

# **Spill, instanser og distanser: Undersøkelsen av et ludisk *du***

ALIT3900: Masteroppgave i Allmenn Litteraturvitenskap ved NTNU, Institutt for Språk og Litteratur

Sindre Renny Wigre, student nummer 712730

# Innhold

<b>Jonathan Blow: Design Reboot – Motivasjon for nye motiver.....</b>	<b>3</b>
Hva er spill, og hva kan de gi oss?.....	3
«Games are going to be huge.».....	5
Arkitektonisk vs. utforskende design.....	6
Blow i analyse.....	7
<b>Metode.....</b>	<b>8</b>
Ludologisk.....	8
Prosedyrisk retorisk.....	12
Med lån fra narratologien.....	14
Semiotisk og moralsk.....	16
<b>Tre analyseobjekter.....</b>	<b>20</b>
<b>Analyse: Superbrothers: Sword &amp; Sworcery EP.....</b>	<b>21</b>
Om spillenes renessanse – 2005 og utover.....	21
Å analysere S:S&S EP: Søken etter et ludisk du.....	22
Aarseths sju variabler i kvalitativ analyse.....	24
Questet, og hva vi får utav det.....	25
Diegesis: over, under og utafor.....	30
... Og en tvungen tragedie, en norm og duets dom.....	31
<b>Analyse: Catherine.....</b>	<b>35</b>
Om dating-sims, moralske dilemma og dikotomiske karakteristikk.....	35
Catherine – en øvelse i innlevelse.....	36
Å analysere Catherine; avgrense duet – fra helten og fra brukeren.....	38
Aarseths sju variabler i kvalitativ analyse.....	40
Aktanter: Vincents verden av krav og motgang.....	40
Modalitet og Vincents tankesett: Duets mulighet for handling.....	42
Undertekst og betydning – og dennes tallfestede moralske ladning.....	43
Prosedyrisk retorikk: Språk, tall og kausalitet i karikerte forestillinger.....	51
<b>Analyse: Minecraft.....</b>	<b>53</b>
Minecraft: En spillenes paidiske revolusjon.....	53
Aarseths variabler i kvalitativ analyse.....	57
Implisitte aktanter og ludiske mål – paidisk frihet innen faste rammer.....	58
Minecraft og brukeren: Duet som jeg, og viet som offentlig instans.....	62
<b>Brukere, diegetiske instanser, og distansen dem imellom.....</b>	<b>64</b>
Øyne, testikler og spillets formelle egenskaper.....	64
Duet og distansen: et argument for formell forståelse.....	66
<b>Refererte kilder.....</b>	<b>67</b>
Litteratur.....	67
Spill.....	67
Video.....	68

# Jonathan Blow: *Design Reboot* – Motivasjon for nye motiver

The formula followed by virtually all games is a steady progression toward victory: you accomplish tasks until you win. Like cinema, games will need to embrace the dynamics of failure, tragedy, comedy and romance. They will need to stop pandering to the player's desire for mastery in favour of enhancing the player's emotional and intellectual life. The first 35 years of motion pictures, from 1895 to 1930, yielded a handful of films that are considered masterpieces for their technical innovations, but the following decade was when cinema first became the art form we know today. As cinema matured, films developed the power to transform as well as to entertain. Video games are poised to enter a similar golden age. But the first step is not Halo 3.

– Daniel Radosh, *The New York Times*, 28. September 2007 (Blow, hentet 2013).

Slik siterer innledningsvis Jonathan Blow spillkritikeren Daniel Radosh, i sin poetologiske forelesning *Design Reboot* holdt ved Montreal International Games Summit 2007, før han forsikrer om at han selv ikke videre vil ty til analogier til film eller andre kunstformer enn den han selv forholder seg aktivt til. Selv kan jeg kun love en vilje og intensjon til det samme i min oppfølging av Blows engasjement; enten med et kritisk eller poetologisk, men snarere med et analytisk blikk vil jeg se på tre spill produsert og utgitt i årene etter, i min søken etter det jeg vil kalle et *ludisk du*. Spillene skal analyseres på ludologiske, retoriske og semiotisk/moralske nivåer, og dessuten nærleses, spilles eller «brukes», som den eneste korrekte termen blir – før jeg skal samle elementer til en essensiell mediespesifitet for ett av verdens yngste og mest forbrukte kunst - og underholdningsmedier.

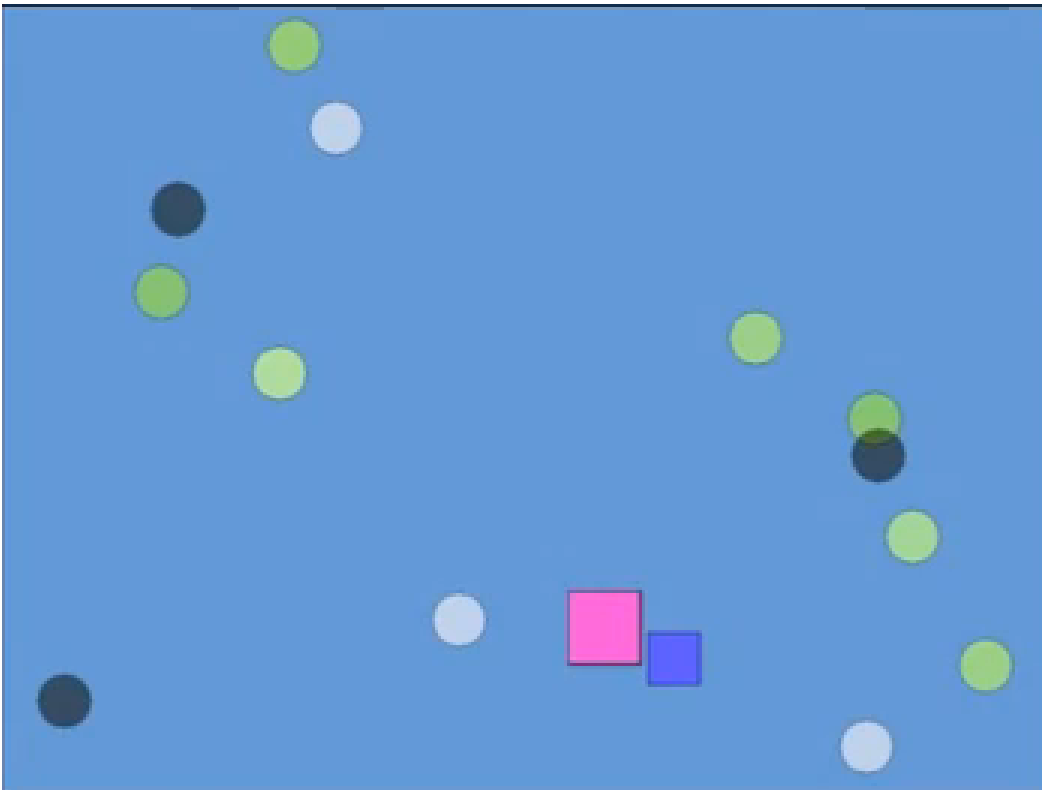
Blows forelesning, som blir min første bevegelse mot en undersøkelse av spillmediet, etterlyser et voksent medium, og, viktigere, en nyansert forståelse for mediet, av de som produserer innenfor feltet, og de som kritiserer produktene. Blows observasjoner og argumenter spenner fra det etiske, moralske og polemiske til det pedagogisk faglige og retoriske, til, viktigst, det mediespesifikke og det meningsskapende, og videre, tyngst vektlagt, til det estetisk poetologiske. I det følgende er min oppsummerende gjengivelse av de viktigste av Blows poenger – en skriftlig oppsummering av videoen av forelesningen, slik den foreligger på Youtube:

## Hva er spill, og hva kan de gi oss?

Spill gir ifølge Blow brukeren et mål som gir en «livets mening» i en avgrenset, midlertidig, lavrisikabel sfære med handlingsregulerende regler og respons. Målet, reglene, responsen og meningen er elementer som ikke nødvendigvis er gitt ved spillets start, men som formidles til brukeren gjennom spillets gang; brukeren skaper en intuitiv, mental modell av spillets natur. Ergo formidler alle spill aktivt kunnskap. Kunnskapen kan gjøre seg gjeldende på alle nivåer, ikke utelukkende de nivåer der spillets regler og motiver gjør seg gjeldende.

Spill, Sier Blow, kan tilby tre effekter for brukeren:

1. Underholdning/fantasi/virkelighetsflukt. Blow er knapp på dette punktet, men vi kan anta at han regner elementer som spenning og konkurranse, mestring og en audiovisuelt slående helhet herunder. Vi skal ikke begrense denne typen spill til enkelte sjangre eller størrelse på produksjonsbudsjett. Denne effekten betegner en hovedtendens for spillindustrien som helhet, og kan tilskrives størsteparten av æren for industriens eksplosive vekst de siste åra, og åpner i den forstand døren for en populært og allment anerkjent utgangspunkt for tilnærming til de to neste punktene.
2. Kunstnerisk – Meningsfullt kunstnerisk uttrykk: Spillmakeren kan uttrykke seg gjennom andre kommunikative koder enn i andre medier. Blow presenterer to eksempler, der det første er *Everyday Shooter* (Mak, 2007), et spill med en selvutnevnt kunstnerisk ambisjon som frembringes i abstrakte audiovisuelle motiver og i gameplay. Tydeligere eller lettere å formidle er kanskje Blows andre eksempel ser vi i figur 1, *The Marriage* (Humble, 2007). Reglene i spillet konstituerer uttrykket om Humbles syn på sitt eget ekteskap. Firkanter og sirkler beveger seg rundt på skjermen, og etterhvert som brukeren bygger en mental modell av deres oppførsel, deres reaksjoner i forhold til hverandre og til brukerens handlinger, gjør disse reglene seg til gjenstand for tolkning: Rod Humble liker ikke å tilbringe altfor mye tid med kona si på grunn av måten deres forhold påvirker hans relasjoner til andre mennesker. Denne betydningen uttrykkes ikke i tekst, men gjennom simulasjon, formidlet grafisk.
3. Epistemologisk – En måte å utforske universet: Blow er ydmyk, men insisterende i at spill og deres kode og interaktive fiksjonsunivers er en arena hvor både bruker og utvikler kan utforske altet, det vil si universet, dets natur og alt ved den, ved å handle, motta reaksjoner og å gi motreaksjoner, eller se andre substanser, programmerte enheter eller andre brukere, interagere med hverandre. «Systems are biased toward producing truth (or at least consistency.)» Systemer er altså, ifølge Blow, nødvendigvis logiske inn til margen, om enn innenfor sitt eget logiske univers, slik en språklig kontruert påstand ikke nødvendigvis kan legge krav på å være. I dette ligger, som en naturlig bieffekt av utforskningen, et betydelig potensiale for læring – eller, sett fra motsatt side, informasjonsformidling.



