kan være fiksjon. For meg virker dette veldig forenklet. Man kan for eksempel endre ganske mye i photoshop, som å endre på farger, eller gjøre enkle, små justeringer. Hvor mye skulle man kunne justere før det ikke lenger viste en sann representasjon? Her blir det en glidende overgang som for meg virker vanskelig å finne en god løsning på om vi ikke sier at det er snakk om en proposisjon om en mulig verden, og altså åpner for å kunne kalle fotografier fiksjon. Fotografiet viser en todimensjonal verden, svart-hvitt, eller i farger. Betyr dette at vår verden var sånn når bildet ble tatt? Ganske åpenbart ikke. Antall dimensjoner er feil, tid og kausalitet finnes ikke, fargene stemmer nok ikke helt. Den verdenen som framstilles er altså grunnleggende sett annerledes enn vår, men er det en mulig verden? Ja. En verden kan fint være slik den på fotografiet viser. Grunnen til at vi så fort tror det er sanne representasjoner er nok heller at vi vet litt om hvordan fotoapparatet virker, og derfor kjapt «oversetter» innholdet på fotografiet tilbake til vår verden. Finnes det verdener der det samme bildet vi så lett tar for å vise fakta, ville vært ansett som fiksjon? Åpenbart. Så den proposisjonen fotografiet inneholder er da «dette er hvordan en verden kan være», og vi dømmer dette til å essensielt sett være likt med vår verden, men ikke med nødvendighet.

Litt på samme måte kan man se en forklaring på hva en løgn er, og skillet mellom gode og dårlige løgner. Det hevdes jo at enhver løgn inneholder et snev av sannhet, og siden en løgn er en proposisjon om en annen verden som man ønsker at tilhøreren skal dømme til å være fakta, så bør man kanskje ta utgangspunkt i en verden som i hvert fall er ganske lik vår egen. Om jeg påstår å ha drukket en pangalaktisk gurglebombe til lunsj, eller om jeg påstår å ha drukket te til lunsj, så vil den ene kunne karakteriseres som en god løgn (jeg drakk ikke te), mens den andre er rein fiksjon, siden pangalaktiske gurglebomber er noe som finnes i *Haikerens guide til galaksen*⁵⁷, og i hvert fall så vidt meg bekjent, ikke i vår verden. Nærheten til den verdenen der jeg drakk te er altså større enn til den der jeg drakk en pangalaktisk gurglebombe, og kun den ene proposisjonen vil fungere som en løgn for et belest, oppegående publikum, da de straks vil dømme den ene verdenen til å

⁵⁷ Adams, D. (2003)

være for ulik vår til å kunne være fakta, mens den andre er sannsynlig, og altså en brukbar proposisjon for en løgn. Selv om begge proposisjonene ikke på noen måte er sannhet i vår verden, så er det gode og dårlige løgner, og vi forstår hvorfor ut fra nærhet til verdenene de framsetter.

Aarseths tredje ontologiske kategori bør nå kunne forkastes. Premisset hans ligger i at labyrinter i vår verden, enten det er på papir, eller en hekk, er virkelige. Jeg vil påstå at dette er bare delvis sant, av den enkle grunn at disse formasjonene har en mening, og dermed setter fram en proposisjon om at det finnes noen vegger, og at reglene som gjelder for dem er at man ikke kan gå over/gjennom dem. Dette er jo en åpenbar løgn, sett fra vår verden. Vi er fullt ut i stand til å ikke følge labyrinten på papiret ved å tegne en strek rett over, eller vi kan brøyte oss gjennom hekkene, og på den måten bryte de reglene labyrinten framlegger. Altså er det fiktive regler som er grunnlaget for labyrintene i vår verden. Riktignok kan det være labyrinter vi ikke er i stand til å omgå på denne måten, i stein eller lignende, men vi er i stand til å bruke maskiner for å unngå disse hindrene om vi vil. Kan hende finnes det labyrinter laget av naturlover som vi ikke er i stand til å gjøre dette med, og de vil da være ekte labyrinter i vår verden. På samme måte er labyrinten sanne i Pac-Man-verdenen. Der er det ikke mulighet for å komme seg over veggene, og labyrinten er derfor fakta der, men blir ansett for å være fiksjon for oss.

Det er altså heller ikke en vesensforskjell på dører som kan åpnes, og dører som ikke kan det, med tanke på fiktivitet eller ikke. Også i vår verden kan man male dører på en vegg. Man kan kanskje spørre seg om det da er fiksjon også for de som er world-mates med denne påtegnede døren, at det viser til nok en annen verden. Det bør fullt ut være mulighet for en slik videre «fiksjonering», der det er flere lag. Spørsmålet er hvem man spør, ikke hva det er. Kan hende er det en verden der det er helt normalt at man har slike pyntegenstander, og ingen egentlig tenker på dem som dører, så det kun er hos oss at vi ser dem som fiktive dører i en fiktiv verden. Det blir som om vi skulle vært omgitt av labyrinter, men ingen egentlig hadde tenkt over hva det kunne brukes til, hva slags proposisjon vi tillegger dem, og at de bare framstår som litt rare kruseduller uten meningsinnhold.

Simuleringen gjør ikke proposisjonen til fakta eller fiksjon i seg selv, og heller ikke til en tredje ontologisk ting. I så fall burde ethvert medie kunne ha sin egen ontologiske kategori, og kanskje også forskjellige måter å simulere på, avhengig av kodespråk, skjerm eller hologram, og så videre. Det er derimot en forskjell på Smaug og Deathwing, og det faktum at litteratur og simulering virker ganske forskjellig. Narrativet er mye sterkere, eller kanskje heller mer rigid, i en bok enn i en simulert verden. Det vil si at i tekst får man gitt én side ved den verden som blir lagt fram, og ikke mer enn det. I en simulert virtuell verden har man mulighet til å oppsøke mer av narrativet som ligger i spillet. Et narrativ er da ikke annet enn sider ved proposisjonen som legges fram som begrenser utvalget av mulige verdener. Så i en simulert verden er det mye mer informasjon tilgjengelig enn i en bok, men ikke alt blir gitt uoppfordret.

Det ser ut til at både Aarseth og Tavinor mener det er en grunnleggende forskjell på Smaug og Deathwing, siden vi kan *se* Deathwing, men ikke Smaug. Men for meg virker ikke dette tilstrekkelig, for jeg vil ikke si at jeg sloss mot en simulert, pixlete, dataanimert drage, men mot en drage! Jeg kan for eksempel plassere meg sånn at staven min, når avataren svinger den for å angripe dragen, ikke på noen måte kommer borti dragesimuleringen. Allikevel vil jeg si at det er det som skjer, gitt at jeg gir skade, eller på andre måter får en indikasjon på at jeg logisk sett har vært borti den. Fokuset på synet har fått en overdrevet betydning her, sett i forhold til hva som oppleves som handling og verden.

Tavinor ser noen av problemene hos Aarseth med tanke på hva som gjør noe fiktivt, og beveger seg i retning av en løsning, uten å trekke den samme slutningen som jeg nå gjør. Intensjon er for eksempel ikke relevant for fiksjon som sådan, for mye som har vært intendert som fakta har blitt tatt som fiksjon, og omvendt. For eksempel vil religiøse tekster være fakta for den som skriver, og fiksjon for de som ikke tror. Det kan finnes unntak på dette også, som med en del nyere religioner som er basert på fiktive verk. Jedireligionen som er hentet fra Star Wars (om enn ikke som om de tror at alt i filmene har hendt, så trekker de ut *kraften* som fakta fra verkene som de aller fleste andre vil si er rein fiksjon, og som jeg vil tro George Lucas også så på som fiksjon) kan være et slikt tilfelle, samt noen mer tvilstilfeller der det er mer usikkert hva intensjonen til forfatteren er, som i scientologi. Og kan hende er jedi- og scientologitankene korrekte i denne

verden, uavhengig av hva forfatteren har intendert. Kan hende var de inspirert av en kraft eller en ånd, selv om de ikke var klar over det selv, og således skreiv sannhet, intendert som fiksjon.

Intensjonen er ikke annet enn skaperens dom over proposisjonen. Dermed kan intensjonen være med på å farge hvordan den blir lagt fram, og dermed hvordan andre dømmer, men det er ikke nødvendigvis avgjørende. Odyssevs-maleriet viser at dette kan være problematisk, for om modellen sier til maleren «Jeg likte det første veldig godt, og vil gjerne ha ett for meg selv også» med meningen «jeg vil ha et maleri av meg selv», mens maleren hører og forstår det til å være «han vil ha et maleri av Odyssevs til seg selv», så vil det være motstridende intensjoner ved dette andre maleriet. Hvem er det som har intensjonen som bestemmer i et slikt tilfelle? Det er to motstridende intensjoner om maleriet, og det er opp til hver og en å avgjøre om det er fiksjon eller fakta som vises. Hva man tolker det til vil nok i stor grad avgjøres av hvem av de to man snakker med (om man vil forsikre seg).

Det er med andre ord ikke klart hva som er fakta, og hva som er fiksjon, og det blir utnyttet i mange tilfeller. Det kan komme tydelig fram i for eksempel motstridende vitenskaplige teser hvor det ikke er klart hvilken som er korrekt, og mockumentarer spiller bevisst på det for å skape denne usikkerheten i publikum om det som blir framsatt er fiksjon eller ikke.

Det er altså ikke noe absolutt merke for hva som kan bli dømt som fiksjon, og hva som er fakta, og en slags relativisme om fiksjon kan man vel si at dette er. Det er ikke å forstå som om det er relativisme om sannhet, for sannhet er absolutt (muligens i en ganske vid betydning) internt i en verden. Det er ikke en verdensovergripende forståelse, for noe som er sant i vår verden trenger ikke være det i en annen. Hva som da faktisk er tilfellet i vår verden er da malen for hva som skal dømmes til å være fiksjon og fakta, som en slags normativ komponent i domsfellinga, mens det er et epistemologisk problem at dette skillet i praksis ikke er helt klart. Hadde vi hatt alle sannheter om vår verden ville det vært enklere å skille mellom hva som er fakta, og hva som er fiksjon, særlig om man finner et klart sted å skille mellom nær- og fjern verden.

Skillet mellom en sterk og en moderat forståelse av dataspill som fiktive er etter min mening ganske korrekt, men i motsetning til hva Tavinor ser ut til å mene om spill som finnes i en virtuell versjon, så vil jeg si at dette ikke er et bevis for at det finnes noe som ikke er fiksjon i dataspill. Jeg vil heller sette forholdet den andre veien. La oss heller si at sjakk som sådan er en proposisjon om en mulig verden der disse reglene er lover. I likhet med labyrinten kan vi fint bruke figurene på en annen måte, men det er da ikke sjakk. Heller vil jeg si at sjakkspillet som vi spiller i fysisk versjon er like mye fiktivt som det virtuelle sjakkspillet. Begge deler fungerer som en proxy for en verden der disse reglene er gjeldende som en form for naturlover, og som vi godtar å forholde oss til i vår verden. Vi er klar over at disse reglene ikke er gjeldende for oss, utenom når vi selv pålegger oss å følge dem for å kunne «ta del i» en annen mulighet. Våre regler er da «frivillige» motstykker til lover i andre mulige verdener. Ved å tenke at sjakkspillet viser en annen mulighet, kan vi få en forståelse for spillet som går litt ut over en «tilfeldig konvensjon». Vi kan da vise til at dette er lover for noen, og at når vi setter oss for å spille, så følger vi ikke bare ett tilfeldig sett med regler, men heller setter oss inn i en annen mulighet som sjakkspillet er en proxy for. For sjakk forteller til en viss grad en historie. Vi skiller mellom forskjellige brikker med forskjellige oppgaver og handlemåter, og vi kjemper et slag. Hvit Konge følger reglene for Hvit Konge, på samme måte som Thrall følger reglene for Thrall. Narrativet i sjakk legger mye større begrensinger på hva Hvit Konge kan gjøre, enn på hva Thrall kan, men dette er kun en gradforskjell, og ikke avgjørende på noen måte. Det virtuelle slaget på sjakkbrettet viser hva som er mulig innenfor en viss verden, og ikke en som ligner der Hvit Konge kan fly rundt på brettet som han vil. Å vise til en annen verden gir en forklaring på hvorfor ett sett med regler er sjakk, mens et annet sett med regler ikke er det, ut fra at reglene i disse verdenen må være lover, og at disse to verdenen da må være grunnleggende forskjellige.