Figur 1: The Marriage av Rod Humble er en arena der skaperens følelse av sitt eget ekteskap skildres gjennom flere aktørers oppførsel i forhold til hverandre.

### «Games are going to be huge.»

Spillindustrien er allerede enorm, i salgstall og omsetning, ikke minst i hvilken grad den tiltrekker seg andre mediers og forbrukeres oppmerksomhet. Blow ser for seg en annen mer folkelig anlagt, større og viktigere effekt av spillenes ekspressive, retoriske uttrykspotensial. «Games will heavily impact patterns of human thought, and thus what it means to be human (as books and films already have).» (Blow, 2007:0:14:20) Spill vil i større grad enn nå, i tiden framover, bevege seg nærmere sentrum for all menneskelig kultur, og ha direkte definerende effekt for samfunnet. «All games teach. What will [spillmakerne] be teaching all these people?» (Blow, 2007:0:15:50)

På et dette premisset gjør Blow et stort nummer ut av å angripe storindustrien på etiske punkter, spesielt det monstrøse *World of Warcraft*. (Blizzard, 2004) Han påpeker en allerede velkjent funksjon *WoW* bruker for å holde sine brukere «hekte»: falske belønninger for hver prestasjon, falske fordi de etter en periode negeres og må erstattes ved å oppnå nye mål. Ferdighet og intellekt spiller liten rolle: dét som gir brukerne dominante roller over andre brukere, er mengden tid de har investert i å bygge sin avatar. «You don't need to do anything exceptional, because to feel good (to be rewarded) you just need to run the treadmill like everyone else.' These things take root subtly, subconsciously. Like advertising brand identity. People identify with their origins and their environments.» (Blow, 2007:0:25:22)

I puzzlespillet *Portal* (Valve, 2007) er belønningen, ifølge Blow, ekte; den består i den kognitive mestringen i dét å forstå en vanskelig, logisk orientert oppgave; å kjenne bitene falle på plass i brukerens eget sinn. Og det er nettopp dette som for Blow gjør belønningen ekte – der *WoW* stiller med et bilde av et sverd eller en rustning, med en tallfestet verdi som negeres hvert øyeblikk, belønnes brukeren i *Portal* med en ekte sinnsbevegelse som eksisterer utenfor spillet.

### **Arkitektonisk vs. utforskende design**

Blows tyngst poetologiske innslag handler om hvordan en spillmaker har mulighet til å nå inn til den følelsesmessige, intellektuelt givende effekten. Fordi spill ofte produseres over en årrekke i arbeidsgrupper på 200-300 høyt utdannede, godt lønnede mennesker, er det standard prosedyre å etter idéstadiet følge én plan som skal påtvinges arbeidere ovenfra og ned, og, viktigere, koden, for å sikre produktets konsistens. I likhet med «tekst» i litteraturen, tilskrives «koden» en egenskap av uforutsigbarhet og autonom vekst; den har sin egen vilje, eller et potensiale til å utføre funksjoner og operasjoner som ikke er tilsiktet av programmereren.

Å påtvinge koden en forhåndstenkt plan, presse den inn i det nøyaktige bildet som står i dreieboka, kaller Blow «architecting.» Som skrekkeksempel drar han frem publikum- og kritikerfavoritten *Bioshock*, (Irrational, 2007) et spill der brukeren stilles ovenfor et moralsk dilemma mellom altruisme på den ene siden, og belønning i form av makt i spillet på den andre. Blows poeng er at spillet, på tross av sin proklamerte filosofiske dybde, negerer dilemmaet ved å gi brukeren gradsforskjellige «trøstepremier», skulle man velge altruismen. Dette fordi spillet bygger på to arkitektoniske ideer: Det skal handle om moralske dilemma mellom makt og hjerte, og samtidig være et godt skytespill; en sjanger som krever jevn og balansert vanskelighetsgrad og læringskurve. De to ideene står i direkte konflikt, men er likevel blitt gjennomført parallelt. I tillegg, på innholds nivå, ser Blow følgende norm: «Shoot everyone you see without warning, from as far away as possible. Only care for women and pre-teen girls,» uavhengig av dilemmaene, fordi dette er dét som utgjør de handlingsmulighetene og målsetningene brukeren har i spillet. Han poengterer at spillindustrien har en årelang tradisjon for uholdbare filosofiske bilder man ikke kunne presentert til brukere med interesse for dypere tolkning, og at ambisjonen om å nå «that level of humanity or respect for [brukerens] human life or thought» ikke eksisterer.

I kontrast til *Bioshock* og arkitektonisk design foreskriver Blow det han kaller «explorational design» hvor utilsiktede fenomener tas på alvor og kanskje, kanskje ikke utnyttes for å berike spillet og trekke det i en nye retninger. Ikke ulikt Nietzsches utgreiing om god og sann kunst i *Tragediens fødsel* (Nietzsche, 1993). Nietzsches oppvurdering av en fusjon mellom det dionysiske, det musikalske og følelses- og rusbaserte, med det klart avgrensede, fornuft- og drømmebaserte har sin gjenklang hos Blow. Med strukturelt formende drahjelp av det arkitektoniske skal en fri

utforskningsprosess kunne finne fram til «truth, or at least naturally interesting things.» Eksempelet er igjen *Portal*, der et par fysiske lover i første omgang bøyes og omskrives, før man tar den nye realiteten til følge og utforsker hvilke muligheter den gir, og til slutt konstruerer arkitektonisk en logisk utfordrende struktur hvor brukeren må gjøre det samme, men på mottagersiden: Brukeren ledes an til en liknende utforskende prosess der den samme nye realiteten må tas til følge i oppgaver der logikk og kreativitet utfordres for å komme til de samme – mange – oppdagelsene som spillmakeren har gjort.

### **Blow i analyse**

Blow snakker om metoder for å sammenføre de to arbeidsfilosofiene i utviklingsfasen av spillkoding. I analytisk øyemed kan lite trekkes ut av forelesningens konklusjon: Blow ønsker å gi spillene «the power to transform», eller rettere, å danne et aktivt, førende bevissthetsforhold til hvordan denne makten brukes på, at spilldesignere skal anstrenge seg mer enn det de allerede gjør for å lage «games that are worthwhile or deep or interesting.» Ubestemmelig som denne formuleringen er, kan man likevel trekke enkeltpoenger ut av Blows resonnementer som helhet: Hans eksempler til etterfølgelse, eller de viktigste av dem, og dét han henter fram i dem, er funksjoner man i tradisjonell medieforskning tillegger mottageren: den tolkende funksjon, og den funksjon Espen Aarseth kaller den utforskende i sin innflytelsesrike bok *Cybertext*. (1997) I min egen term vil jeg si de tillegges et *ludisk du*; en diegetisk størrelse, kanskje, eller en størrelse som i det minste står i forhold til diegesis. Både i *Portal* og i *Bioshock* (om enn uten hell hos sistnevnte, ifølge Blow) ligger briljansen, det viktigste salgspunktet i brukerens kognitive, meningsskapende prosesser, men er likevel inkludert i formens implisitte og eksplisitte struktur.

# Metode

## Ludologisk

Med det formål å skulle si noe generelt om dataspill og det potensiale de har til å skape betydning og produsere mening hos brukeren, står en analytiker ovenfor minst én fundamental utfordring: Dataspill, med de enormt mange sjangre og formater (plattformer) som finnes, er så forskjellige at det ikke er problemfritt å bruke de samme begreper og verktøy for å analysere alle. Med «dataspill» menes her alle spill som baserer seg på datakode, og representeres i tekst, lyd, grafisk uttrykk på en skjerm og/eller andre stimuli (f. eks. fysiske, vibrerende elementer og bevegelsessensorer), det vil si inkludert det som i dagligtale kalles «TVspill,» «mobilspill» osv.

Da Espen Aarseth åpnet diskusjonen som senere skulle danne grunnlag for ludologisk forskning, var det med ambisjon om å etablere en provisorisk analysemetode som kunne og skulle brukes og videreutvikles i årene etter av ham selv og andre spillforskere. (Aarseth, 1997) Ludologien fikk sitt døpenavn ikke som en absolutt fellesnevner for spillforskning, men en formalistisk orientert metode som holder sin fokus på mediet og dets komponenter og funksjoner, løsrevet (eller i det minste uavhengig) fra andre humanistiske disipliner, og mer spesifikt, teoretiske modeller som gjelder for andre kunstmedier.

Et viktig poeng som har vunnet gjenklang i medievitenskaper er prinsippet om å i forskningsøyemed ta utgangspunkt i mediet, dets forutsetning for meningsproduksjon og dets form og innhold, heller enn menneskelig aktivitet relatert eller antatt relatert til mediet, slik en psykolog eller sosiolog oftest vil gjøre. Både hos Aarseth og hos andre som skriver om spill, diskuteres det i hvilken grad spill og det Aarseth kaller «ergodisk litteratur», og forsåvidt all interaktiv underholdning, har iboende egenskaper som forskyver forholdet mellom skaper (forfatter) og bruker (leser), fra den modellen vi er vant til fra film og litteratur; om brukeren av spill i tilfeller tar del i produksjonen av ikke bare mening, men også innhold og til og med formen på enkelte verker.

For å kunne studere innholdet (*textologi*) i interaktiv tekst, gjør Aarseth det til sitt prosjekt å konstruere et kart over den nye tekstualitetens formelle egenskaper (*textonomi*). (Aarseth, 1997:15) Aarseth peker på den viktige distinksjonen mellom signifikanter som møter brukeren på skjermen (*skriptoner*), og de som eksisterer i koden og utgjør et verks innerste kjerne (*tekstoner*), det bakenforliggende som produserer skriptonene. Han presenterer sju variabler som skal kunne brukes til å beskrive enhver tekst med utgangspunkt i dens «mode of traversal». (Aarseth, 1997:62) Disse variablene bestemmer i hvilken grad og på hvilket nivå brukeren har mulighet til å påvirke realiseringen av innholdet – og i enkelte tilfeller produksjonen av det, på basis av koden og dens interaktiviteter – i en tekst eller et spill. Han ender opp med generelle, overlappende tendenser, som gir pekepinn på hvordan forskjellige sjangre og formater har like og forskjellige typer interaktivitet:



1. Dynamikk: I en statisk tekst, for eksempel *Cybertext*, (Aarseth, 1997) er teksten fiksert, og lar seg ikke påvirke av brukeren. I en dynamisk tekst kan tekster være fiksert i antall og kvalitet, mens skriptoner produseres og påvirkes i variert uttrykk, med brukeren, teksten selv eller noe annet som det uforutsigbare element. Eventuelt kan også tekster påvirkes av brukeren.
2. Determinasjon: En tekst er determinert dersom skriptonene ikke endres uavhengig av brukerens input. Hvis én brukerhandling i én gitt situasjon alltid gir samme resultat, er teksten determinert. I noen spill, sier Aarseth, kan en og samme brukerens reaksjon i en gitt situasjon, gi forskjellig utfall. I så fall er teksten udeterminert. Ikke til å forveksle med punkt 5, tilgjengelighet.
3. Transistens: Hvis skriptoner endrer seg på skjermen over tid, uten brukerens input, er teksten transistent. Hvis ingenting skjer uten at brukeren foretar seg noe, er teksten intransistent.
4. Perspektiv: Hvis teksten tilknytter brukeren (duet) en avgjørende rolle som en karakter i fiksjonsuniverset, er perspektivet personlig; hvis ikke er det upersonlig. Ikke til å forveksle med tilsvarende begrep i litteratur- og filmvitenskap, og dessuten dagligtale og spillkritikk; «perspektiv» brukes i mange sammenhenger om (det virtuelle) kameraets posisjonering; dvs. første- eller tredjeperson, eller ovenifra, i et «gudeperspektiv». I det jeg kommenterer kameraets posisjonering og synsvinkel, kaller jeg det kameraets posisjonering og synsvinkel.
5. Tilgjengelighet: Dersom alle spillets skriptoner er tilgjengelig fra første spillstund, er teksten vilkårlig tilgjengelig. Hvis ikke, hvis brukeren for eksempel må gjennom en rekke brukerhandlinger for å nå en annen, er tilgjengeligheten kontrollert.
6. Linking: I mange tekster og spill kreves flere enn én betingelse, plassert forskjellig spasielt eller temporalt i fiksjonsuniverset å være aktivert før ett spesielt skripton kan aktiveres. Disse forutsetningene kaller Aarseth linker.
7. Brukerfunksjon: I tillegg til den tolkende funksjon, som alltid er til stede, kan mange tekster beskrives i forhold til flere funksjoner brukeren har: Den utforskende funksjonen, hvor brukeren må velge mellom flere «veier» i et åpent eller multilineært landskap, og den konfigurative funksjonen, der brukeren selv skaper og/eller velger skriptoner som blir stående.

(Aarseth, 1997: 62-64)

Aarseth ser i disse sju variablene et multidimensjonalt rom der med 576 mulige unike plasseringer basert på hvert enkelt analyseobjekts egenskaper, og plasserer sine analyseobjekter i et diagram med de fire aksene med mest distinkte resultater, for å få et kvantitativt blick på sin kvalitative analyse.

Innledningsvis i min analyse vil jeg applisere Aarseths sju variabler og/eller videreutviklede varianter av disse på tre analyseobjekter og kun se på dem kvalitativt, med den hensikt å klargjøre hvert enkelt analyseobjekts grad av interaktivitet; ikke nødvendigvis på leting etter allmenngyldige sannheter, men for å i første omgang danne et klart bilde av deres formelle egenskaper, som skal danne grunnlag for videre analyse.

Lek, spill, sport og interaktive medier fra den antikke kinesiske *I Ching* til dagens digitale opplevelser har alle vært gjenstand for granskning fra et utall forskjellige viktenskapelige disipliner. Når vi fra et litteraturvitenskapelig standpunkt skal nærme oss underholdningsmedier som brettspill, interaktiv litteratur og dataspill, vil første holdeplass nødvendigvis i dannelsen være debatten om hvorvidt narratologien og tradisjonelle forestillinger om fortellerkunst setter presedens eller i det hele tatt har relevans for en gryende vitenskapelig disiplin. De mange brede betydninger av begrepet *narrativ* lar seg vanskelig avskrive i et første møte med dataspill; forteller ikke alle spill en historie? Struktureres de ikke de aller fleste spill etter en tradisjonell, aristotelisk begrunnet konvensjon der karakterer opplever hendelser, utfører handlinger og utveksler replikker – fortalt av (visuelle og tekstuelle) fortellere, styrt av dramaturgiske kurver og finurlig konstruerte plott, skrevet av en manusforfatter?

Ludologien fortoner seg i dag som den mest populære av spillforskningens flere leire, og får oppmerksomhet fra kjennere av mediet for sin strengt formalistiske forståelse og avgrensning fra andre medier. Ludologer argumenterer for å redusere narrativ og representasjon fra å være forestillingens fundament, til en sidesatt eller underordnet rolle, til fordel for en alternativ semiotisk struktur som har fått navnet *simulasjon*. Ifølge Gonzalo Frascas innføringsartikkel «Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology» vil ludologien ikke nødvendigvis avskrive verdien av spillenes fortellende dimensjon, men hevder likevel at spill til syvende sist ikke holdes sammen av en narrativ stuktur. Det vitenskapelige feltet «game studies» har ifølge Frasca hatt en eksplosiv vekst i anerkjennelse og utvikling etter Espen Aarseth i andre halvdel av nittitallet revolusjonerte studiet av elektronisk tekst ved følgende observasjon: Elektronisk tekst kan forstås bedre dersom de analyseres som cybernetiske systemer. Heller enn sekvenser med tegn, er de nye mediene systemer med mekanismer som genererer tegn. Den fundamentale strukturen befinner seg altså på et dypere nivå enn tegnene vi ser på skjermen. Frasca beskriver ludologien som en formalistisk første inngangsportal til forståelsen av spill og interaktive medier, først og fremst konsentrert om hver enkelt simulasjons regler, mekanikker og tekniske rammeverk. (Frasca, 2003:222-223)

Der representasjon er en semiotisk struktur som baserer seg på fremvisning av sine objekter, består simulasjon av konstruerte kausalitetsforhold mellom hendelser og objekter. Vesensforskjellen de to imellom kan illustreres i følgende eksempel: Dersom, i en roman, et tre faller overende i skogen, lander på en kvinne, uten vitner, og uten at det fortelles eller i det hele tatt hentydes i narrasjonen, og uten at hendelsen får følger for andre hendelser, objekter eller karakterer i samme roman eller i noe som helst annet fiksjonsunivers – har da denne hendelsen likevel funnet sted? Et formalistisk standpunkt vil i beste fall karakterisere hendelsen som ubeviselig og tvilsom, i værste fall ikkeeksisterende. I et simulert univers, for eksempel et dataspill, vil treet og kvinnen også nødvendigvis være simulert; de vil ha en håndgripelig eksistens som del av fiksjonsuniverset (i virkeligheten som datakode brukeren riktignok normalt ikke har tilgang på), uavhengig av om hendelsen får en kausal forbindelse til andre hendelser i samme univers, og uavhengig av om den gjengis i tegn for brukeren, om den vises på skjermen eller ikke. Tvilen og spørsmålet skifter fokus: Fra å lure på hva som skjedde, vil vi nå måtte spørre hvorfor, hvordan. Hvilken mekanisme i den bakenforliggende koden har utløst hendelsen? Var treet gammelt, var det sterk vind i skogen, eller hadde treet på et tidligere tidspunkt blitt halveis nedhogd av en ond tømmerhugger? Hva gjorde treet – og skogen – på kjøkkenet i utgangspunktet?

Simulerte hendelser har to grunnleggende bestanddeler, hvor den ene, konvensjonelt anerkjente er kausalitet, og den andre identifiseres tydelig av Frasca: «The key term here is 'behavior'. Simulation does not simply retain the – generally audiovisual – characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli, according to a set of conditions.» (Frasca, 2003:223)

Mine analyseobjekter velges og kategoriseres ikke på grunnlag av Aarseths variabler, men på basis av dikotomien mellom *ludus* og *paidia*, i tråd med Gonzalo Frascas forståelse av de to begrepene *ludus* og *paidia*. (Frasca, 2003) Frasca fremstiller en videreutviklet (for dataspill) formulering av sosiologen Roger Caillois' distinksjon i boka *Man, Play and Games* (2001:13) mellom de to begrepene, som beskriver en fundamental vesensforskjell mellom lek i den ukontrollerte, barnlige forstand, og spill slik vi tenker på dem som organiserte størrelser med regler. (Caillois, 2001:13) Denne formuleringen er noe omtrentlig, og ikke helt egnet til å analysere dataspill, for som Frasca påpeker: Et barn som i *paidisk* forstand leker doktor, vil forholde seg til regler som gjelder for en doktor, og ikke en soldat. *Paidia*, som hos Caillois er fullstendig løsrevet regler, har likevel rammer og strukturer å forholde seg til. (Frasca, 2003:229)

Den distinksjonen Frasca selv foreslår, er lettere både å forholde seg til og å bruke vitenskapelig. Han ser *ludus* som en betegnelse på målorientert spill der man i tillegg til regler har klare distinksjoner mellom vinnere og tapere, suksess og nederlag. *Paidia* kan på sin side knyttes til ordet «lek», men må likevel taes med inn i ludologien, og i diskusjon rundt det man i dagligtale

kaller «spill». Frascas forståelse av lek, dvs. *paidia*, er kanskje ikke helt riktig (barn vil ikke nødvendigvis forholde seg til reglene han peker på), men passer godt til analyse av mediert lek, for eksempel i et dataspill. Dersom man ser hans beskrivelse av reglene for soldatlek som hvilke som helst regler som er fastsatt i et paidisk orientert dataspill, det være seg realistisk eller absurd, fordi spillet er en lukket størrelse med fastsatte regler som genererer ett sett muligheter og begrensninger.

For å definere *paidia* som ludologisk begrep peker Frasca på spill der brukeren ikke får fremstilt en overordnet oppgave, en forutsetning for suksess, eller spill der denne oppgaven blir tildelt liten grad av viktighet. I stedet handler disse spillene om nettopp lek, i et åpent univers eller nettverk av muligheter, gjerne uten en fastlåst kronologi eller en plan for hvordan en typisk spillsesjon utarter seg. Disse spillene er de som i størst grad fjerner seg fra litteratur og film i at de krever mer av brukeren for å skape ikke bare mening, men også for å produsere et attraktivt innhold av signifikanter på skjermen. Fordi brukeren ikke får direkte beskjed om hva han/hun skal gjøre i spillet, og handlingsmulighetene gjerne er mange, har spillutvikleren begrenset mulighet til å forutse forløpet og utfallet. Brukernes egenartede handlingsmønster gjøres til ideal, både for spillmakeren, kritikeren og brukeren selv.