Skillet mellom den sterke og moderate versjonen står fortsatt, for deler av spillverdenen bør kunne være en proxy for noe i vår verden, eller en svært nær verden, og således dømmes til å være fakta, selv om det tilsynelatende er en sjeldenhet. Det ville kanskje vært naturlig å tenke at sjakkbrettet er en slik proxy for noe i vår verden, og det stemmer på sett og vis, men jeg vil da påstå at sjakkbrettet i vår verden allerede er en proxy på lik linje med det virtuelle sjakkbrettet.

Hos Tavinor blir det også en intern spenning ettersom han sier goblinen er en proxy, men en proxy for noe fiktivt som ikke finnes, siden gobliner er grunnleggende fiktive. Dette i motsetning til en proxy for for eksempel en dør, som jo de fleste har kjennskap til også i vår verden. For meg virker tanken om en proxy for gjenstander som ikke finnes i vår verden å naturlig legge opp til en mulig verden. Hvordan kan en simulert goblin være en proxy, og altså inneha de/noen essensielle sider ved gobliner om gobliner ikke eksisterer noe sted? Kan man hente denne essensen ut av ingenting, eller krever ikke proxybegrepet at det proxyen skal være en proxy for er en form for «natural kind» (i en eller annen verden) som har denne essensen? Tavinor har her et ganske vidt begrep om hva en essens er, og har ikke problemer med at «goblin» ikke refererer til noe, og at denne essensen er mer eller mindre ubestemt, og ikke kan skille mellom goblin- og for eksempel kentauressens. Essens trenger for ham ikke å være en bunt egenskaper som skiller tingen fra stort sett alt annet. Det virker da for meg som om vi ikke kan si at det *er* en goblinproxy vi interagerer med, for vi kan ikke finne hvilken essens proxyen skal plukke opp og vise. Om noen vil si at det er en hvilken som helst annen fiktiv karakter denne proxyen er en proxy for, så ser det for meg ut til at vi ikke har noe grunnlag for å kunne si at det faktisk ikke er tilfellet. Å mappe goblinessens G til en proxy x finnes ikke noe sted å gjennomføre hvis goblinen ikke finnes. Det vi da kan si er at proxyen x har en essens F, men vi kan ikke si om $F=G$ eller om $F \neq G$, for vi kan ikke si at essensen G er hentet fra noe sted. Det finnes ingen goblin denne essensen kan være lik. F kan like gjerne være essensen av en kentaur K, der $K \neq G$. Det er kanskje også en mulighet for at $K=G$, for det eneste vi vet er at det finnes en essens x viser til, men siden vi ikke har noen ting å vise til, siden alt er fiktivt, så viser kan hende F noe som er likt for både G og K, og som vi aldri kan finne ut av.

Dette virker for meg som en lite holdbar situasjon. Jeg kan godt være med på at vi ikke kan komme til en situasjon der vi vet fullt ut hva en goblin er, da vi kun kan forholde oss til goblinessens G i vår verden, men det virker feil å si at vi ikke kan si med noenlunde sikkerhet om en essens er kentaur eller goblin. En løsning på dette problemet er å finne det rommet hvor disse tingene som essensene er essenser for finnes. Hvis man gjør det, og sier at goblinen finnes i en mulig verden, men ikke i vår, og at simuleringen er en proxy med essens fra denne goblinen, mens en annen proxy har essensen til en kentaur fra samme verden, og at simuleringen derfor dømmes til fiksjonalitet, så ser dette

problemet ut til å forsvinne. Ved å vise til denne verdenen der både gobliner og kentaurer finnes kan vi finne grunnlag for å skille mellom de to ulike essensene, og dermed at proxyene ikke viser det samme.

Til slutt er det den Waltonianske forklaringen. Det største problemet for meg her er at det ikke er klart hva det vil si å være «a prop in a game of make-believe». Hele dette make-believe-begrepet er ullent (kanskje ikke i praksis, men logisk), og jeg har problemer med å forstå hvordan man skal kunne ha noen form for identitet over tid med noen form for sikkerhet i en slik framstilling. Det fiktive virker her å være fullstendig arbitrært og flyktig. Det er også et problem at ting som gjerne vil sies å være fakta, fort blir fiksjon, selv om de aller fleste ikke vil være enige i dette. Hvis det kun er å ha funksjon som en rekvisitt i «a game of make believe», vil enhver tekst kunne være fiksjon om man begynner å lese den med en annen stemme, som for eksempel stemmen til Per Inge Torkelsen. Så om du som leser gjør dette nå, så er denne teksten altså fiksjon. Jeg må for så vidt være enig i at denne teksten, eller i hvert fall innholdet, må kunne for noen sies å være fiksjon, men ikke fordi den kan leses med en annen stemme. Det bør være innholdet som er årsak.

Poenget med ansiktet i krusedullen kan like gjerne forklares gjennom en mulig verden, der man ser for seg en verden der det finnes en figur som ser ut som det man mener man ser. Krusedullen blir en proxy, om enn utilsiktet av den som lagde den. Det ligger altså ikke i krusedullen, men i vår tolkning av den, og intensjon og funksjon til «make believe» er dermed fjernet som godt grunnlag for å hevde fiktivitet. Denne figuren kan tross alt videreutvikle seg langt ut over det krusedullen tillater i fantasien til den som ser den.

Man kan også forklare at det ser ut til å være en blanding av fakta og fiksjon i Platons dialoger med å tenke på denne måten. Ved å si at det er en proposisjon som legger fram en annen proposisjon kan man dømme samtalen til å være fiksjon, altså at man ikke trenger å tro at den har blitt ytret i vår verden, samtidig som man dømmer proposisjonen som denne samtalen da legger fram til å stemme for vår verden. Det hele er uavhengig av at Platon antagelig ville ment at dette måtte gjelde alle verdener, for han kan jo ta feil i vår verden, men allikevel framsette det som fakta i vår verden. Det er proposisjonene, og ikke Platons ideer som er det viktige her. Det er jo fullt mulig for personer i mulige

verdener å framsette proposisjoner som stemmer med vår. Så det finnes altså en verden der Platons dialoger blir ansett for fakta, men at innholdet er fiksjon, og en verden der både samtale og innhold er fakta osv⁵⁸.

Så er dataspill fiksjon eller fakta? Spørsmålet burde nå bli åpenbart feil, for dataspillet er kun mediet, mens om det er fiksjon, eller ikke, er en dom felt av spilleren. Det bør også være ganske klart at begge deler bør være mulig, selv om det nok er klart mest fiksjon. Man kan kanskje ha spill som viser verdenen vår, og som ikke direkte gjør inngrep i den virtuelle verdenen som man ikke kan godta som fakta. Det er jo et problem at når man interagerer med noe i den virtuelle verdenen, så vil det høyst sannsynlig ikke være i samsvar med hvordan noe har foregått i virkeligheten. Kan hende er dette hovedsakelig på grunn av måten spill er lagt opp på, og ikke et uoverkommelig hinder.

Den typen spill som kanskje i størst grad forsøker å nærme seg en faktaversjon er sportsspill, der man tar utgangspunkt i egenskaper hos spillere, og setter dem inn i form av verdier i forskjellige parametere som hastighet, utholdenhet og lignende. Videre må slike spill også forholde seg ganske slavisk til vår verden med tanke på at det må implementeres regler som er så like de naturlovene vi har i vår verden som mulig⁵⁹. Om ballen ikke hadde vært utsatt for regler som tilsvarer den kraft luftmotstand og gravitasjon utgjør, ville antagelig få ansett spillet som et godt spill. Så denne typen simulatorer forsøker i hvert fall å si at verdenen og tingene i den er «lik» vår, tar opp dens essens og fungerer som en proxy for en ekte fotballbane, ekte spillere og så videre, mens handlingene kan anses som fiktive (med mindre noen skulle forsøke å lage en kopi av en faktisk kamp).

Jeg har forøkt å se på muligheten for et mulig «faktaspill», der hele spillverdenen er ikke-fiktiv. Et kanskje ganske vellykket ide har jeg valgt å kalle det «pelsdyrspillet», og man spiller en dyrevernsaktivist som skal legge en plan for å slippe ut dyr fra en pelsfarm. Poenget er at man ikke direkte interagerer med simuleringen av pelsfarmen (som er en proxy for en virkelig pelsfarm der et lignende scenario har utspilt seg), men kun skal

⁵⁸ Ryan, M-L. (1991 s. 35) tar opp dette mye grundigere, og har et system for å vise til verdener sett fra forskjellige verdener. En grundigere undersøkelse av dataspill ut fra dette kan være interessant, men jeg anser det som unødvendig i denne sammenhengen.

⁵⁹ Juul, J. (2005) s. 58

observere, og først når man har kommet ut skal legge en plan. Man beveger seg altså rundt, og jeg vil si at man spiller, selv om man ikke interagerer direkte med spillverdenen og endrer ting, for først etterpå å gjøre noe som kan endre hvordan verdenen ser ut. Denne første delen der man kun observerer bør kunne sies å være fakta, i hvert fall i samme grad som en dokumentar eller en gjenfortelling er det. Det som skjer trenger ikke å være nøyaktig likt hva som faktisk skjedde, så lenge essensen er lik, for å kunne dømmes som fakta. Et annet eksempel kan være virtuelle gjenskapninger av ekte steder, som man for eksempel kan gjøre i *Minecraft*⁶⁰.

Værsimuleringer og lignende kan kanskje også kalles spill. Selv om de ikke er lagd for underholdning, så ligner de i stor grad. De har in-put fra vår verden som man mapper over til proxyer i simuleringen. Man kan si at simuleringen, så langt den kun har forholdt seg til in-put som kommer fra vår verden, stemmer godt, og kan dømmes til å være fakta. Det er vel akkurat derfor mange ser på værmeldinga. Selv om en værsimulering begynner som fakta, så betyr ikke det at den ikke kan gå over til fiksjon. Hvordan hadde været vært om vi fjerna Rocky Mountains? Dette er spørsmål som er aktuelle i klimamodeller, selv om fjellene med god sannsynlighet kommer til å være der i overskuelig framtid. Å forstå dette som et spill og en mulig verden er en god måte å forklare hvorfor dette har relevans for vår verden.

⁶⁰ *Minecraft* (2009)

3 Virkeligheten i/om dataspill

Ut fra forrige del ser vi at det ikke er noe ved dataspill i seg selv som gjør det til noe fiktivt, men heller at vi feller en dom ut fra pragmatiske parametere. Vi feller denne dommen ut fra hvordan vi forstår den verdenen som vises, og en analyse av denne kan da være på sin plass. Kan vi vite noe med sikkerhet om den verdenen som proposisjonen i spillet fremmer?