Underordnet *ludus* og *paidia* presenterer Caillois fire «drifter hos lekeren». *Agôn* er den vinnerlystne konkurransedriften; *alea* er dens motsetning som på sett og vis prisgir overraskelse, tilfeldigheter, flaks, men også determinert skjebne, dvs. alt brukeren selv ikke kontrollerer. *Mimicry* er det det høres ut som; gleden ved å late som, være en annen, bevege seg i fiksjon, identifisere seg med en rolle, karakter eller figur. *Ilinx* handler om en følelse av vertigo, av sterke, ekstreme eller uvanlige opplevelser. Caillois, (2001:12-26) De fire driftene tilegnes *ludus* og *paidia* i forskjellig grad, men ikke helt og holdent. For eksempel er flerspillerdelen ved *Goldeneye 007* (Rare, 1997) karakterisert ved *ludus* og *agôn* (et klart mål om å drepe motparten), med en mindre viktig, men gjeldende distinksjon av *mimicry* (realistisk grafikk og lyd). I det samtidige *Grand Theft Auto* (DMA, 1997), – som også er et skytespill, men i en mindre realistisk setting – er brukeren først og fremst interessert i *paidia* gjennom *ilinx* (skyte folk på gata, stjele biler, rømme fra politi), og *alea* (vandre fritt og oppleve tilfeldigheter i det åpne, varierte, bylivet). Samtidig, for å se at tilegnelsen ikke er fastlåst, kan vi se at det overnevnte barnet som leker doktor, forholder seg utelukkende til *paidia*, ikke *ludus*, og samtidig til *mimicry*.

### **Prosedyrisk retorisk**

Ian Bogost, i sin bok *Persuasive Games* (Bogost,2007) kaller spillenes egne ekspressive slagtyngde for «procedural rethorics, the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images or moving pictures.» Spillenes mediespesifitet består i denne meningskapskende instansen: «procedural rethoric is the practice of using processes

persuasively, just as verbal rethoric is the practice of using oratory persuasively and visual rethoric is the practice of using images persuasively.» (Bogost, 2007:ix)

Med «procedural» menes her altså alt som har med hendelser og objekter i kausalitetsforhold. *Prosedyrisk retorikk* handler om å finne påstander og forestillinger som framstilles av de kausalitetsforhold spillmakeren har konstruert.

I min egen analyse, tråd med ludologiens og Bogosts vektlegging av i første rekke regler og mekanismer, i andre rekke begrensningene og muligheten disse genererer, og til sist den betydning og mening vi som brukere og analytikere kan ekstrahere fra disse, blir det absolutt mest hensiktsmessige i analytisk øyemed å forholde seg først og fremst til reglene og algoritmen som ligger bak dem, framfor poetisk/litterære virkemidler, visualitet, musikalitet og andre uttrykksformer. Selv om disse uttrykksformene som oftest utgjør et spillis overfladiske ansikt, er de aldri mer enn mellommedier for å kommunisere forestillinger om spillets funksjoner til brukeren. De av disse som havner i hovedfokus, blir dermed dem som fungerer som katalysator mellom brukeren og spillet på skriptonnivå, det vil si de elementer som er tilknyttet en av de former for brukerresponsiv funksjonalitet vi ser i Aarseths sju variabler. Dersom for eksempel spillets kjernemekanismer gjengis utelukkende i tekstform på skriptonnivå, vil teksten stå i sentrum for analysen, mens visualitet og musikk, og, – viktigst å påpeke – også de prosedyriske størrelser og systemer som ikke er i direkte kontakt med brukeren, vil få mindre oppmerksomhet. Bogost eksemplifiserer med spillet *Balance of the Planet* (Crawford, 1990): «... sophisticated interactivity means [tight] coupling between user actions and procedural representations.» (Bogost, 2007:42)

For å sammenlikne: Billedkunsten kan skildre spasielt fordelte motiver, og litteraturen begrenser seg til det temporale. Den litterære tradisjon, som vi vet av moderne litteratur, har en suveren plass i det å beskrive indre psykologiske prosesser, og dessuten formidle omfattende mengder informasjon presist og nøkternt eller tydelig ladet. Musikk sies ofte å ha et fortrinn i det å formidle følelser i ladde toner og rytmer, og film har et uovertruffent realistisk uttrykkspotensiale. Kanskje viktigst kan Narrativ, som vi kjenner med stor N, belyse det nært sagt ubeskrivelige og utenkelige.

Spill har sitt mediespesifikke element i det utenomenneskelig universielle, overordnede, som forbinder tid, rom og objekt på ett felt verken kunst, filosofi eller vitenskap fullstendig har kunnet avdekke: kausalitet. I større grad enn noe annet medie kan spill formidle simulerte systemer (les: univers), bestående av lange rekker kausalitetsforhold, spasielt og/eller temporalt fordelt. Spillenes kanskje mest effektivt formulerte utsagn vil likne formallogikk: «Hvis A, så B og C, men hvis AC, så ikke B men X.» Spill er – vesentlig sett – formallogikk tilgjengeliggjort som kunst og underholdning; ofte i abstrakte forestillinger fullstendig løsrevet fra virkeligheten, andre ganger i velmente, mimetiske simulasjoner.

Bogosts begrep om prosedyrisk retorikk skriver seg opp mot Aristoteles' forsøk på å forene retorikken med kausalitet, i filosofiske eller logiske vendinger. (Bogost, 2007:17) I møte med Platons og Sokrates' krav om fornuften som formgiver for et utsagn og dets premisser, lar Aristoteles logiske slutninger bestående av premisser som baserer seg på hverandres sannhetsverdi stå som retorikkens viktigste bestanddeler. Bogost setter dataspillenes uttrykksform i sammenheng med syllogismen og enthymemet hos Aristoteles. Enthymemet er det trebente argumentet der ett av premissene eller selve slutningen er utelatt, og overlatt til mottakeren å formulere.

Enthymemet er betgnende, men ikke dekkende for å beskrive de mange mulige formene i prosedyrisk retorikk. Spill framstiller forestillinger lik den nevnt ovenfor, der hendelser, tilstander og fenomener kan oppstå som følger av hverandre. Bogost ser at kausaliteten dem imellom – og helheten den utgjør – til sammen former argumenter det er brukerens oppgave å se i sammenheng og ekstrahere mening fra. Den konkrete sammenhengen på tekstonnivå skjules for brukeren, av en konvensjonell grunntanke om at en audivisuell fremstilling ikke skal eksponere sine underliggende, tekniske virkemidler. «... the interactivity afforded by the game's coupling of player manipulations and gameplay effects is much narrower than the expressive space the player and the game subsequently create. The player performs a great deal of mental synthesis, filling the gap between subjectivity and game process.» (Bogost, 2007:43)

Ett forbehold er likevel viktig å ta i forhold til Bogosts klassifisering av dataspillmediet som enthymemisk størrelse: Forskjellige verks uttrykk kan beskrives i mange mulige retoriske og logiske figurer; for mange til å diskutere dem alle, og kanskje flere enn de som eksisterer i retorikken i dag. For eksempel kan enthymet bli en for snever ramme for spill som *Sid Meier's Civilization IV*, som gjør sitt ytterste for ikke å skjule hvordan dets systemer er satt sammen, men uttrykker for eksempel eksplisitt at en ung nasjons sosialpolitikk med fokus på et sterkt æresbegrep gir plusspoeng i retning av et effektivt og slagkraftig militære, og lister opp de konkrete tallverdier denne funksjonen utgjør i algoritmen. (Firaxis, 2005) Når denne forestillingen riktignok ser ut til å danne et enthymeme, er dette fordi æresbegrepet i seg selv ikke er inkorporert i spillets regler, men gjengis i stedet i spillets eksplisitte, detaljerte begrunnelser i tekstform, altså utenfor Bogosts ramme for «søfistikert interaktivitet». Informasjonen tilgjengeliggjøres imidlertid for brukeren, for å sikre helhetlig forståelse og flytte fokus bort fra enkelte bruddstykker, til et bredere blikk for det store, intrikate systemet som er spillets mange mulige modeller for nasjonsbygging.

### **Med lån fra narratologien**

I et multimedium som dataspill ofte er, kan en analyse lett gå seg vill i forskjellige vitenskapelige disipliner og instanser. Det blir et viktig poeng å definere de viktigste formmessige egenskapene først – det vil si de ludiske, før diegesis, fortellerstruktur og historieførløp – fordi, som ludologien

hevder bastant og i sin rett, og som nevnt ovenfor – spill er ikke først og fremst historier, men handling simulert i systemer. Selv ordet narrativ er uglesett i en ung ludologisk tradisjon. Likevel blir det uunngåelig i møte med fortellende spill å inkludere begreper om diegesis og fortellerinstans, om enn etterordnet eller underordnet ludologiske størrelser, dvs. grunnleggende ludologiske forestillinger som Frascas *simulasjon*. Selv om det skjer hendelser i de aller fleste spill, hendelser forbundet temporalt og kausalt, og selv om spillet har en noenlunde lineær struktur – ofte er disse hendelsene obligatorisk for å spille spillet; brukeren kunne ikke gått en annen vei for å komme videre – er de likevel underlagt den algoritmiske simulasjonen. For hver gang koden kjører, dvs. flere titalls ganger i sekundet, har koden som grunnleggende funksjon å bestemme hvorvidt hvert enkelt tekststykke er aktivert. Hvis det er det, produseres gitt skripton, og i enkelte tilfeller, nye tekststøper. En film, til kontrast, vil spille videre uavhengig av hva som står i filmens manus. Alle spill spør seg selv om A, og hvis A, så produseres B. Hvis brukeren trykker på gitt knapp, vil fortelleren fortelle mer av historien. Derfor er alle spill, også de fortellende, simulasjon. Når et spillshistorieforløp er lineært, er det resultat av spillmakerens estetiske bestemmelser, og kan defineres som en innskrenking av mediets potensiale for mer kompliserte strukturer. Om så spillenes historiefortelling og deres ludiske og paidiske aktiviteter skal deles inn i «narrativ» og «simulasjon,» eller om alt skal underordnes sistnevnte, spiller liten rolle, fordi begge ord og dessuten de abstrakte objektene vi bruker disse to begrepene for å referere til, kun har en arbitrær og konvensjonell tilknytning til virkeligheten.

Samtidig som form og innhold er to grunnleggende holdepunkt i analyse og forståelse av ethvert kunstverk, er det avgjørende i sammenheng med spill – og andre interaktive medier som installasjonskunst og interaktivt teater – å ta en tenkt bruker, en implisitt mottager eller bruker, med i bildet, ikke minst fordi spill oftere enn ikke henvender seg direkte til brukeren i du-form. Et *ludisk du* er imidlertid kun en nødvendig følge av interaktiviteten, og dermed en fellesnevner hos alle spill. Duet kan være implisitt eller eksplisitt uttrykt; oftest det siste, også når brukeren har en avatar tilknyttet et navn og en determinert historie å forholde seg til. Som presist formulert av Alexander Galloway i *Gaming* (2006), er spill handling, i den forstand fotografi er bilde, og video er bilder i bevegelse. Jeg vil behandle mine analyseobjekter først og fremst som handling, men også i andre rekke som tekst eller multimedialt åndsverk der brukeren blir stilt ovenfor handlingsmuligheter i en gitt fiksjonsverden. Der debatten ofte har dvelt ved hvorvidt spill forteller historier, vil jeg helgardere ved å si at spill formidler univers med mulige historieforløp, og i mange tilfeller også sannsynlige forløp, så sant brukeren følger spillets direkte henvisninger, og der historier dessuten ofte fungerer som sentrale motiver. Spill handler om brukeren, men er likevel lukkede, enhetlige verk som har sine gitte rammer.