For det første bør vi kanskje kunne si at det ikke er vår verden det handler om. Jeg vil tro at ingen som spiller *World of Warcraft*⁶¹, og som er noenlunde sinnsfriske, tror at dette er noe som foregår i vår verden, bare vi reiser til riktig planet eller noe. Et fristende argument for å hevde at dette er noe som ikke kan finnes i vår verden, men må skje i en mulig verden, er at det finnes magi. Magi er ikke tillatt med de naturlovene vi kjenner i vår verden. Dette kan virke som et relativt greit argument, men det er noen forutsetninger som ikke er nødvendigvis sanne her. Om vi sier at det ikke finnes magi her hos oss, så betyr ikke det nødvendigvis at det ikke kan finnes noe sted i vår verden. Lewis viser til at det kan finnes forskjellige soner i verden som aldri har noe med hverandre å gjøre i praksis, og som har ulike lover som gjelder for hver sone⁶². Så kan hende finnes det en sone i vår verden som tillater å skyte energi fra hendene og lignende. Poenget her er at disse sonene kan eksistere i samme verden, så lenge det er logisk sett mulig å komme fra den ene til den andre. Det kan være eddyer i tid som hindrer oss, eller at det finnes et slags sentrum i hver sone, og at det er en krympefaktor ut mot kantene som gjør hver sone i realiteten uendelig stor sett fra innsiden, men de kan allikevel tilhøre samme verden. Det vil si at forskjellige naturlover ikke er grunnlag i seg selv for å si at det må være en annen verden.

Lewis viser til at det som kjennetegner alle gjenstander (i videste betydning) i en verden er at de med nødvendighet er worldmates⁶³. Det vil si at de på ett eller annet vis står i et forhold til hverandre. Spatiotemporale forhold er det han tar som utgangspunkt, og at

⁶¹ *World of Warcraft*[®] (2004)

⁶² Lewis, D. (1986) s. 72.

⁶³ Lewis, D. (1986) s. 69. Dermed blir også en verden et system av worldmates, og ett sett worldmates er da med nødvendighet også en verden. En gjenstand fra ett worldmate-sett kan ikke være worldmate med noe fra et annet sett med worldmates.

man kan tenke seg at de i hvert fall i teorien skulle kunne påvirke hverandre. Dette begrepet om worldmates er ikke uproblematisk, men jeg mener det har en intuitiv fornuft ved seg. Man kan tenke seg at selv om det skulle finnes forskjellige soner i verden, eddyer i tid og alle slags hindre som vi nå ikke helt ser hvordan vi skulle kunne komme rundt, så er det ikke komplett umulig at det skulle kunne gå an å lage et fartøy som førte gjenstandene sammen.

Lewis viser at transverdenskausalitet ikke er mulig ved å vise til conterfactuals⁶⁴, og det er ganske åpenbart at kausalitet på tvers av verdener ikke er mulig dersom et av kjennetegnene på en verden er at alt i den er worldmates med hverandre, og ikke med noe annet. I så fall måtte man ha kausalitet som ikke trenger noen kjede fra hendelse til reaksjon. Det finnes selvfølgelig mange verdener som, om vi tenker oss at vi ser dem utenfra, tilsynelatende oppfører seg som om en slik form for kausalitet finnes, altså at en type hendelse H i en verden alltid fører til en type reaksjon R i en annen, men det er ikke vanskelig å vise at dette er tilfældigheter som et resultat av at det er et stort antall nesten like verdener. For det er et problem å si hva som fører til hva. Blant annet må man finne en måte å synkronisere verdenene, og det må da kanskje gjøres ut fra disse hendelsene og reaksjonene. I så fall er grunnlaget for synkroniseringen mangelfull, siden man da ikke kan vite hva som er H og R.

Et annet problem er at en verden er et lukket system med worldmates. Det vil si at i et tilfelle der H og R er i en kjede, så må disse være worldmates for å kunne påvirke hverandre. I motsatt fall måtte det vært en overordnet superverden som alle andre verdener eksisterer i. Men dette ville kunne føre til en uendelig regress med verdensnivåer over hverandre. Og om man tenker seg litt om er det også umulig om verdener oppfører seg som Lewis mener de gjør. Alt som er mulig er realisert i en verden, og med det følger det også at det ikke er mulig å ha noe realisert *mellom* verdener. Hvis en superverden hadde vært mulig, ville den måtte ha blitt realisert som en verden på samme måte som alle andre verdener, siden andre verdener også må kunne være realiserte uten å være del av en superverden. For «[t]here is but one totality of worlds; it is not a world; it could not have been different.»⁶⁵

⁶⁴ Lewis, D. (1986) s. 78-81.

⁶⁵ Lewis, D. (1986) s. 80

Så hvorfor alt dette med worldmates og ikke-transverdenskausalitet? Fordi det ved første øyekast ser ut til at vi ikke er worldmates med NPCer, men at vi kan interagere med dem. For øyeblikket kan vi ta det for gitt at det er en eller annen form for interaksjon, og at det er noe som ikke trenger å problematiseres med en gang. Dette vil selvfølgelig tas hånd om seinere. Derimot vil jeg se på påstanden om at vi ikke er worldmates med NPCer.

Når jeg som spiller sitter foran skjermen og spiller for eksempel *World of Warcraft*⁶⁶ vil jeg si at jeg ser spillet på skjermen. Det er klart at skjermen jeg ser spillet på er en worldmate som er samtidig med meg, og ca 70 cm unna. Den er altså i et klart spatiotemporært forhold til meg, men at spillverdenen ikke er skjermen, eller befinner seg «i» den. Jeg kan også si at jeg befinner meg noen cm lenger unna (eller nærmere, alt etter som) det stedet der utregningene for hva som skal skje, hvordan spillverdenen skal se ut, hva NPCer skal gjøre osv., befinner seg, men heller ikke dette viser ordentlig hva spillverdenen er og inneholder. Man kan kanskje si at spillverdenen ikke er mer enn summen av de kalkulasjoner som blir gjort, men jeg finner dette lite tilfredsstillende. For det første trenger ikke dette å bety at det ikke kan sees som en form for annen verden. Vi kan fint tenke oss verdener som kan forklares helt ut i fysikk og matematikk, uten med det å påstå at verdenen *er* fysikk og matematikk. «I do not, of course, claim that these complicated mathematical entities *are* the possible worlds. I cannot believe (though I do not know why not) that our own world is a purely mathematical entity.»⁶⁷ For det andre framstår ikke verdenen slik for oss. Verdenen framstår som tre romdimensjoner og tid, med en form for innhold. Men Azeroth⁶⁸ har kun en intern struktur, og ikke et spatiotemporalt forhold til oss, i motsetning til skjermen, prosessorene, og alt annet vi kan se foran oss. Det er ikke klart hva måleenhetene i Azeroth er, og derfor vanskelig å si at «jeg står x antall (meter, eller hvilken måleenhet man kunne finne) fra Thrall», men

⁶⁶ *World of Warcraft*® (2004)

⁶⁷ Lewis, D. (1979b) s. 188

⁶⁸ Verdenen som finnes i *World of Warcraft*® (2004)

man kan si noe sånt som at «det er (x antall sekunder⁶⁹) med en hest med speed sånn-og-slik». Dermed kan man ha en form for intern spatiotemporal (eller virtuell-verden-ekvivalent basert på hvilke dimensjoner som måtte finnes i den virtuelle verden) struktur. Min avatar og Thrall ser ut til å være worldmates, mens jeg som spiller og Thrall ikke er det.

Riktignok kan det sies at vi står i et temporært forhold, for vi er samtidige, og kan hende dette kan holde som grunnlag for å være worldmates. For eksempel kan jeg være worldmate med gjenstander uten masse og plassering, som ånder og krefter⁷⁰. Allikevel ser det ikke helt korrekt ut, for Thrall er plassert, bare ikke i forhold til meg. Tidsforholdet kan også se ut til kun å gå én vei med nødvendighet. Det kan ikke skje ting i spillet uten at det skjer ting i den virkelige verden, men det kan skje ting i den virkelige verden uten at noe skjer i den virtuelle. Thrall man møter ved t_1 og Thrall man møter ved t_2 trenger ikke å anses som samme ut fra reint spilltekniske kriterier, for det ligger en ny utregning til grunn hver gang. Om vi ikke tenker i mulige verdener, men setter alt til på ett eller annet vis å hende i vår verden, at spillutregninga er alt som er ved et spill, kan inn- og ut-logging ses på som «hull» i tidslinjene, og at det temporære forholdet ikke er konstant, noe som ville bety at spillkarakterer ikke perdurerer på samme måte som oss.

Riktignok finnes informasjonen som trengs for å regne ut Thrall på nytt hele tida, men han er ikke aktualisert på noen måte. Det vil i så fall bety at vårt dagligdagse forhold til at ting eksisterer og forsvinner ikke stemmer, og at vi må gå over til en identitetstankegang som bygger på at så lenge informasjonen som trengs er på en eller annen måte tilgjengelig, så eksisterer individet. Med kvantedeterminisme og reversibilitet, som tas for å stemme⁷¹, vil ikke informasjon bli borte, og være like umulig å ødelegge som energi.

⁶⁹ I *World of Warcraft*[®] (2004) er det en in-game klokke som er lik vår, og et døgn går like fort, klokkene slår hver time osv. Men dette er langt fra tilfellet i alle spill. For eksempel i *StarCraft*^{® II: Wings of Liberty}[™] (2010) finnes det også en in-game klokke som opererer i sekunder, og som kan være lik vår om man spiller i «normal» hastighet. Allikevel er ikke dette den vanligste måten å spille på. Derimot brukes «faster» som spillhastighet, og ett sekund for oss er da 1.38 in-game sekunder. http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Game_Speed Andre brukte tidsenheter kan være for eksempel «turns» som er plassert kronologisk, men ikke i en gjamnt flytende strøm.

⁷⁰ Lewis, D. (1986 s.73) mener noen verdener kan ha løsere forhold mellom worldmates enn i vår som krever spatiotemporale relasjoner, og at et temporært forhold i noen verdener kan være godt nok.

⁷¹ Grunnen til dette ligger i termodynamikkens andre lov som innebærer at informasjon ikke kan forsvinne i et lukket system. Verden er et slikt system. Det diskuteres ofte i forbindelse med sorte hull (http://en.wikipedia.org/wiki/Black_hole_information_paradox), da de kanskje kan være et unntak fra denne regelen.

Om man kjører en banan i en blender, så skal man kunne finne tilbake til all informasjon om bananen ved å vite nøyaktig hva som skjedde, bananens plassering, bladenes rotasjon osv. Informasjonen finnes fortsatt. Altså vil det si at om informasjon er alt som skal til, så vil alt eksistere til enhver tid, noe som ikke stemmer med vårt «common sense» konsept om eksistens. Så om man vil holde oss til en mer dagligdags tankemåte, vil mangelen på kontinuitet da kanskje ses på som et opphold i eksistens, som en utfasing av eksistens, og at den karakteren man da eventuelt oppretter et nytt temporært forhold til ikke er den samme som den man hadde første gangen.

Dette ser for meg heller ikke ut til å stemme, og jeg tror de fleste vil være enige i at den Thrall de møter første gang er den samme som de møter seinere. Det er her jeg tror possibilismen må komme inn, og si at det er en annen verden der motstykket til spillkarakterene eksisterer over tid, sånn at Thrall er den samme ved t_1 og t_2 (som da må være tilsvarende t_1 og t_2 på ett eller annet vis i vår verden), og historien i spillet blir fortalt som kjent sannhet⁷².

At vi opplever tiden i en annen verden som oppdelt er ikke noe problem, og vi kan også gi mening til den følelsen vi har av at det ikke går noe tid mellom hver gang vi logger inn i spill som ikke drives kontinuerlig, fordi vi da kan vise til at tiden er kontinuerlig i en annen verden som spillverdenen er en proxy for. Siden det er snakk om to uavhengige tidslinjer i to forskjellige verdener som bare sammenfaller i noen små områder, så trenger ikke tiden mellom t_1 og t_2 være like lang som mellom t_1 og t_2 .

På den måten kan man si at spillet er mer enn bare utregninga i maskina, samtidig som det ikke er det. Spørsmålet er da hvilken verden man forholder seg til.

Ved å tenke i proxyer kan vi løse problemet med at vi ikke er worldmates med figurene, men kan interagere med spillverdenen. Ved å tenke at Thrall i spillverdenen er en proxy for en Thrall i en mulig verden kan vi forstå at vi ikke er worldmate med den Thrall som eksisterer over tid og uavhengig av oss. Dette er da den Thrall som er grunnlaget for figuren, og som finnes i en annen verden. Samtidig kan vi forstå at vi kan interagere med proxyen kausalt gjennom spillet, siden vi er worldmates med NPCen i spillverdenen.