Spill er ikke nødvendigvis handling, men mulig handling. Et viktig poeng er å undersøke hvilke handlinger som er mulige, hvilke som ikke er det (det finnes alltid en begrensning), og hvilke følger de mulige handlingene har. Her utgjør innhold en like stor faktor som formen på verket. I etterkant av analysen av spillenes ludiske form, faller analysen av fortellerstruktur, innhold og diegesis. Her vil jeg dra nytte av Alexander Galloways modell for kartlegging av diegetiske og ikkediegetiske operasjoner, begått av henholdsvis maskin og bruker, (Galloway, 2006:37) i samspill med innholdet, for å på bakgrunn av dette finne fram til duet som diegetisk instans.

### **Semiotisk og moralsk**

Å sette ord på den estetiske distansen i et spill som i Aarseths begreper betegnes som determinert, som samtidig innehar en norm henvendt duet, vil forhåpentlig kunne ha relevans for den offentlige moraldebatten rundt dataspill. Determinerte spill har muligheten til å fremstille en klar norm, en moralsk ladning, som baserer seg på motiver og kausalitetsforhold dem imellom, og tematikker som framstilles av disse; en semiotisk mekanikk som for spillmakeren er relativt forutsigbar. En historie kan fortelles, og kausalitetsforhold, forskjellige former for logikk og systemer, hele verdensoppfatninger kan formidles med moralen for øye.

En tendens både tradisjonelt og i senere tid, i spill med det formål å fortelle en historie eller skape mening, er at brukeren oftest motstilles spillverdenen og dens programmerte størrelser, heller enn andre brukere; såkalt Player versus Environment. En eller flere brukere, med én eller flere avatarer, setter ut på eventyr i et univers hvor motstandere, oppdragsgivere – gjerne også hjelpere – er såkalte Non-Player Characters. Mange ludisk orienterte spill har også definerte mellommål hvor brukeren tilkjemper seg hjelpemidler og kompetanse, klart definert og konstituert i objekter og/eller tallverdier som tilsvarer avatarens egenskaper. Denne grunnleggende formen er delvis hentet fra film og litteratur. Spesielt populære motiver tilknyttet fantasysjangeren i film og litteratur skriver spill inn i en «episk» tradisjon, med henblikk på det man kaller epos i den litterarære kanon.<sup>1</sup> Viktige hovedtrekk i den enkle, formfaste skriftlige tradisjon, det vil si i første omgang epos og eventyr, men også moderne fortellinger, har indirekte formgitt en hovedstrømning i spilleestetikken, kanskje fordi de står sentralt i vestlig og moderne østlig kultur.

Når vi skal ta tak i motiver som først og fremst presenteres i spillenes fortalte historie, er det viktig i spillanalyse å ha øye for hvilke funksjoner de har for regler og brukerrettet funksjonalitet. En hindring på historienivå spiller liten rolle i et spill dersom det ikke er brukeren selv som overkommer hindringen, for eksempel hvis den fremstilles utelukkende i en såkalt cutscene, en liten videosnutt der brukeren sitter passiv. Likevel, dersom videoen framstiller ledetråder eller annen

---

<sup>1</sup> Ikke til å forveksle med den nyvinning av ordet «episk» dette har resultert i: i dagligtale blant unge brukere, betyr ordet «sjeldent» eller «stort og fint og flott» fordi ordet er blitt brukt som klassifiseringsepitet på bl. a. våpen og utstyr som er så fine og gamle og mektige fordi de stammer fra legenders tid.



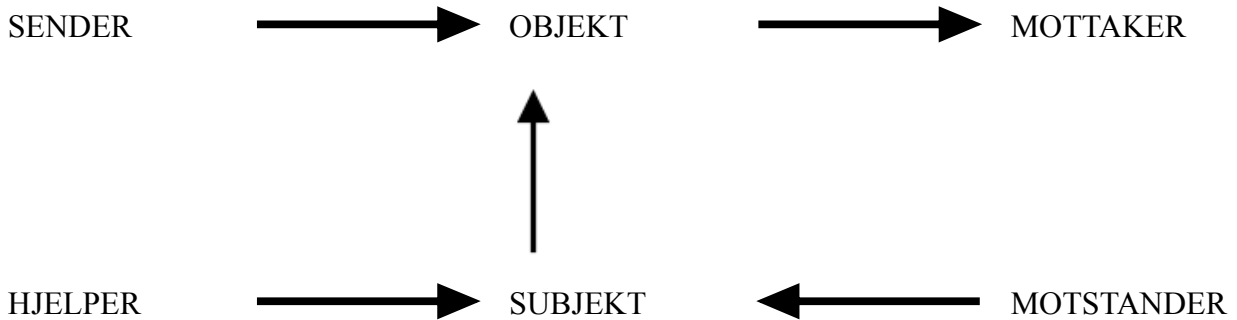
kunnskap brukeren kan ha nytte av i møte med andre hindringer, kan vi regne den inn som en ludisk bestanddel.

For å identifisere disse ludiske bestanddelene i et spill, er det hensiktsmessig å medregne alle de kanaler som gjør seg gjeldende i et multimedie – video, tekst, lyd, men også, iblandt, andre stimuli som for eksempel ristende håndkontrollere. Mange av et spillers motiver framstilles over flere av disse kanalene. I ludologisk øyemed er det likevel hensiktsmessig å konsentrere seg om de av disse uttrykksformene som henvender seg direkte til spillets regler og til brukerens oppgaver og hindringer. For eksempel: I forbindelse med et audiovisuelt spill der tekst – dialog og tanker – er brukerens eneste grensesnitt, blir den mest fruktbare fremgangsmåten å analysere det først og fremst som tekstuelt medie, selvfølgelig med et observant sideblikk på andre informasjonskanaler.

For å tydeliggjøre et bilde av mine analyseobjekter og motivene de framstiller, og for å gjenspeile dem i den forestilling om det allmenngyldige narrativ som står sentralt i den menneskelige forestillingsevne, vil jeg applisere Algirdas J. Greimas' aktantmodell på spillenes ludiske elementer. (Greimas, 1987:106-120) Greimas henter sin modell fra V. I. Propps analyse av folkeeventyr på 1920-tallet, og av C. Levi-Strauss' kommentar til Propps arbeid. Propp oppdaget at alle russiske folkeeventyr inneholder de samme enkle karakterer og plot. Han identifiserte minimale enheter, «aktanter» som utførte «funksjoner,» hendelser som finner sted i ikkevariabel rekkefølge. Med Greimas' simplifiserte, allmenngjorte aktantmodell vil jeg se og kommentere hvordan spillene forholder seg til den og hvordan de ikke gjør det – kanskje skal vi se vesens- eller gradforskjeller fra Greimas' konvensjonelle narrativ, i det ludologen Fraca heller ønsker å kalle simulasjon. Greimas' påstand om at «More and more the actantial structure appears able to account for the organization of the human imaginary, which is just as much a projection of collective as of individual universes» (Greimas, 1987:107), skal sees i spørsmålet om dette fortsatt er unikt for narrativ som form, eller om den allmenne fellesnevneren i tusener av års fortellertradisjon kanskje har sin ekvivalent i Gonzalos simulasjon, og i «lek,» slik Caillois ser det for seg.

Spillene som her skal analyseres henvender seg alle til en eller annen form for kollektiv forestillingsevne, henholdsvis direkte inspirert av Carl Gustav Jungs *Symbols of Transformation* (Jung, 1990), av den nevnte fortellertradisjon og mytologi, og av den postmoderne populærkulturens bruk av disse og av Internettet.

Greimas' aktantmodell opptrer oftest og enklest i grafisk framstilling:



Greimas' aktanter er ikke til å forveksle med karakterer eller gjenstander på innholdsplanet; aktantene er roller som kan fylles av en eller flere karakterer og gjenstander, og en karakter eller gjenstand kan fylle flere eller alle aktantroller. Aktantstrukturen forestiller et subjekt, helten, som har et begjær etter et objekt, og forløsningen av begjæret er subjektets prosjekt. På veien møter subjektet hjelpere og motstandere. Objektet og betingelsene for utløsningen av begjæret gis av en sender, og subjektets mål er å bli mottakeren. Objektet kan være en prinsessebrud, verdensfred eller en hamburger. Gjennom sin konfliktbaserte ferd mot objektet, vil subjektet tilegne seg kompetanse i form av kunnskap, gjenstander, eller nyfunnen vilje, som gradvis forandrer subjektet: Man skiller mellom dynamisk tekst, som narrativ, der informasjon, forestillinger og det beskrevne motivet forandrer seg fortløpende, både i historien selv, og i narrasjonen, i motsetning til statisk tekst, sakprosa, der detaljer, nyanser og utvikling formidles ved å utberde informasjonen. Dynamisk tekst er etter konvensjonen et uovertruffent middel for å belyse og reflektere rundt ubeskrivelige, utenkelige fenomener. Hva det er med Frascas begrep om simulasjon som stiller spill i en likeså privilegert, men vesensforskjellig stilling, er et overordnet spørsmål i ludologisk forskning. Prosjektet, slik det identifiseres i narrativ hos Greimas, blir en ekvivalent til ludiske mål og delmål i dataspill.

Jesper Juul presiserer i boka *Half - Real* (2005), at spillene består i virkelige regler, med vinn og tap; regler som eksisterer i brukerens virkelighet, og fiksjonelle verdener. Man kan skyte islamister og russere i *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), og det er bare på liksom, men skyter de deg, så har du tapt spillet, og dét på ordentlig. Spillerens realisering av et prosjekt kan konstitueres på fiksjonssiden av skillet, der brukeren utløp for sitt behov for konfliktforløsning og realisering; realisering av et prosjekt, og i mange fortellende spill, gjennom Caillois' mimicry, og i andre spill – utradisjonelt fokalisererte og med vesensforskjellige modaliteter – av et selv. Likevel vil prestasjonen, slik den manifesteres på den virkelige siden av Juuls skille, selvrealiseringen, – eller, i mange tilfeller, surrogatet for selvrealisering – være betent av sin tilknytning til fiksjonen, og rollen

brukeren har som mottager av spillet som kommunikasjon; brukeren er og blir en bruker, til forskjell fra i lek slik Caillois ser det for seg.

Målet med analysen blir i nest siste omgang å måle, definere eller kjenne på avstanden mellom henholdsvis det ludiske duet, avataren, helten eller antihelten, og brukeren. Avstanden, og, kanskje like viktig, men lettere å få øye på; vesensforskjellen. Forholdet mellom estetisk distanse og innlevelse, og skiller mellom dem.

Duets relasjon til og distanse fra handlingsforløpet i dataspill er under diskusjon i samtiden, både i metatekst og i spillene selv. I *Hotline Miami* (Dennaton, 2012) tiltales helten direkte, men med tydelige spark til duet, som på gitt tidspunkt er har fått minimal informasjon om spillets fortalte historie – om hvorfor spillets første og eneste ludiske mål er å brutalt og effektivt drepe flere titalls mennesker: «You don't know who or where you are, do you?» «Do you like to hurt other people?» Det er mange, først og fremst forskere og debattanter, som stiller spørsmål om spill og deres innhold er moralsk ladet i større eller annerledes grad enn andre medier. Det svir for den hengivne brukeren når man i *Superbrothers: Swords and Sorcery EP* (Superbrothers, Capy, Jim Guthrie, 2012) prises for sin generøsitet etter å ha ofret spillets protagonist i martyrdøden, eller når man i *Catherine* (Atlus, 2012) bes om å gi ærlige, ekteføyte svar på eksistensielle spørsmål, og deretter ser hvilke følger disse avgjørelsene får i spillet. Et såpass viktig problem må angripes på spillenes egne premisser. Min analyse vil i siste instans prøve å belyse hvordan elementer tilknyttet henholdsvis ludus og paidia påvirker eller formgir duets og den tenkte brukerens plass i meningsproduksjonen. Fordi brukeren har større makt i spill enn i for eksempel litteratur og film til å påvirke innholdet, og fordi spill er henvendt i du-form og dermed angår brukeren dersom denne godtar dét premisset, er det hensiktsmessig å se på muligheten for at meningsproduksjonen, på basis av både innhold og form kanskje foregår på en måte som er grads- eller vesensforskjellig fra de modeller vi kjenner fra forskning på medier der brukeren er en passiv betrakter.

## Tre analyseobjekter

I det følgende vil jeg analysere tre spill med grads- og vesensforskjellig form for ludus/paidiaorientert aktivitet, inneforstått at de to begrepene sees som motpoler. *Superbrothers: Swords and Sorcery EP* (Superbrothers, Capy, Jim Guthrie, 2012) har en lineær fortelling med en tragisk slutt som sitt endelige ludiske mål, hvor spillet slutter når fortellingen er ferdig fortalt. *Catherine* (Atlus, 2012) er en simulasjon der brukeren må gjøre binære valg som påvirker den fortalte historiens videre gang mot én av elleve mulige slutter med forskjellig moralsk ladning. *Minecraft* (Mojang, 2011) har tilsynelatende ingen fortalt historie, ingen slutt og ingen betingelse for avgjørende seier eller tap, men gir i stedet brukeren et stort register av muligheter, plassert spatialt i et åpent univers.

Alle tre spill har det Aarseth kaller personlig perspektiv, altså fokus på én avatar som brukeren skal identifiseres med. Alle tre er av nyere dato, lansert etter Blows forelesning, og viser enkelte ytterpunkter av hva algoritmisk kunst kan gjøre. Den formelle delen av analysen vil forhåpentlig vise brukerens forskjellige muligheter til å påvirke (eller medforfatte) innholdet i hvert enkelt av spillene og danne grunnlag for analyse av innhold, dets betydning og meningsproduksjon i samhandling med brukeren. Etter at den formelle analysen er overstått, vil jeg analysere det gitte innholdet i spillene, og prøve å forstå hvilken effekt de tre formene har på sitt innhold, eventuelt hvordan de tre formene kanskje tillater det innholdet, eller den typen innhold de fremviser.

# Analyse: *Superbrothers: Sword & Sworcery EP*

## Om spillenes renessanse – 2005 og utover

Annonsert via internettet som direkte framprovosert av Jonathan Blows «Design Reboot», dessuten «a streamlined 21st century re-imagining of the point & click adventure videogames of yesteryear, [eventuelt] a prog rock concept album you can hang out in,» og ikke minst et «psycho-social, audio-visual [...] mytho-poetic adventure» var *Superbrothers: Sword & Sworcery EP*, heretter omtalt som *S:S&S EP*, et forsøk på «subverting expectations & positively surprising audiences with new, interesting ideas» dengang det kom ut for første gang til iOX-systemer våren 2011. (Hentet 2013)

Dét er store ord om store ambisjoner, situert i en dataspillenes periode vi fortsatt er inne i, hvor uavhengige spillproduksjoner med bevisste grep skiller seg fra den etablerte estetikken som har dominert kommersiell storindustri i ti-femten år. I andre halvdel av nittitallet, da spill designet for hjemmekonsoll og arkade for alvor tiltok i kompleksitet og produksjonskonstnad, gikk utviklingen raskt, men gradvis mot en stadig høyere terskel for å lage spill: flere og flere mennesker med mere og mere erfaring og utdanning trengtes, og budsjettene og det utenomdiegetiske alvoret, (den finansielle fallhøyden for enkeltelskaper) ble større. Utviklingen og effekten av den var til forveksling lik samme bevegelse i Hollywood på åttitallet: Spill ble likere og likere, og man snakket på tidlig 2000-tallet om fullstendig idétørke i spillindustrien. (Donovan, 2010:357-358)

Men etterhvert som TV-konsoller, PC og håndholdte plattformer mot slutten av nevnte tiår for alvor åpnet for elektronisk distribusjon av enklere, billigere spill med små filstørrelser som de aller fleste kunne laste ned med private båndbredder, og verktøy for produksjon av nevnte type spill ble tilgjengeliggjort for hvermann både i pris og brukervennlighet, gikk det sakte men sikkert mot det som nå kan kalles en spillenes renessanse. Jeg markerer for ordens skyld overgangen med at Valves slagstjeneste på nett, Steam, åpnet for spill fra andre leverandører, og lanseringen av Microsofts andre TV-konsoll Xbox 360 i desember 2005, som leverte nedlastbare spill av nettopp denne tynne, enkle typen, annonsert som «Arcade Games» og «Retro Games» (i senere år omdøpt til XboxLive Arcade).

Ikke bare ble det vanlig å likne de kanoniserte gamle i utseende og innhold, men også den ludiske formen henter mye fra fordums tid. Desto like viktig for industrien ble det at man nå fant et enormt, pengesterkt publikum som hadde vært ekskludert fra spillmediet siden dets tidligste barndom. Mens faste brukere igjen kunne nyte nostalgiske gjensyn med den klassiske måten å spille på, strømmet også den største majoriteten tilbake, som hadde falt av lasset dengang spill ble for komplisert og utilgjengelig, i det Jesper Juul kaller *A Casual Revolution*. (2010) Samtidig, som vi skal se, trekkes spilleestetikken i helt nye (eller enda eldre), uventede retninger. Et nytt marked er vokst fram, som ikke nødvendigvis konkurrerer, men ko-eksisterer med og supplerer den etablerte storindustrien med nye impulser og ideer og, fra tid til annen, håndfast business.



Figur 2: S:S&S EPs visuelle og musikalske stil er inspirert av, men ikke nødvendigvis tro til 1980-tallets estetikk. Se f. eks. månen på himmelen, som ikke er pixellert.

### Å analysere S:S&S EP: Søken etter et ludisk du

S:S&S EP er et pek- og klikkspill, publisert på flere plattformer med henholdsvis touch-skjerm og datamus. Jeg tar utgangspunkt i versjonen som er utgitt til Windows gjennom Steam og til Mac gjennom Humble Bundle i 2012, hvor brukeren har to inputmuligheter; de to knappene på en vanlig datamus.

Tittelens feilstavelse er ifølge spillets offisielle nettside ment å henspille på sjangeren av «horror-infused low fantasy» formgitt av fiksonsuniverset uttrykt i Robert E. Howards serie *Conan The Barbarian*, hvis «mythopoetic psychocosmology» overlapper med Lovecrafts Cthulhu-mythos i *Wierd Tales* og andre «pulp sieres» av 1930-tallet. Spillmakerne spør seg – i ånd av *Jungs Symbols of Transformation* (1990) – på sin offisielle hjemmeside: «What is it about legendary swords, shadowy tombs and enchanted forests that resonate with so many people? Why do millions of people, across the world, spend countless hours imagining these mythic scenarios?» Spillet foregår dermed i spillmakernes forestilling om et mytisk landskap i fjellene i Kaukasus, i den ånd de ser for seg at fjellene skal ha hatt mytisk betydning for bronsealderens scythianere. Et kort synopsis av handling og grensesnitt hentet fra nettstedet, her parafrasert på norsk:

Brukeren settes i rollen som en ikke navngitt gud, plassert i et nesten øde fjellandskap i bronsealderen, med den gitte oppgave å føre en kvinnelig krigermonk referert til som «Scythianeren» på et farefullt oppdrag, for det meste utført ved å trykke på stier, mennesker og objekter. Ved enkelte anledninger vil brukeren måtte trekke scythianerens sverd for å løse en enkel oppgave eller engasjere en motstander i *Mike Tyson's Punch-Out*-inspirert kampsituasjon. Ettersom eventyret utfoldes, vil brukeren få makt til å la scythianeren «finstille seg inntil nuet og synge en sang av 'Sworcery'». Et nytt sett av input blir tilgjengeliggjort, og skoglandskapets artikler omgjøres til mystiske, musikalske leketøy. Senere vil brukeren lære å føre scythianeren inn i en drømmeverden kalt Side B – et landskap av skog og innsjø, direkte påvirket av månens posisjon i forhold til jorda i den virkelige verden. Den våkne brukeren vil presenteres for muligheter til å drepe eller ikke drepe, jukse eller ikke jukse, med formål å fullføre scythianerens oppdrag og hengi munken til martyrdøden på toppen av fjellet kjent som Mingi Taw. (Hentet 2013)

Analysen vil kunne identifisere samspillet mellom spillets form og innhold, og dets betydning, og, viktigst, meningsproduksjonen i møte med brukeren. Det blir analysens hovedmoment å undersøke det ludiske duet som diegetisk instans, i samspill med de iblant eksplisitte kommentarer til duet som florerer i spillets innhold. Jeg vil diskutere relasjonen mellom diegesens nivå (avataren) og brukerens ekstradiegetiske nivå, og hvordan dialogen de to imellom kan påpeke en formmessig egenskap ved dataspill, allmenngyldig for alle spill med det Aarseth kaller personlig perspektiv. Galloways diegetiske modell blir viktig for å få oversikt, men også tekstinholdet – det poetologiske og det selvrefleksive, først og fremst formidlet gjennom diegetisk turbulens – fortjener en nærlesning, både for å forstå samspillet mellom form og innhold, og for innholdets litterære kvalitet.