⁷² Lewis, D. (1978) s.40

Et annet spørsmål som kanskje bør utdypes er hvorvidt man kan snakke om en spillkarakter fra en instansiering av et spill til en annen. Er Thrall i spillverden V_1 lik Thrall i spillverden V_2 ? Jeg og min nabo kan sitte med hver vår kopi av *Warcraft® III*⁷³ som ser helt like ut, og som begge inneholder Thrall. Er det i det hele tatt to forskjellige spillverdener med tilhørende ulike mulige verdener, eller er det kun forskjellige tidsperioder som er «hentet ut» fra den samme mulige verdenen? Siden jeg allerede har sagt at t_1' og t_2' ikke trenger å ha samme forhold som t_1 og t_2 , burde muligheten for begge deler være åpen. Vi kan tenke oss en syklisk verden der ting gjentas i det uendelige, og med kun små variasjoner, som stemmer overens med de ulike mulighetene som finnes i spillet i vår verden. Tidslinjene kan da tenkes som snorer der vår er (for oss) rett, mens spillverdenen vil ligge i løkker, og kun delvis ligger parallelt med vår, i samsvar med når den spilles. Da vil hver instans av spillet være den samme verdenen, men på forskjellig tidspunkt.

Her kan det kanskje innvendes at det ikke stemmer helt med hvordan vi opplever spillet, for vi vil si at t_1' og t_2' er en del av samme syklus, noe vi ikke kan finne noe godt logisk grunnlag for om vi adopterer denne modellen. Det ser da ut til at Thrall ved t_1' og ved t_2' kan være grunnleggende sett fra hver sin syklus, og at han har opphørt å eksistere i mellomtid.

Den andre muligheten er selvfølgelig å si at det finnes en verden til enhver instans av spillet, og at det ikke bare finnes ett Azeroth, og en Thrall, men (opptil) uendelig mange. Nok en gang kan vi ikke med sikkerhet si at Thrall ved t_1' og t_2' er samme, for vi vet ikke om det er snakk om v_1 i begge tilfeller, eller om det er snakk om v_2 i ett av dem.

Ut fra possibilisme er det ganske klart at begge modellene har tilsvarende verdener, og kan hende er dette noe av det som vi ikke kan finne et sikkert svar på, men det gjør det problematisk å forklare Thralls identitet over tid. Riktignok kan man kanskje si at om Kripke tar feil, og det er mulig å gi en rigid designator til en fiktiv karakter, så har dette ikke så veldig mye å si. Thrall vil jo fortsatt være Thrall, om han er i V_1 eller V_2 , ved t_1' eller t_2' . Dette har kanskje heller ikke så mye å si, da spørsmålet om hvilken Thrall det er

⁷³ *Warcraft® III: Reign of Chaos™* (2002)

er mindre viktig enn å si at det er snakk om en fiktiv karakter som ikke er en worldmate med spilleren.

3.1 Identitet

Kan hende er det identitet som er problemet her. Men som Lewis sier i *Counterparts or Double lives?*:

[W]E SHOULD NOT SUPPOSE THAT WE HAVE HERE A PROBLEM ABOUT *IDENTITY*. [...] WE NEVER HAVE. *IDENTITY* IS UTTERLY SIMPLE AND UNPROBLEMATIC. EVERYTHING IS IDENTICAL TO ITSELF; NOTHING IS EVER IDENTICAL TO ANYTHING ELSE EXCEPT ITSELF. THERE IS NEVER ANY PROBLEM ABOUT WHAT MAKES SOMETHING IDENTICAL TO ITSELF; NOTHING CAN EVER FAIL TO BE. AND THERE IS NEVER ANY PROBLEM ABOUT WHAT MAKES TWO THINGS IDENTICAL; TWO THINGS NEVER CAN BE IDENTICAL.⁷⁴

Det er altså ikke den reine formen av identitet som sier at alt er likt seg selv, men mer i retning av det vi til daglig kaller «personlig identitet», altså hva som gjør at en entitet har en «identitet» som man kan tenke seg at kunne, på ett eller annet vis, ha tilhørt en annen entitet i en form for totalt identitetstyveri. Den reine $x=x$ identitetsformen er uproblematisk. Lewis tenker identitet som perdurerende, altså at tingen ikke er fullstendig tilstede med alle egenskaper som den har i løpet av dens eksistens, men heller med forskjellige «deler» med forskjellige egenskaper som er spredd utover i tid, på samme måte som forskjellige fysiske deler av tingen er spredd utover i rom. Riktignok gjelder dette hvordan ting er i vår verden, og derfor ikke en nødvendighet i alle verdener⁷⁵. For om man har dette bildet på identitet får man et forhold til tingen som en slags orm gjennom tiden med forskjellige temporale skiver som forholder seg til skiven før og etter, og at det er denne kjeden av hendelser framover og bakover som er grunnlaget for en identitet over tid. Dette er en problematisk framstilling i dataspill der spillfigurer kan forsvinne fra spillet en periode (gjerne i form av å dø), for så å spawn⁷⁶ igjen seinere, selv uten et opphold i spilltid, eller vår egen tid, sånn at sløyfer på tidslinjene vanskelig kan forklare fenomenet. Om det er sånn at identitet ikke er nødvendig likt i alle verdener, men at det er kontigent, og at det kan finnes verdener med andre typer identitet over tid, kan det hende vi kan forklare disse oppholdene på en fornuftig måte.

⁷⁴ Lewis, D. (2001) s. 188-9. Selv om det på den ene siden er så enkelt som dette, så skriver Lewis allikevel en ganske lang artikkel om identitet i en litt bredere forstand, så så enkelt er det allikevel ikke.

⁷⁵ Nolan, D. (2005) s. 58.

⁷⁶ Når figurer dukker opp i spill sier man at de spawner. De kommer ikke fra noe sted, men er der mer eller mindre plutselig. En figur som har blitt drept eller lignende kan respawn, og altså komme tilbake og inn i spillet.

En mulig forklaring er at det ikke er den samme entiteten vi ser hver gang, sånn at Thrallfiguren ved t_1 og t_2 ikke begge er den samme Thrall slik han er i en mulig verden V_x , men heller Thrall og Thrall' som bare ved en slags tilfeldighet er like, men ikke samtidige. Thrall' kan kun eksistere etter Thralls død på grunn av en eller annen lov. Det vil ikke være en «orm» i tid med temporale skiver som forbinder Thrall og Thrall' på tvers av tidspunktet mellom død og spawning. Dette ser ut til logisk sett å kunne være en forklaring, men som sagt tidligere så har vi ikke et slikt syn på hva som skjer. Vi vil ikke si at det er to «temporære tvillinger» som ikke er adskilt i rom, men i tid. Vi har en mye enklere forståelse der Thrall før død og Thrall etter spawning er den samme. Hvordan kan vi forstå det på denne måten, på tross av at det ser ut til å da fungere på en annen måte enn i vår verden?

Enhver løsning som fører identitet i en form for kontinuerlig kjede gjennom tid vil ha dette problemet om identitet krever kontinuitet, og finnes i en verden uten store mengder hull, snarveier og looper i romtiden. I de fleste spill legges det ikke opp til en verden av den typen, og vi bruker «principle of minimal departure», og fyller ut med vår verden i alt som ikke er spesifisert på annen måte, og må derfor ha et system med noenlunde lik tidsforståelse som i vår. Riktignok kan vi si at en verden i et spill på makronivå kan ha en syklisk tid, men den går allikevel tilsynelatende like jamnt som i vår, uten opphold eller forstyrrelser i hverdagsopplevelse. Hva som skjer ved høye hastigheter og ved høy gravitasjon står udefinert i de aller fleste tilfeller.

Jesper Juul forklarer noe i likhet med dette, nemlig at Mario⁷⁷ har tre liv, med at det er sånn reglene i spillet er. At Mario er Mario, på tross av den manglende kontinuasjonen av ham, er noe som reglene tillater. «[T]here are many events in the fictional world that we cannot explain without discussing the game rules.»⁷⁸ Han mener vi ser og forklarer det hele som en verden så lenge vi kan forklare det med forhold som er mer eller mindre like som i vår, men at i tilfeller som ikke kan forklares viser vi bare til at «reglene er sånn». Dette stemmer nok i og for seg for hvordan man til vanlig vil se på det hele, men gir for

⁷⁷ Mario forekommer i en rekke spill, men her er det snakk om den «klassiske» Mario slik han er i for eksempel *Super Mario Bros.* (1987)

⁷⁸ Juul, J. (2005) s. 130.

min del lite tilfredsstillende som filosofisk forklaring. Det virker mer som om vi går bort fra å prøve å finne en forklaring som er i tråd med resten av forklaringsmodellen, og hopper over på en annen forklaringsmodell uten egentlig innhold når vi ikke finner et brukbart svar med en gang.

Denne måten å forklare det på virker for meg også til å legge opp et skille mellom reglene i spillet og spillverdenen, og si at disse ikke trenger å være i overensstemmelse, eller ha noe med hverandre å gjøre. Det er lettere enn å ta diskusjonen om hva identitet i et spill er, men jeg synes det er en forklaring som egentlig ikke forklarer, for reglene har ikke noe med Mario som Mario å gjøre, men med verdenen Mario befinner seg i, og hvordan den oppfører seg og hva den tillater av hendelser. Å si at dette bare er regler i vår verden, og ikke har noe med lovene i den verdenen Mario befinner seg i gir ingen forklaring på hvorfor Mario da må følge disse reglene. Jeg er virkelig ikke bundet til noen lover i verdener som er kausalt uavhengig av meg, og Mario kan heller ikke være det. Det er nok mulig å gi en løsning i den retning Juul gjør, og si at det er en regel kun i vår verden at Mario har tre liv, men det er ikke slik vi oppfatter spillet. Opplevelsen når vi spiller er ikke at det er tre forskjellige verdener, eller bare tre av uendelig mange. Livene kommer i «grupper» på tre der det er en forskjell på siste liv i en gruppe, og første i en ny. Altså bør vi se etter en forklaring som er i tråd med hvordan spillet faktisk oppleves. Vi må altså se på hva det er som tvinger Mario og den verdenen han befinner seg i til å opptre på den måten det framstår for oss. Å finne en løsning på slike problemer krever at man går bort fra den enkle forklaringen, og heller ser på problemstillinger som kan forklare dette på en ordentlig måte, for eksempel ved å se på om det kan forklares gjennom en annen forståelse av identitet, og hvordan verdenen fungerer.

Jeg vil også påstå at vi ikke kan si at det bare er en regel hos oss at det er tre liv, og at Mario egentlig har tolv, 74, eller uendelig mange liv, og at vi bare tilfeldigvis ser et lite utsnitt. Grunnen til at disse tre livene er en side ved verdenen Mario befinner seg i, og ikke vår, er at et spill der Mario har tolv, 74, eller uendelig mange liv, ikke er det samme spillet som der han har tre. Riktignok vil vi kanskje ikke gi det et annet navn, og ha det med i «Mario-settet» av spill, men det er kun den praktiske tilnærmingen. Spillopplevelsen er ganske annerledes når du vet du har kun tre liv, enn når du vet at du har uendelig mange. Verdenene der Mario har tre liv, og der han har et annet antall er

riktignok nære verdener, men de er ikke den samme verdenen. Muligheten for når «game over» kan påtreffes er ikke den samme.

Et annet argument for en forståelse av at antall liv er avhengig av den mulige verdenen, og ikke vår, er at det kan skje ting i spillet som påvirker antall liv. «Ekstra liv» som kan plukkes opp som gjenstander, være en oppnådd poengsum eller lignende, er ikke et ukjent fenomen, og det virker som noe som påvirker verdenen Mario befinner seg i, og ikke vår. At det skal være en regel i vår verden som sier at «når hendelse 'x' inntreffer i verden V_x , så vil det påvirke regel 'y' i vår verden» vil bryte med at det ikke skal være kausalitet mellom verdener. Det kan forklares med tilfeldigheter, men det føles i svært liten grad tilfeldig.