Av Superbrothers' poetologiske manifest, utgitt i forkant av spillet, tittulert «Less Talk, More Rock» (2012), er det tydelig at tekst utelukkende forekommer i *S:S&S EP* rettferdiggjort av poetisk kvalitet eller absolutt nødvendighet. En forfatterintensjon, eller, riktigere, en spillmakerintensjon lar seg til dels etterfølge, av tolkning i samspill med den utførlig forklarende informasjon om emnet på spillmakernes offisielle hjemmeside. Den av inspirasjonskilder som trer tydeligst fram på hjemmesiden, er Carl Gustav Jungs *Symbols of Transformation* (1990), der Jung argumenterer for en kollektiv underbevisst måte å oppfatte verden på, som eksisterer parallellt med den individuelle. Jung finner fram, gjennom kvantitativ analyse av et stort antall mytiske forestillinger fra hele verden, til gjengående arketyper, på tvers av et enormt antall kulturer og mytologier. For Jung og hans etterfølgere er disse arketyperne å finne i ethvert menneskesinn, og i mytologi og narrativ skapt av mennesker. I min analyse vil jeg behandle Jungs forestillinger som en inspirasjonskilde til spillets form og innhold, ikke som analyseverktøy. *S:S&S EP* foregår i et tenkt mytisk landskap spillmakerne har funnet på, og strekker seg samtidig utenfor diegesis til dét de

spøkefullt ser som den kollektive etheren på det sosiale nettstedet Twitter, der all kommunikasjon foregår i korte, gjerne meningstette tekstfraser.

### **Aarseths sju variabler i kvalitativ analyse**

I Aarseths begreper er *S:S&S EP*, som de fleste spill, for det første dynamisk. Man kan her, til forskjell fra for eksempel *The Land Before Time* (Spielberg, 1988), som er en animasjonsfilm, ikke et spill, påvirke hvilke signifikanter (skriptoner) som vises til hvilken tid på skjermen.

For det andre er spillet determinert; en gitt brukerhandling i en gitt situasjon vil alltid avgi samme resultat.

For det tredje er *S:S&S EP* i enkelte instanser transistent, men stort sett intransistent. Det vil si at skriptoner ikke forandrer seg over tid, dersom brukeren ikke begår en handling.<sup>2</sup> To viktige unntak er 1. de øyeblikk scythianeren er i kamp mot eller på flukt fra en fiende, og 2. månens syklus, som forholder seg til datamaskinens klokke og kalender.

For det fjerde er perspektivet i *S:S&S EP* nødvendig å forklare utdypende i forhold til Aarseths begreper – på sett og vis kommenterer det konvensjonen om et markant skille mellom det han kaller personlig og upersonlig perspektiv (Aarseth, 1997:63). Brukeren tildeles i *S:S&S EP* rollen som enten seg selv – *duet* – når tiltalt av den superdiegetiske Arketypen, eller, sett fra fortellerens perspektiv, en gud med direkte kontroll over én figur, scythianeren, som er spillets protagonist. I Aarseths termer er perspektivet dermed både personlig og upersonlig, og kan tolkes å skulle signalisere at en direkte fokalisering er enten umulig eller uønskelig fordi karakteren skal ha sin egen identitet og samtidig representere brukeren.<sup>3</sup> Samtidig er det kun i ord at brukeren blir kalt en gud; formmessig kan det noteres at man har begrenset gudelig makt: ingen kontroll over flere karakterer eller andre anliggende. Aarseths poeng med distinksjonen er sannsynligvis å klargjøre hvorvidt man investerer identifikasjon og følelser i én karakter eller f. eks. en gruppe eller et helt samfunn. I denne forståelsen er perspektivet i *S:S&S EP* personlig.

For det femte er tilgjengeligheten på skriptoner i *S:S&S EP* kontrollert.

Seks: Som de aller fleste eventyrspill, er spillet linket: flere temporalt og spatialt spredte forutsetninger må finne sted for at nye skriptoner tilgjengeliggjøres. Med «eventyrspill» menes sjangerbetegnelsen i den bredeste forstand; spill der perspektivet er personlig, i tillegg til at den utforskende funksjonen er vektlagt og dessuten innholdet – den fortalte historien har sentrale troper fra epos eller eventyr.

Til sjuende sist har brukeren altså i tillegg til den tolkende funksjonen en utforskende funksjon som er den sentrale drivkraften i spillet – veien som nytes mot et ludisk mål.

---

<sup>2</sup> Evt. går på loop, uten virkning på spillets utfall, f. eks. en fugl som kvitrer.

<sup>3</sup> Poetologiske, selvrefleksive og parodiske elementer og eksplisitte kommentarer florerer i *S:S&S EP*, som vi skal se.



## Questet, og hva vi får utav det

Ett av flere ord som på grunn av engelskspråklige spill har slått urokkelig rot i norsk dagligtale blant generasjonen født etter 1980, er ordet *quest*. I spill som har en historie å fortelle, et handlingsforløp med en helt og heltens hindringer, er det vanlig å se klassiske episke ingredienser som oddysseer med et endelig, etterlengtet mål, mektige artefakter, agerende guder, sverd og skjold. Spillmanusforfattere transkriberer epos og eventyr, oversetter til det nye mediet i både form og innhold. I sin bok *Quests* (2008) viser Jeff Howard hvordan de tradisjonelle, formaste verker enkelt kan oversettes til en algoritmisk struktur. Vladimir Propps skjematisk klassifisering av faste trender i russiske folkeeventyr er, om ikke direkte gjeldende, utvilsomt en god pekepinn på faste strukturer og troper i den moderne eventyrspillsjangeren som helhet. Erkeeksempelet er kanskje Nintendos ikoniske serie *The Legend of Zelda*, der alle spill i serien foregår i ett og samme univers, med varierende historier, men faste motiver: Helten Link må redde prinsessa og kongeriket fra den maktsyke trollmannen. På veien møter han hjelpere som gir ham gjenstander han bruker på forskjellige måter for å forbigå hindringene på veien til sin ultimate fiende, som er trollmannen selv. (Aonuma, 2013:68-69) Jesper Juul skriver i *Half-Real*:

As an attempt at bridge-building between the open structure of games and the closed structure of stories, the concept of quests has been proposed by Ragnhild Tronstad, Espen Aarseth and Susana Tosca. Quests in games can actually provide an interesting type of bridge between game rules and game fiction in that the game can contain a predefined sequence of events that the player then has to actualize or enact. (Juul, 2005:17)

Brukeren får noe å gjøre, et formål, som kan sees som en ludisk, men ofte hyggeligere løsning enn rene poengsummer målt i tall, eller vinn og tap. Enten det finnes ett eller flere alternative historiefølger, og enten brukeren vet eller ikke vet om eller ikke det finnes flere enn ett alternativ, blir historiens avslutning det ultimate ludiske mål – spilllets viktigste premisser formidles enkelt til brukeren.

Av samme grunn vil jeg henge spilllets innhold på greip ved hjelp av Greimas' aktantmodell. (Greimas, 1987:106-120) Tradisjonelt appliseres modellen til litterære folkeeventyr; på de samme elementer som nevnte eventyrspill modelleres nesten direkte etter i både form og innhold. I analytisk øyemed vil Greimas' aktanter både gi en analysemodell jeg enkelt kan forholde meg til, men også, og viktigere, vil jeg kunne speile *S:S&S EPs* parodierende forhold til tradisjonen – både eventyrets narrativ og eventyrspillet tradisjon – med Greimas' modell.

På spilllets offisielle hjemmeside finnes utførlig informasjon om blant annet intensjon ved forskjellige referanser og motiver innbakt i aktantene. Fordi dette gis oss fra spillmakerne selv, uten analytisk forarbeid, er det hensiktsmessig å presentere det innledningsvis (i fotnoter) for å skape et helere, mer tilgjengelig bilde av spillet. I første omgang vil modellen dermed fungere for gi

kjennskap og følelse for spillets historie, karakterer og aktanter, og dets overordnede ludiske struktur:

1. Subjektet Scythianeren er en kvinnelig kriger fra de scythianske steppene, i bronsealderen. Scythianeren innehar også spillets fortellerstemme innen diegesis. Hun hater naturen eksplisitt i fraser som «we Scythians loathe rainbows,» og dyrker magien og makten gitt henne av hjelpemidler (pkt. 5) og av en ukjent gudedefinger (brukeren).<sup>4</sup>
2. Giver av questet, oppgaven, og anerkjennelse/belønning for fullføring og for valg brukeren gjør underveis, er «The Archetype.» Først og fremst eksisterer denne karakteren på et ekstradiegetisk nivå, men inntreier diegesis fra tid til annen, men da likevel med sin ekstradiegetiske diskurs.<sup>5</sup> Helten, som ikke kjenner Arketypen, behandler brukeren som giver, referert til som en allmektig finger – i utgangspunktet brukerens pekefinger i direkte kontakt med den trykksensitive skjermen på en iPad, det vil si nesten fiksjonsverden og scythianeren.
3. Mottaker blir brukeren, eller den implisitte brukeren, eller «gudefingeren» med dét oppdrag å styre helten gjennom eventyret. Vi kan si at det er uvisst om brukeren er en gud, eller om det bare er helten som tror brukeren er en gud, uvitende om sin egen fiksjonalitet. Helten tror i spillets første del at spillets hovedmål, objektet, er kunnskap gitt i form av boka *The Megatome*, men fratras rollen som mottaker idét brukeren må bruke scythianeren og *The Megatome* for å få slutt på stormen av urgammel ondskap som utløses ved at scythianeren tilegner seg boka. Vi kan, i tragisk tradisjon, se ervervelsen av boka som et uttrykk for hybris.
4. Målet/objektet blir for Scythianeren, som er på pilgrimsreise fra Scythia til foten av Mingi Taw, det høyeste fjellet i Kaukasus,
  - a. i første akt «the burdensome book called the Megatome,» som skifter rolle og blir til et hjelpemiddel når den erverves.<sup>6</sup>
  - b. I siste akt forsvinner også en av spillets karakterer, Girl, og må reddes fra ondskapen.