En løsning som ser fristende ut er å si at det er snakk om forgreining av en verden, sånn at Mario er nummerisk den samme i startøyeblikket, og befinner seg kun i én verden, men at så snart noe gjøres, forgreines verdenen. Hver gang Mario dør, dør han da virkelig, og vi begynner på nytt med samme Mario, men går over til en annen forgreining. Denne løsningen forklarer hvordan Mario kan være den samme, selv om han dør, rett og slett fordi det er én verden til å begynne med, og altså kun én Mario, men at ut fra dette utgangspunktet så er det svært mange forgreininger av verdenen. Mario er identisk med seg selv rett og slett fordi det finnes kun én verden i starten, men at denne verdenen ikke inneholder kun én framtid, men mange, og at alle blir realisert. Det finnes da en kjede tilbake til én Mario fra alle de ulike dødsøyeblikkene. Den samme Mario har mange fremtider, hvor av hver blir realisert i hver sin verden.

Dette virker ved første øyekast som en god løsning på problemet. Hver grein tar opp en mulig gjennomspilling, og Mario er Mario i dem alle sammen. Men det er noe som ikke helt stemmer med dette bildet allikevel. Hvorfor tre liv? Med denne typen forgreining burde vi kunne fortsette å spille så lenge vi ville, men det er ikke tilfellet. Mario har tre liv, og så er det slutt. Riktignok kan vi spille videre, men det er etter «game over». Vi blir satt tilbake til start på en altomfattende måte, i motsetning til når vi dør med flere liv, og kun blir satt tilbake til starten av brettet eller lignende. Det er ikke det samme som skjer i de to tilfellene. Når Mario dør og har ekstra liv, så fortsetter vi spillet, mens når det er «game over», så starter vi på nytt. Forgreining ser ut til å kunne være en bedre forklaring

på «game over» når alt nullstilles, enn på død og ekstra liv der en in-game teller på antall ganger man kan dø holder fra ett liv til et annet. Det er heller ikke sånn at alt man har gjort i forrige liv nødvendigvis må være resatt når man begynner på neste. Monstre kan ha kommet tilbake, mens skatter man har tatt kan være borte. Marios (eller hvilken som helst annen figurs) respawn kan sette i gang respawn av noen, men ikke alle gjenstander i spillet. Det kan også være tilfeller der man ser verdenen sammenhengende fra dødsøyeblikket til respawn, og at det derfor ikke er mulig, om man tar vår oppfatning av hva som skjer som grunnlag, å gå fra en forgreining til en annen.

Forgreining ser ikke ut til å løse problemet, for det ser ut til at det fortsatt er mulig for en karakter å dø, være borte en tid, for så å komme tilbake igjen. Siden det er mulig at hva en har gjort i første liv påvirker hva man kan, eller må gjøre i neste, så kan vi utelukke at det er snakk om forskjellige verdener, da det ville vært kausal interaksjon mellom de forskjellige verdenene. De må tross alt være like adskilt etter forgreininga som andre verdener er hele tida.

Finnes det noen gode løsninger for identitet som ikke krever kontinuitet, eller må vi legge til andre egenskaper ved en ting som fører til kontinuitet på ett eller annet vis, på tross av den i hvert fall tilsynelatende opphøringen av eksistens?

En løsning som kan vurderes er å si at i hvert fall i enkelte verdener så er identitet ikke koblet til kontinuitet på noen måte, uavhengig av om det er sånn i vår verden eller ikke, men heller en egenskap i seg selv, sånn at alle x som er M er Mario, og at dette er en trope eller universal som kan oppstå mange ganger. Mario vil være Mario i alle liv, selv om de forskjellige Marioene ikke er den samme nummerisk sett, men har allikevel samme identitet. Identitet vil da ikke være noe annet enn en hvilken som helst annen egenskap, som å være en stol, en bil, eller en fisk. Denne egenskapen « M » er da en form for «mariohet» som alle deler, og kan ses på som den essensen som gjør at de er marioer. Det vil da også være naturlig å tenke at det er denne essensen som proxyen i spillverdenen «henter», og dermed grunnen til at marioproxyen er en marioproxy, og ikke en luigiproxy. Alle disse marioene utgjør da settet av marioer som finnes, og de er motstykker til hverandre.

Som jeg skreiv i innledninga, så er avataren et slags delvis motstykke til spilleren. De er klart ikke likest mulige individer totalt sett i de to verdenene, men er det i form av at de deler hvilke valg som tas. Både spilleren og avataren finnes i den virkelige verden siden avataren er en del av spillverdenen, og den er kausalt knytta til vår. Dette er kanskje ikke noe en hardbarka lewisianer vil godta så lett, for i *Counterpart Theory and Quantified Modal Logic*⁷⁹ sier han at man ikke kan ha motstykker i sin egen verden. Han setter opp at

IXY	(X IS IN A POSSIBLE WORLD Y)
[...]	
CXY	(X IS A COUNTERPART OF Y)
[...]	
P5:	$\forall x \forall y \forall z (IXY \& IZY \& CXZ \supset x=z)$ (NOTHING IS A COUNTERPART OF ANYTHING ELSE IN ITS WORLD) ⁸⁰

samt at «Everything is its own unique counterpart at its own world.»⁸¹

Ut fra dette ser motstykker i egen verden umulig ut, og på en måte kan man si det er rett, for ingenting ligner mer på en selv i ens verden enn en selv gjør. Men det ser ut til at det er to litt forskjellige måter å tenke motstykker på. Det er den som er vist over som umuliggjør motstykker i samme verden, og en annen, litt mykere versjon, som kan ha en åpning for det. «It would be better to say that your counterparts are men you *would have been*, had the world been otherwise.»⁸² Det vil si at i nærmeste mulige verden der noe er annerledes, for eksempel at jeg er født i Brasil, så er mitt motstykke som meg med de unntak det å være født i Brasil fører med seg. Men er det ikke en mulighet for at det i vår verden finnes en som fyller dette kriteriet? Den nærmeste verden til vår, er jo vår egen, og om det finnes en som er akkurat som meg, bare født i Brasil, så må vel han kunne sies å være et motstykke?

Altså ser det ut til at det i hvert fall er mulig å ha motstykker til hverandre i en verden, selv om det kanskje ikke er naturlig i vår, og kun kan opptre i tilfeller med proxyer, og som en form for «ikke-modale» motstykker. Og det er jo klart at ting, altså ikke personer,

⁷⁹ Lewis, D. (1979a)

⁸⁰ Lewis, D. (1979a) s. 111.

⁸¹ Lewis, D. (1979a) s. 126.

⁸² Lewis, D. (1979a) s. 112. Denne måten å sette fram motstykker kommer ifølge Lewis fra L. Sprague de Camp, «The Weels of it» i *Unknown Fantasy Fiction*, oktober 1940, men han ser ut til å holde det for sant.

kan ha svært mange motstykker i samme verden, som at alle stoler på sett og vis er motstykker til hverandre. Å ha mange marioer i en verden bør altså være mulig om vi ikke krever at de skal være nummerisk identiske, men holder oss til en «personlig/essensisk identitet».

Denne måten å tenke på går altså ut på at identiteten ikke er festet til nummerisk identitet, men heller til verdenen ved at en slik type identitetssegenskap er mulig. Dette vil ikke nødvendigvis gi mening i vår verden, men i en spillverden kan virkeligheten være noe

mer fiksert både i tid, rom og innhold, og identitet for spillfigurer trenger ikke et forhold mellom deler slik det (etter min og Lewis' mening) er i vår verden. At identitet er som en trope eller universal kan forklare ikke bare at det er snakk om diskontinuitet i tid for et individ,



men også at det er mulig å ha utallige instanser av dette individet. Vi har ikke problemer med å godta at noen spillfigurer har en evne til å være på flere steder samtidig, hvor hver av dem oppfører seg som individer, men allikevel er den samme, som i



slossespill som *Tekken 4*⁸³, hvor to spillere kan velge den samme

Thrall slik han kan framstå i *World of Warcraft*[®] (2004) øverst, i midten, og slik han kan framstå i *Warcraft*^{® III: Reign of Chaos}[™] (2002), i to forskjellige simuleringer.

karakteren og spille mot hverandre. Dette kan også forklare andre litt spesielle tilfeller, nemlig av den typen som går på tvers av spill. For eksempel møter man Thrall både i *Warcraft III*⁸⁴, og i *World of Warcraft*⁸⁵. De er satt til samme univers, men er to

⁸³ *Tekken 4* (2001)

⁸⁴ *Warcraft*^{® III: Reign of Chaos}[™] (2002)

⁸⁵ *World of Warcraft*[®] (2004)

forskjellige spill, og koden som er brukt for å vise og simulere Thrall er ikke den samme i de to. Allikevel er det klart at det er samme figur. Dette er vanskelig å forklare om identitet skulle kreve noen som helst form for kontinuitet i en verden, eller at man har den samme koden. Det er ikke åpenbart at selv om Thrall i begge spillene er i samme univers, at det da også må være snakk om samme verden. Men på samme måte som en stol er en stol i to ulike verdener, instanser og former (innenfor visse rammer), så er tilsynelatende også Thrall den samme.

Dette er, i hvert fall etter min mening, ulikt hvordan vi bør tenke identitet over tid i vår verden, og kan hende vil noen si at dette er et svakhetstegn. Det er jeg imidlertid ikke overbevist om. Derimot kan dette sees på, om ikke noen finner moteksempler, som et kriterium for hvilke verdener som kan vises i et spill. Tid og rom må være semi-fiksert, og identitet må være knyttet til egenskaper, ikke temporære kjeder.

3.2 En verden, eller mange?

Det kan innvendes at vi kan få et identitetsproblem hos en spillkarakter ut fra at det er vanskelig å si at det er en spesifikk verden det vises til. Så er det én verden, eller er det mange verdener? Er det et problem at det er opptil uendelig mange verdener som kan pekes ut?

Som jeg viste tidligere kan spillverdenen tenkes både som lineær og syklisk med henhold til tid. Disse verdenene er like for oss i utsnitt, men er grunnleggende forskjellige på makronivå. Det er heller ikke klart om verdenen er fysisk, eller ikke. Vår kunnskap om verdenen vi får et innblikk i er på mange måter mangelfull. «Principle of minimal departure» er ikke nødvendigvis alltid tilstrekkelig, for det fungerer best for verdener som ligner ganske mye på vår. I tillegg kan det være tvetydig ut fra hvilke erfaringer vi har. Dette er riktignok et epistemisk problem, for prinsippet jobber ut fra den faktiske verden, så det finnes en fasit. At denne fasiten ikke er åpenbar for alle bør ikke komme som noen overraskelse på noen, og usikkerhet i bruken av prinsippet kommer derfor inn. I mange tilfeller vil nok intertekstualitet være vel så viktig. For eksempel vil nok mange tenke at en lineær tidsforståelse med tanke på en verden er mest naturlig, mens for andre som har spilt en del spill, og opplevd at ting der skjer i sykluser, kanskje vil føle det mer naturlig å overføre dette til å se det som naturlig med syklus også på makronivå. Hva man har av

erfaring og kunnskap om vår verden vil altså spille inn på hvilke verden man forholder seg til, og en nøyaktig og entydig analyse av hvilken verden det er snakk om vil bli mer eller mindre umulig.

Forgreininger kan kanskje gi en bedre løsning her enn på individnivå, for hvert spill starter i utgangspunktet likt, og det er kun etter at man har begynt å spille at ting kan arte seg forskjellig. Det kan med andre ord tenkes at om vi først har funnet en verden å vise til, så kan vi forklare ulikhetene mellom de forskjellige spillverdenene som kommer ut av samme spill med forgreining av verdenen spillverdenen er en proxy for.

Lewis mener forgreining ikke er noe å trakte etter, og at divergerende verdener er en bedre løsning, altså der det er to adskilte verdener som bare tilfeldigvis er helt like fram til et punkt. Han holder på denne løsningen fordi divergerende verdener inneholder kun én framtid hver, og det er sånn vi ser på verden. Vi tenker at det finnes kanskje flere ting som statistisk sett er mulig, men vi mener at bare én av dem kommer til å bli aktualisert. Tipping ville ikke gitt helt mening om vi mente at alle kamper vil ende i uavgjort, hjemme- og borteseier, siden alle resultater ville blitt realisert i hver sin grein av framtida. «Branching, and the limited overlap it requires, are to be rejected as making nonsense of the way we take ourselves to be related to our futures; and divergence without overlap is to be preferred.»⁸⁶

Det kan se ut til at Lewis tar feil her. Han har rett i at vi ikke ser på vår framtid som både -og, men med spillkarakterer ser det ut til at vi kan godta det. Vi godtar at Mario i starten av spillet er den samme som seg selv, men at det er mange mulige framtider for ham. Noen kommer gjennom alle brett uten å dø en eneste gang, andre detter ned i første hull. Og Lewis har, før han konkluderer som i forrige sitat, åpnet for en slik mulighet.

HOWEVER, THERE MIGHT BE SOME REASON TO GO THE OTHER WAY. CONSIDER THE PHILOSOPHERS WHO SAY THAT THE FUTURE IS UNREAL. IT IS HARD TO BELIEVE THEY MEAN IT. [...] PERHAPS THEIR MEANING IS CLEARER WHEN THEY TURN LINGUISTIC, AND SAY THAT THERE IS NO DETERMINATE TRUTH ABOUT THE FUTURE. A MODAL REALIST WHO BELIEVED IN GENUINE BRANCHING, IN WHICH HIS WORLD OVERLAPS WITH OTHERS BY HAVING INITIAL SEGMENTS IN COMMON, COULD AGREE WITH THAT. TO HAVE DETERMINATE TRUTH ABOUT THE FUTURE, IT HELPS TO HAVE A FUTURE; BUT ALSO, IT HELPS TO HAVE ONLY ONE FUTURE. IF THERE ARE TWO FUTURES, AND BOTH ARE EQUALLY MINE WITH NOTHING TO CHOOSE BETWEEN THEM, AND ONE HOLDS A SEA

⁸⁶ Lewis, D. (2001) s. 203

Jeg vil ikke påstå at verden framstår sånn for meg, eller noen andre i vår verden, men det ser ut til at Mario kan ha en slik forståelse av framtid. Hans framtid er, selv etter at spillet har starta, og på tross av at utgangspunktet for ham er helt likt i to mulige forgreininger, ikke fastlagt med én framtid. Det er tydelig at forgreininga ikke kan være «vill», og at alt mulig kan skje, for verdenen Mario befinner seg i ser ikke ut til å endre seg og kunne gå over til å bli noe helt annet, men kun innholdets framtid.

Så forgreining kan se ut til å gi en forklaring på hvordan ett spill kan føre til mange ulike spillverdener, samtidig som det kan hevdes at det er den samme verdenen, med de samme karakterene. Men dette løser ikke «én verden, eller mange», for antall verdener som har denne typen forgreining, og som kan være en verden spillverdenen er en proxy for er fortsatt mye større enn én.

Det er heller ikke åpenbart at forgreining må være til stede i alle verdener som spill kan vise til, for det er ikke alle spill, på tross av at det er samme spill, som begynner med det samme utgangspunktet. Enkelte spill opererer med tilfeldig genererte brett, så man ikke spiller det samme brettet flere ganger. Et eksempel på dette er *Diablo III*⁸⁸, der man har noen faste figurer å velge mellom som sin avatar, mens landskapet man beveger seg i ikke er likt fra spillverden til spillverden⁸⁹. Spillverdenene framstår her som divergerende.

Riktignok kan nok dette også forklares som forgreining, på samme måte som det er mulig å tenke seg alle spillverdener som divergerende. Man kan si at spillet i utgangspunktet er det samme, men at det ikke har noe særlig innhold før det begynner å forgreine seg. Hvilke karakterer som er med (som avataren), og hvordan brettene faktisk blir lagt ut vil da ikke være bestemt før etter at forgreiningene har begynt. Dette stemmer ikke helt med hvordan vi oppfatter spillet, for vi velger avataren først, så at dette da skulle være ubestemt virker pussig, om enn ikke umulig. For vi kan godta at spillbrettet ikke er

⁸⁷ Lewis, D. (2001) s. 201-202

⁸⁸ Diablo III (2013)

⁸⁹ <http://eu.battle.net/d3/en/game/guide/gameplay/world>

fastsatt framover lenger enn vi har fått vite noe, og at valg av avatar ikke kausalt er årsaken til at den avataren etterpå vil befinne seg i spillverdenen. Derimot er det mer problematisk at det er to forskjellige verdener det er snakk om der det er to avatarer som er motstykker til hverandre, og at det er bare «tilfeldig likhet» mellom dem, eller noe hva som helst som kun skaper illusjon om at ting er en smule forutbestemt. På samme måte kan det at Mario framstår som identisk med alle andre marioer i samme spill være en illusjon, og at verdenene er divergente. Jeg vil påstå at selv om det antagelig logisk sett er mulig å få til begge typer løsninger, så er det ikke sånn spillene framstår for oss. Jeg finner heller ingen god grunn til å tvinge alle verdenene som spillverdenene er proxyer for inn i én type, når begge ser ut til å være mulige og naturlige i forskjellige spill.

Det er med andre ord klart at vi ikke kan finne én bestemt verden, og si at det er den verdenen spillet unikt viser til. Selv om vi kan finne at et spill krever en divergerende, eller forgreinende verden, at den må ha forhold type sånn-og-slik, og karakterer av type sånn-og-sånn, så er det alltid mer enn én verden som vil oppfylle dette kravet. Det vi kan si er at det er mange verdener spillet *ikke* viser til. Vi får altså snevra inn hvilke mulige verdener spillet viser til, men det er fortsatt svært mange. Spillet setter noen restriksjoner på mulige verdener, selv om disse restriksjonene kan være uklare og tvetydige. Thrall framstår som noe som oppfører seg omtrentlig som noe fysisk, men det er ganske klart at dette ikke er en nødvendighet, for det er sider ved Thrall som ikke oppfører seg som en fysisk gjenstand i vår verden, som at han dukker opp fra intet når han spawner, og forsvinner på samme måte, og i enkelte tilfeller går gjennom gjenstander med en tilsynelatende lik form for «væren».

Noen vil kanskje si at dette er et tegn på at verdenen Thrall befinner seg i ikke kan være fysisk, siden det ikke er sånn fysiske objekter oppfører seg. Det stemmer at materie ikke oppstår og forsvinner på den måten, men det er i vår verden. Det er ikke åpenbart at det må være slik i andre verdener. Selv ut fra vår verden vet vi at energi kan bli masse, og omvendt, så at noe tilsynelatende dukker opp trenger ikke å bety at det ikke er fysisk. Nå vil det ikke kunne skje på den måten i vår verden, men det er ikke snakk om vår verden, og hvilke regler som gjelder for overføring fra energi til masse, eller fra shmenergi til shmasse, er noe vi ikke kan si med noen grad av sikkerhet. Så Vidt jeg kan se blir spørsmål som dette om masse eller ikke i verdenen, stående som «ubesvart» av spillet.

Heldigvis er ikke dette et stort problem siden vi forholder oss til proxyer, og ikke til det disse er proxy for. Proxyene som befinner seg i spillverdenen kan vise til en hvilken som helst verden som har det nødvendige innholdet for at de skal kunne være proxyer for innhold derfra. Om de viser til verden V1 eller V2, så lenge begge har det innholdet som proxyene er motstykker til, så er det det samme hvilken av dem det er. Resultatet ville ikke endret seg om vi hadde valgt en annen som tilstrekkelige for proxyene. Det er altså pragmatisk sett ikke noe poeng i å prøve å finne den spesifikke verdenen. Enhver Thrall i andre verdener som har den essensen som Thrallproxyen viser er god nok, den ene ikke bedre enn den andre. Man tar «første og beste» verden som inneholder alle essensene proxyene viser, og det er ikke vits i å bry seg med hva ellers som er i denne verdenen, da det ikke har innvirkning på spillet eller vår forståelse siden det tydeligvis ikke virker inn på det vi bevitner.

Videre får vi også en forståelse av hvordan vi kan interagere med NPCene, på tross av at det ikke er mulig å ha interaksjon mellom verdener. Vi interagerer ikke med den andre verdenen, men med proxyen i spillverdenen. Dette er en kausal form for interaksjon, og ikke så veldig mystisk, i hvert fall ikke i denne sammenhengen. Det interaksjonen med proxyen gjør er ikke å påvirke hva som skjer i en annen verden, men heller kun å snevre inn hvilke verdener som fortsatt er mulige. Det er altså ikke snakk om noen form for direkte interaksjon mellom verdener, men kun en «tilfeldig tilsynelatende interaksjon» siden det finnes minst én verden der det som skjer i spillet er fakta. Dette er mulig siden det er snakk om motstykker, og ikke identiske individer. Proxyen a kan vise til både b i verden V1 og til c i verden V2, selv om b og c ikke er identiske. De kan godt ha motstridende egenskaper F og G hver for seg, men så lenge proxyen a ikke skal ha noen av disse, men heller viser egenskap H som ikke påvirkes av F eller G, og som både b og c innehar, så er det uproblematisk. Om det skulle vise seg at a også viser G, så innskrenkes antall mulige verdener til ikke lenger å inneholde V1 og lignende verdener der motstykket til a (inntil behovet for å ha egenskapen G kom opp) har egenskap F.

Selv om antall mulige verdener proxyene kan vise til blir mindre, så er det fortsatt et stort antall verdener som oppfyller de kravene spillet setter. Vi kan kanskje tenke oss et «ultimat spill» som viser en verden uten mangler sånn at det vil peke ut én verden som

«sin verden», men selv her kan det tenkes at siden proxyer kun krever at man har den essensen de viser, uten å kreve at det ikke kan være andre, så vil det være mange andre verdener som også er mulige, og at det kun er et slags enkelhetsprinsipp som gjør at spillet plukker ut én spesifikk verden som ikke har noe «ekstra». Unntaket her må være en slags «ultimat kalkulator» som kun opererer med nødvendigheter, og ingen koherente sannheter, sånn at alle verdener som kan pekes ut må være helt like. Men det er helt klart at det ikke er tilfellet for dataspill.

Det ser ut til at det rett og slett er en nødvendighet ved alt som er fiktivt at vi får denne mangfoldigheten av mulige verdener det kan vises til. Grunnen til det er at vi begynner i «feil ende», med en bunt av egenskaper, men som Kripke viser er ikke buntegenskaper nok til å sikre at vi plukker ut noe bestemt. Når vi beskriver en verden har vi ikke så veldig mye annet valg enn å beskrive egenskaper og innhold, da vi på grunn av umuligheten for interaksjon med andre verdener, ikke kan vise til noen form for kjede til noe innhold i verdenen, eller for den saks skyld verdenen som helhet.

3.3 Hva kan vi si om dataspill?

Det bør nå være ganske klart at det er vanskelig å si noe bestemt om nødvendigheter ved verdener som dataspill viser til. Siden proxyene kan ta inn essenser fra ulike verdener, uten å endre seg i praksis for oss, så er det begrenset med sikker kunnskap vi kan ha. Kan hende kan man analysere et spill totalt ved å undersøke hva spillerne faktisk mener at foregår, og dermed kunne snevre godt inn antall mulige verdener, og finne en slags metafysikk for hvert enkelt spill. Men dataspill som fenomen inneholder så mange ulike verdener at det er godt mulig det ikke finnes mer enn et par nødvendigheter ved verdenene de viser til. En av dem er at den mulige verdenen må være bygget opp på en slik måte at den kan «oversettes» til et logisk språk som det er mulig for en data å simulere i hvert fall delvis. Jeg skal ikke påstå at jeg har kunnskap om hva dette faktisk vil si, og uttale meg om hva datamaskiner er i stand til å simulere, og ikke.

Kan hende er det vel så mye informasjon som går andre veien, altså fra dataspillet og til filosofien. Vi ser at det er lite filosofi, i hvert fall possibilisme slik jeg legger det fram, kan si med sikkerhet, men det har dukket opp noen interessante observasjoner som kanskje ikke hadde vært mulige, eller like klare uten spillene. For eksempel viser Mario

oss at identitet over tid er en kontingent egenskap, og ikke nødvendig perdurerende. Så kan hende er det mer fruktbart å fra filosofiens side bruke dataspill som metode for å finne ut om kontingens og nødvendighet på en litt mer praktisk måte enn possibilismens logiske analyser.

Det bør være ganske klart at det som er mulig i et dataspill, også må være metafysiske muligheter på ett eller annet vis. Selv med spill som har romdimensjoner som tilsynelatende er umulige, som *Antichamber*⁹⁰, viser oss måter å tenke rom på som ikke ligger naturlig for oss, og som ikke er mulige i vår verden. Jeg tror ikke det er mange spill som er laget for å i hovedsak løse filosofiske problemer, men muligheten er der, og bør kanskje utnyttes av filosofer med litt hang til eksperimentering. Og jeg tror ikke at det kun er metafysiske prinsipper som kan testes ut, men mer eller mindre alt, om man praktisk klarer å gjennomføre det. Situasjoner som er praktisk umulig å få gjennomført i vår verden av etiske grunner, er kanskje mulig å gjennomføre i virtuelle samfunn for å finne kontingens i spørsmål som ellers aldri kan avklares innenfor de etiske rammer vi må forholde oss til her.

⁹⁰ *Antichamber* (2013)

4 Oppsummering og konklusjon

Etter denne gjennomgangen av de forskjellige observasjonene og tankene kan en oppsummering i litt ryddigere former være på sin plass. Forhåpentligvis vil det nå også komme tydeligere fram hva som er de viktigste poengene, og hvordan de store linjene og helheten i oppgaven er.

4.1 Possibilistisk fiksjon og fakta

Jeg mener å ha funnet et godt grunnlag å skille mellom fiksjon og fakta på i possibilisme. Det må skilles klart mellom fakta og sannhet, der sannhet er hvordan vår verden er, uavhengig av hva vi tror eller vet om den. Det er altså ikke en relativisme om sannhet. Derimot er det en forståelse av skille mellom fakta og fiksjon som en dom felt av enhver ut i fra nærhet mellom verdener.

Alle proposisjoner legges fram om en mulig verden. Å hevde at en proposisjon er lik sannheten i vår verden er derfor en veldig sterk, om enn ikke logisk umulig, påstand. Men alle proposisjoner som har et representativt innhold vil være sanne i en mulig verden (gitt at det ikke inneholder metafysiske umuligheter). Et fotografi for eksempel, viser en verden i to dimensjoner, og viser derfor ikke sannheten i vår verden, men heller hvordan en mulig verden kan være. Dataspill setter fram en visuell verden som er realisert i en eller flere verdener.

Vi dømmer ut fra dette i hvor stor grad det som vises oss også er relevant for vår verden. Fotografiet stemmer ikke med sannheten, men fra et visst ståsted gir det god mening å si at det ligner vår verden. Fotografiet vil derfor gjerne havne i en faktakategori. Landskapet i Azeroth, fylt med orker og dverger med mer, har vi ikke grunn til å tro at har et motstykke i vår verden som helhet (selv om det logisk sett er mulig at det er sånn), og vi dømmer det til fiksjon.

Det er altså ikke noe «iboende» i det man ser som er grunnlag for fiksjon. Grunnen til at alle orker er fiktive er ikke at orker som sådan innehar en fiktivitet, men at vi ikke anser dem som virkelige i vår verden. Det er heller ikke motsatt, at typer av ting som er i vår verden dermed er fakta, for det finnes for eksempel mange mennesker som er fiktive.

Det er heller ikke intensjonen til skaperen som er grunnlag, for det er i mange tilfeller uklart hva intensjonen er, som i tilfellet med det andre Odyssevsmaleriet, og det er heller ikke utenkelig at ting som har blitt intendert som fiksjon, faktisk viser seg å være fakta, selv om sannsynligheten er svært liten.

Fraværet av et klart skille mellom fiksjon og fakta er ikke et problem, men heller et symptom på den pragmatiske holdningen til nærhet mellom verdener. Mockumentarer hadde ikke vært mulig med et klart skille som alle var enige i. En annen ting er at man kan anse noe for å være en ting til å være både fakta og fiksjon, avhengig av hvilken sammenheng. Platons dialoger er et eksempel på det, der samtalen er fiksjon, mens «innholdet» kan regnes som fakta. Et annet eksempel er religiøse tekster, som er fakta eller fiksjon avhengig av hva man anser som sannhet i vår verden.

4.2 Hvordan forstå fiksjonen

Vi må se det som blir presentert oss ut fra to forskjellige sider. Det fysiske tilstedeværende, eller framtrekkende som proxyer, og det historiedrivende narrative. Narrative har ikke noe å «feste» seg til uten proxyene, og proxyene er tomme uten et narrative.

Proxyene befinner seg i vår verden, men kun kausalt. De «fylles» med innhold fra mulige verdener, og kan derfor ha, eller vise, egenskaper som ikke er mulige i vår verden. Det må altså skilles mellom tre nivåer, med den virkelige verden, det jeg her har kalt spillverden ut fra at det er dataspill jeg har hovedsaklig behandlet, og mulig verden. Dette er en grunnleggende oppdeling som kan utvides til å ha fiksjoner i fiksjoner, der referanseverdenen ikke alltid er vår egen, som i systemet til Ryan.

Narrative er det som begrenser hva proxyene kan ta inn, og kan nesten heller kalles et «narrowtive» da det snevrer inn antall mulige verdener. Når det skjer noe i fiksjonen fjernes en del verdener der dette ikke er tilfellet. Siden alt som er mulig er realisert i en eller annen verden, vil det alltid være igjen verdener som fiksjonen viser til. Det vil si at det ikke er noen form for direkte interaksjon med den mulige verdenen, men heller en tilsynelatende interaksjon basert på tilfeldighet og et stort antall verdener.

Proxyene blir motstykker til det de er proxyer for, vanligvis helt, men det er også mulig med delvis. Avataren er en proxy for utvalgte sider ved spilleren, men ikke i helhet (i hvert fall ikke i normale spill). Spilleren er da også et motstykke til den i en mulig verden proxyen er en proxy for i helhet, men han er det kun i beslutninger, ikke utseende (i hvert fall ikke nødvendigvis).

Ut over det som er gitt oss i form av tekst, figur eller lignende, bruker vi «principle of minimal departure» og intertekstualitet for å få tett hull. Vi antar at verdenen er så lik vår som mulig, med unntak av de spesifiserte og gitte unntakene, eller at det er sjangertrekk som sier noe om hva som ellers kan ventes i verdenen. Ingen av disse prinsippene er nødvendigheter, men gjør det lettere å forholde seg til verdenen. Disse går altså på å gjøre lesning enklere og forståeligere, men er ikke logisk sett nødvendige.

4.3 Hva kan vi si om dataspill?

Ut fra å tenke i mulige verdener blir det klart at spillverdener ofte viser til verdener som er ganske ulik vår, og at sider ved vår verden vi anser som veldig grunnleggende, ikke trenger å være sånn i andre verdener. Tid og rom kan oppføre seg annerledes, både på mikro- og makronivå. Tid kan være sirkulær, og landskap trenger ikke nødvendigvis å være laget i masse som i vår.

Spillverdener kan være av mange forskjellige slag, forgreinende, divergerende, med looper i tid... Selv ikke hva som gjør at vi har identitet over tid ser ut til å være så enkelt. Marios tre liv er vanskelig å gi en klar forklaring på, kanskje fordi det ser ut til at flere muligheter er mer eller mindre likeverdige.

Vi vil ikke, ut fra sakens natur, være i stand til å finne én bestemt mulig verden et spill viser til. Siden det er proxyer som kan ta opp essenser både helt og delvis, vil det finnes mange verdener som kan fylle de nødvendige kravene, uansett hvor mye vi får av detaljer. På samme måte som vi ikke kan finne et bestemt individ ut fra en mengde egenskaper siden det er mulig for flere personer å ha et liknende sett, så vil vi heller ikke kunne finne én verden. Faktisk vil det være enda verre å finne én bestemt verden, for med en person kan man vise til egenskaper av en ikke generell art, som å ha vært på sted ved

tid sånn og slik, og på den måten finne historisk unike egenskaper (om tid og rom ikke går i looper). Med verdener som helhet kan vi ikke si noe i denne retningen. En verden befinner seg ikke på noe sted, og ikke til noen tid, og ikke i forhold til noe annet fiksert. Siden det kan være flere verdener som er identiske på alle måter, bortsett fra å være den samme verdenen, så vil vi ikke kunne skille mellom dem på noen måte. Men dette er kanskje ikke noe å bry seg om siden begge verdenene vil fungere like godt som grunnlag for essens for en proxy.

Så vi bør kanskje ikke tenke på hva filosofien kan si om dataspill (i helhet) i denne sammenhengen. En analyse som går den veien vil i mange tilfeller ikke finne et klart svar, da vi finner mange muligheter som alle er ulike, men logisk sett mulige. Kan hende bør vi heller snu på det, og tenke om vi kan bruke dataspill som filosofisk instrument. For det første må et spill vise til minst én mulig verden, så det som er mulig å vise i et spill, må nødvendigvis også være mulig metafysisk sett. For det andre kan det benyttes til å undersøke vår egen verden ved å innføre regler i spillet man vil undersøke om gjelder i vår verden, for så å se hva resultatet blir, om det ligner på vår verden eller ikke.

Spørsmålet om hvorvidt dataspill er fiksjon eller ikke er meningsløst. Det er ikke mediet det kommer an på, og siden dataspillet er mediet, gir spørsmålet ikke mening. Derimot kan man spørre om narrativet og den proposisjonen som dataspillet legger fram er fakta eller fiksjon, og begge svar bør være mulige, selv om det nok vil være en stor overvekt av fiksjon, eller delvis fiksjon.

4.4 Kan kritikken mot possibilistisk fiksjon tilbakevises?

Som jeg nevnte i innledningen har possibilisme som måte å forstå fiksjon på vært under en god del kritikk, blant annet fra Amie Thomasson. Det blir ansett som såpass klart at possibilisme ikke har noen god måte å forklare hva fiksjon er at Thomasson avslutter delen om possibilisme med «Because of this view of fiction seems hardly able to get of the ground, I do not spend much time discussing it.»⁹¹ La oss se litt nærmere på denne kritikken, og på om den også gjelder for den måten å forstå fiksjon på som jeg har lagt fram. Kritikken i *If We Postulate Fictional Objects, What Would They Be?* er tredelt:

⁹¹ Thomasson, A. L. (2012) s. 67

Den første delen tar opp i seg Kripkes problem med at vi ikke finner den eller det som det fiktive viser til, siden det er mye som ikke er beskrevet, og altså svært mange entiteter som kan passe inn i rollen, hver av dem forskjellige seg imellom. «Selecting any one as identical with a particular character seems hopelessly arbitrary. On the other hand, if the character is described as bearing incompatible properties, making it an impossible object, we have no too many possibilities to do the job, but too few.»⁹² Jeg innrømmer gladlig at det er svært mange individer som kan gjøre jobben med å være grunnlag for hva proxyen viser, men jeg vil ikke si at dette er et problem. Siden det er snakk om motstykker, og ikke identiske entiteter, vil det være fullt mulig å ha mange ulike entiteter som passer til beskrivelsen. Beskrivelsen er en del av narrativet, og således kun med på å innskrenke antall mulige verdener hvor alt som kreves fortsatt passer.

Umulige objekter finner jeg ikke noen god løsning på om man ser på alle typer medier og fiksjon. Jeg vil påstå at det antagelig kan gå an å sno seg rundt problemet ved å si at det ikke er snakk om én entitet, men flere, eller at det er mulig å få det til å bare være tilsynelatende motsatte egenskaper, eller at man har et for «virkelig verden»-syn, og ikke tenker ut hva som er metafysisk mulig, men kun ut fra hva som er faktisk mulig. Allikevel ser jeg at dette ikke er et spesielt godt svar. Det er ikke sånn det er tenkt. Motsetningen er ofte en viktig side ved slike objekter, og altså ikke noe som skal kunne bortforklares på logisk vis. Men denne typen objekter er kun mulige i en forestilt verden, og ikke i en som er vist, for en proxy vil aldri kunne ta opp i seg en slik motsetning. Det vil si at om fiksjon er avhengig av å kunne tenkes, og eventuelt vises, i proxyer, så vil slike objekter ikke være fiktive. Jeg ser ingen klar løsning, men vil tro det kan være mulig å finne en, kanskje ved å skille mellom fiktive og umulige objekter.

Allikevel vil jeg si at problemet ikke er noe problem i forbindelse med dataspill. Grunnen til det er at alt i dataspill er simulert og vist fram for oss, og det som kan vises kan ikke være umulig. Så selv om man i historier kan fortelle om objekter som er helt røde og helt grønne samtidig, så kan man ikke det i dataspill. Å snakke om sirkulære kvadrater i to romdimensjoner er ikke noe problem, men vi kan ikke forestille oss det, og heller ikke vise det i en simulering, og altså ikke noe som kan forekomme i noe dataspill.

⁹² Thomasson, A. L. (2012) s. 66-7

Den andre delen av kritikken går på at possibilismen mangler «skaperdelen» av fiksjonforståelsen, altså at Sherlock Holmes er fiktiv hovedsaklig fordi han er skapt av Sir Doyle. Her vil jeg si at skaperdelen er reell, men den ligger ikke i å skape figuren, men i å skape narrativet, eller «narrowtivet». Det som er skapt er en innsnevring av muligheter, ikke en identitet. Vi kan dermed legge ære tilbake på forfatteren, og jeg anser dette problemet for mer eller mindre et ikke-problem.

Den siste dele av kritikken går på problemet med at man ikke kan tillegge flere historier til en karakter hvis historiene er ikke helt like, og det er den samme karakteren i dem alle. «For if the character is ascribed even a single different property, it is a different character.»⁹³ Men når det er snakk om motstykker, og ikke identiske entiteter, så løser dette problemet seg. Det er ikke nødvendigvis det nummerisk samme individet, men et motstykke fra en nærmeste mulige verden fra den opprinnelige. Siden vi godtar fiktive motstykker til virkelige personer som «den samme»⁹⁴, så bør vi også godta fiktive motstykker til fiktive personer. Siden det finnes mange motstykker som kan gjøre jobben med å være essens for proxyen, så er det ikke noe problem å finne noen til å passe beskrivelsen.

Hvis vi benytter motstykketeori i stedet for en teori som er basert på identiske entiteter, forsvinner altså en del av kritikken. Men som Ryan viste, vil vi ikke kunne forstå historien som blir fortalt uten å benytte «principle of minimal departure» og intertekstualitet, siden possibilisme er litt for fokusert på det logiske⁹⁵.

Selv om det fortsatt står igjen et problem med umulige objekter, så ser possibilisme som grunnlag for fiksjon generelt ut til å ikke være så håpløst som noen har ment, og i enda mindre grad for dataspill. Lewis' motstykketeori tar seg av de logiske problemene, mens måten å tenke narrativ som et «narrowtativ» tar seg av skaperdelen. Slik jeg ser det tar den retningen av possibilisme jeg legger fram opp i seg styrker fra forskjellige andre teorier, og unngår en del av problemene. Ved å gjøre skillet mellom fiksjon og fakta til en pragmatisk dom slipper man uklarhetene ved intensjon, og får den noe friere forståelsen

⁹³ Thomasson, A. L. (2012) s.67.

⁹⁴ Man blir for eksempel beskutt av «Hitler» i *Wolfenstein 3D*.

⁹⁵ Ryan, M-L. (1991) s. 52

som Walton la opp til, uten å få et fiksjonsbegrep som trekker med seg mye mer enn vi normalt vil anse som fiksjon. Å tenke i proxyer gir også en klarere forståelse av hva mediet er i denne forbindelse, og gir et klart skille mellom vår verden og mulige verdener, samtidig som man gjennom narrativet kan forstå den tilsynelatende interaksjonen mellom vår verden og det som skjer i en mulig verden. Det virtuelle gis ikke noen spesiell plass, siden også «analoge» spill som sjakk på fysiske brett kan forstås som proxyer på samme måte.

4.5 Helt til slutt

Dataspill og filosofi bør ikke være ukjente for hverandre. På den ene siden er det klart at dataspill kan bli mer interessante om de tar opp filosofiske problemer, og filosofien bør absolutt ha dataspill med i tankene. Men det kan være det mest fruktbare forholdet filosofi kan ha til dataspill ikke ligger i å undersøke mediet, og finne hva som er mulig og nødvendige sider ved dem, men heller å ha et mer instrumentelt forhold, der man ser på dataspill som en mulighet til å teste ut en del filosofiske teorier. I store, åpne spill kan etiske systemer testes ut, og man kan se om det godtas av spillerne, for på den måten å se om dette er regler som fører til det samfunnet vi har, eller om samfunnet vil bryte sammen eller omformes betraktelig. Eller så kan man undersøke fenomener som for eksempel det jeg har gjort med identitet, og se om det kan lages spill som bryter med de teorier man har, men allikevel fungerer. Dataspill står i en særdeles god posisjon for den som vil teste ut om det vi anser som nødvendigheter faktisk er det, eller om det finnes andre muligheter. Siden enhver verden vi kan vise virtuelt, også må ha en mulig verden å vise til, så vil det som er mulig i spill, også være metafysiske muligheter. Selvfølgelig finnes det verdener som ikke kan vises i et dataspill ut fra hvordan verdenen er bygd opp i forhold til hva en datamaskin kan klare, men en god del bør være mulig å teste ut.

5 Referanseliste

5.1 Faglitteratur

Aarseth, E. (2007). Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games.

Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies, (nr 9), (vår 2007), s. 35-44. Hentet fra <http://www.erudit.org/revue/im/2007/v/n9/1005528ar.pdf> 21.3.2013 10:56

Hilpinen, R. (1976). Approximate Truth and Truthlikeness. M. Przelecki, K. Szaniawski, & R. Wojcicki (red.), *Formal Methods in the Methodology of Empirical Sciences. Proceedings of the conference for formal methods in the methodology of empirical sciences, Warsaw, June 17-21, 1974.* (s. 19-42) Dordrecht-Holland: D. Reidel Publishing Company.

Juul, J. (2005) *Half-Real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge: The MIT Press

Kripke, S. (1972) *Naming an Necessity.* Malden: Blackwell Publishing.

Leibniz, G. W. (1991) *Discourse on Metaphysics and Other Essays.* Indianapolis: Hackett Publishing Company, Inc.

Lewis, D. (1978) Truth in Fiction. *American Philosophical Quarterly, Vol. 15*, (No. 1) (Jan., 1978), s. 37-46. Utgitt av University of Illinois Press på vegne av North American Philosophical Publications. Hentet fra <http://www.jstor.org/stable/20009693> 27.3.2012 05:56

Lewis, D. (1979a) Counterpart Theory and Quantified Modal Logic. M. J. Loux (Red.) *The Possible and the Actual. Readings in the Metaphysics of Modality.* (s. 110-128) Ithaca: Cornell University Press.

- Lewis, D. (1979b) Possible Worlds. M. J. Loux (Red.) *The Possible and the Actual. Readings in the Metaphysics of Modality.* (s. 182-189) Ithaca: Cornell University Press.
- Lewis, D. (1986) *On the Plurality of Worlds.* Malden: Blackwell Publishing.
- Lewis, D. (2001) Counterparts or Double Lives?. M. J. Loux (Red.) *Metaphysics. Contemporary Readings.* (s. 188-217) Abingdon: Routledge.
- Meskin, A. & Robson, J. (2012) Fiction and Fictional Worlds in Videogames. J. R. Sageng, H. Fossheim, & T. M. Larsen (Red.) *The Philosophy of Computer Games.* (s. 201-217) Dordrecht: Springer.
- Nolan, D. (2005) *David Lewis.* Chesham: Acumen Publishing Limited.
- Ryan, M-L. (1991) *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory.* Bloomington & Indianapolis: Indiana university Press.
- Sageng, J.R., Fossheim, H., & Larsen, T. M. (Red.) (2012) *The Philosophy of Computer Games.* Dordrecht: Springer.
- Tavinor, G. (2011) Virtual Worlds and Interactive Fictions. F. Lihoreau (Red.) *Truth in Fiction.* (s. 223-244). Heusenstamm: Ontos Verlag.
- Tavinor, G. (2012) Videogames and Fictionalism. J. R. Sageng, H. Fossheim, & T. M. Larsen (Red.) *The Philosophy of computer Games.* (s. 185-199) Dordrecht: Springer.
- Thomasson, A. L. (2012) If We Postulate Fictional Objects, What Would They Be?. J. Kim, D. Z. Korman, & E. Sosa (Red.) *Metaphysics. An Anthology. 2. ed.* (s. 59-72) Chichester: Blackwell Publishing Ltd.

5.2 Nettsider

<http://eu.battle.net/d3/en/game/guide/gameplay/world> 13.2.2013 11.48

<http://plato.stanford.edu/entries/actualism/possibilism.html> 4.3.2013 15.10

http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Game_Speed 24.1.2012 15.29

http://en.wikipedia.org/wiki/Black_hole_information_paradox 24.2.2013 14.03

5.3 Dataspill

Antichamber (2013) Demruth. <http://www.antichamber-game.com/>

Diablo III (2013) Versailles: Blizzard Entertainment SAS. ©2013 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo, Battle.net and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S and/or other countries.

EVE: Online (1997) Reykjavik: CCP. Copyright 2011 CCP hf.

All rights reserved.

Minecraft (2009) Stockholm: Mojang

Pac-Man (1980) Namco Midway

StarCraft® II: Wings of Liberty™ (2010). Versailles: Blizzard Entertainment SAS. ©2010
Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wings of Liberty is a trademark,
and StarCraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks
of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.

Super Mario Bros. (1987) Nintendo of America Inc.

Tekken 4 (2001) Tokyo: Namco

Warcraft® III: Reign of Chaos® (2002) Versailles: Blizzard Entertainment SAS. ©2002
Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Reign of Chaos, Warcraft and
Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard
Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.

World of Warcraft® (2004) Versailles: Blizzard Entertainment SAS. ©2004 Blizzard
Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft, Warcraft and Blizzard
Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment,
Inc. in the U.S. and/or other countries.

5.4 Andre bøker

Adams, D. (2003) *Den komplette Haikerens guide til galaksen*. (A. Berggren, S.
Knudsen, & P. Wiedswang, overs.) Oslo: Kagge forlag.

Tolkien, J. R. R. (2002) *Hobbiten. Eller fram og tilbake igjen*. (N. I. Agøy, overs.) De
norske Bokklubbene A/S.

5.5 Bilder

Side 51, øverst <http://wow.zamimg.com/uploads/screenshots/normal/125305.jpg> 22.4.13
12.00

Side 51, nederst <http://img368.imageshack.us/img368/4292/thrall1oq2.jpg> 22.4.13 12.18