---

4 Heltens kjønn kan ifølge spillets offisielle hjemmeside realteres til Leonard Shlains *The Alphabet Versus The Goddess: Conflict Between Word and Image*, som gir et «alternativt perspektiv på visdommen gitt av tusener av år med mannsdominert skreven litteratur og historie. Arkeologiske funn i graver datert tilbake til 1000 f. Kr. beviser at det fantes respekterte kvinnelige krigere, nedtegnet i antikk litteratur som amazoner i Homers *Illiaden*.» (Superbrothers, hentet 2013)

5 Typen er ifølge Superbrothers ment å henspille både Carl Jung, *The Twilight Zones* Rod Sterling, og psychonautene fra 60-tallet Terrence Mcenna og Timothy Leary. (Superbrothers, hentet 2013)

6 Ifølge spillmakerne er *The Megatome* ment å henspille på Carl Gustav Jungs *Symbols of Transformation* (Jung, 1990) (Superbrothers, hentet 2013).

- c. Målet blir så å overvinne den mytiske makten – The Gogolithic Mass – som vekkes til raseri når The Megatome fjernes fra sitt hvilested.
  - i. For å utisere The Megatome må helten finne og temme «The Trigon Trifecta», bestående av tre Trigons. Trifectaen skal gi «The ability to work miracles» (f. eks. drepe noe udødelig).<sup>7</sup>
  - ii. For å finne hver av de tre Trigons, må hun finne og vekke en mengde «Slumbering Sylvan Sprites,» som betegnes som de naturlige «Swources of Swourcery» (kilder til swourcery). Swourcery betegnes som «The expanded consiousness; the limitless & untapped potential of the mind». Disse finnes fordelt i to verdener: den fysiske og den som består i fjellfolkets kollektive drømmeverden, Side B.

## 5. Hjelpere og hjelpemidler

- a. The Megatome har i seg alle hjelpernes tanker nedtegnet i sanntid; den gir – i tillegg til karakterenes kommentarer og refleksjoner – retningslinjer, skulle brukeren ikke vite hva som til enhver tid er neste mål eller delmål.
- b. I tillegg er Scythianerens funksjonalitet sterkt tilknyttet hennes sverd og dets egenskaper, som henspilt av tittelen. Sverdet har, om ikke magiske egenskaper, så mytisk verdi.
- c. Scythianerens hjelpemiddel nummer tre, også av tittelen, er hennes evne til såkalte «Songs of Swourcery». Hun kan når som helst synge, og forskjellige gudlige maktytelser blir tilgjengeliggjort. Sangen brukes blant annet for å vekke Sylvan Sprites, flytte på gigantiske, forhistoriske monumenter og å drepe kaniner. « The song of swourcery can be understood as a psionics tchnique & it allows you to percieve a reality within the one you know.»<sup>8</sup> (Superbrothers, 2012)
- d. Scythianeren og hennes gud hjelpes også av en rekke karakterer:
  - i. The Archetype; Han gir autoritære, allvitende retningslinjer og kommentarer til brukeren både gjennom The Megatome og i egen fysiske person i og utenfor den diegetiske verden.
  - ii. Girl, ei jente, evig hjelpsom, gir informasjon om hvor det i neste øyeblikk kan være lurt å gå. Hun vandrer i skogen og i drømme, og sanker informasjon, og kan dessuten, gjennom The Megatome, bidra med refleksjon rundt historiens handlingsforløp.

<sup>7</sup> Trifectaen kan vanskelig tolkes som annet enn en enevendt (opp ned) – det vil si negert og invertert Trifoce, som innehar omnipotensen av den treenige maktbalansen i *The Legend of Zelda*: Kraft, visdom og mot. (Aonuma, 2013:70)

<sup>8</sup> Sangen beskrives også i som «to tune into the now,» med henblikk på Eckhart Tolles populære selvhjelpsbok *The Power of Now* (Tolle, 2011)

- iii. Logfella, bor sammen med Girl i fjellet. Snakker til forskjell fra Lynchs Twin Peaks' Loglady ikke med sine trestokker, men finner sin ro i å hogge dem opp i mutt reflekson som gjengis i naivistiske tanker i *The Megatome*. Fungerer som portvokter ved foten av fjellet Mingi Taw; låser motvillig opp porten for scythianeren i første akt, og mister så nøkkelen i en drøm, som helten må hente.
- iv. Dogfella, hunden deres, sier ingenting, men bjeffer og går ofte, men ikke alltid, dit scythianeren gjør lurt i å gå. Hans tanker gir likevel inntrykk av en slags spydig intellektuell, språklig og sentimental bevissthet i fraser som «Sometimes I grow weary of barking all the time but a dog's gorra do what a dog's gotta do,» og «There are two types of unknowns – the unknowns & the unknown unknowns. There are also unknown nouns although these are easily learned.» Fungerer som den av scythianerens kultiverte hjelpere som står nærmest naturen, en slags prest og veiviser. Når scythianeren nærmer seg sin martyrdød og naturen gjennom *trifectaen*, forstår hun Dogfella fullt og helt, og han øser av sin viten om nevnte urgamle krefter.
- v. The Grizzled Boor, en dansende bjørn som, etter scythianeren har banket ham opp, viser til et rappende spøkelse som forteller hvor den tredje *Trigon* i *Trifectaen* befinner seg.
- vi. Spøkelset av Andre the Giant, som forteller brukeren, gjennom scythianeren, som skjønner lite, hvordan brukeren kan jukse på ekstradiegetisk nivå for å kunne kontrollere månens syklus.

## 6. Motstandere

- a. The Gogolithic Mass er «a deathless spectre from outer space who lurks in the darkness beneath the Mingi Taw,» og forbundet med *Annuakiene*, et navn gitt til den første kjente pantheon av guder dyrket av menneskeheten.<sup>9</sup> The Gogolithic Mass vekkes til live når scythianeren frarøver den *The Megatome* og angriper så scythianeren, men representeres også i landskapet av
  - i. En ulv
  - ii. Skjelettkrigere med klubbe og skjold.

---

<sup>9</sup> Spillets offisielle nettside nevner også forestillingen om *Annuaki* som fortsatt levende og regjerende over menneskene, som fremstilt av tidligere BBC sportskommentator David Icke. Icke hevder at *Annuakiene* er reptilliknende skapninger som har hersket over menneskene siden urtiden. De er tre meter høye og kan skifte form, manifestere seg som for eksempel dronningen av England. Navnet er en tilsiktet feilstavelse av *The Glagolithic Mass* av den tjekkiske komponisten Janacek. (Hentet 2013)

- b. The Trigon Trifecta – før den blir et hjelpemiddel, må Trifectaen «lokaliseres og temmes.» Temmingen foregår i kamp. Trifectaen kan sees som representant for mirakuløse naturen.
- c. The Grizzled Boor – før scythianeren banker ham.

*S:S&S EP*, med sin historiefortellende struktur og lineære forløp, klare ludiske mål og delmål i form av tydelig formidlede oppgaver, gitt av akreotypen, karakterer og av fortelleren, kan i første instans sies å være ludisk orientert, i Frascas/Caillois begreper. I spill som *S:S&S EP*, der historien og dens motiver, visualitet og dens interaktive musikalitet er de viktigste elementene, står mimicry, fiksjonen og identifikasjonen med en karakter nærmest gleden som hos *S:S&S EP* ligger først og fremst i å agere den fortalte historien. Den markerer spillets tilknytning til sitt ludiske mål – slutten på historien – og fungerer også som overlegg for det snev av agôn, fokus på den altkonsumerende vinnerlysten, som finnes i *S:S&S EP*. Men, også, likeså viktig som mimicry, ligger ilinx, driften etter sterke, uvanlige følelser, i spatialt fordelte, iblant gjemte funksjoner, og i lydbildet samt det visuelle, og knytter *S:S&S EP* til det paidiske og en (til stadighet brutt) illusjon av alea, gleden ved de uforutsigbare, men skjebnesvangre hendelser, tilfeldigheter eller skjebnen: Etter en rask og lite oppklarende peptalk før spilling, kastes brukeren ut i aksjon, heller enn å presenteres for en slak og behagelig læringskurve: «Confused? Excellent. Keep calm & carry on.» Overveldende (ilinxiske) vendinger skjer ofte, i motiver og historieforløp, men også i andre aspekter; bildet forvrenges, universet varierer i grad av realisme, musikken varierer i intensitet. Ilinx er tett forbundet med – som en følge av – Aarseths utforskende funksjon, som nevnt, en sentral drivkraft i spillet. Brukeren står fritt til å i paidisk ånd vandre rundt, trykke på trær og busker, plaske i vann – som alle reagerer i estetisert forstand – og titte på landskapet eller spise sopp med stimulerende effekt. Spillet beskrives som en progrock-musikal, og har ofte sterke farger og motiver, for eksempel der Scythianeren står overfor et glitrende rådyr på et alter, og må drepe det med sverdet sitt. Handlingen dét utgjør er på gitt tidsunkt en forutsetning for at spillet og historien skal fortsette. På denne måten er det at de aller fleste konkrete ludiske oppgaver skal løses: Gjerne med sverd, og oftest uten særlig frihetsgrad. En fortalt historie med et så å si fastlåst manus skal gjennomspilles av en underholdt bruker. Samtidig, løsrevet fra historien gis man også mindre viktige oppgaver; mindre målrettede, kanskje, digresjoner, som kanskje derfor kan sees på som paidiske innslag, for eksempel å «syng» en litt fin «swong of sworcery» ved å trykke på tretopper og busker så de lager en melodi eller, som nevnt, «drepe sju uskyldige medlemmer av haredyrfamilien», helt uten annen grunn en at det kan forstås som et paidisk sidemål.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Også denne oppgaven er hemmeliggjort: haredyrfamilien heter lagomorphs på engelsk, et ord som for de uinnvidde kan konnotere en type fæle monstre. Brukeren må selv lete i oppslagsverk e. l. for å forstå. Vold mot kaniner er et hyppig motiv i senere tids underholdningsspill.

Ilinx får dessuten stor plass i spillmakerens overnevnte manifest (2012), der «rock», det vil si alle sinnets bevegelser unntatt intellektet, skal vektlegges fremfor sistnevnte. Visualitet, musikk og annen lyd spiller en stor rolle i komposisjonen, der tekst og kompliserte spillmekanikker minimaliseres.

Brukerens aktantrolle som mottaker i heltens sted, og mellomgiver, det vil si mellomgiver mellom scythianeren og arketypen, er en rolle som bøddel og utbytter. Likevel er rollen påtrykt brukeren ufrivillig, og uten tydelig forvarsel; den går opp for brukeren først i siste halvdel av spillet, da scythianeren etterhvert sporadisk avbryter ferden for å spy i grøftekantene, oftere og oftere for hver av de tre trigoner som temmes. Brukerens mulighet til å unngå den ubehagelige rollen, holde seg moralsk nøytral, er ikke manifestert i spillet, men består i muligheten til ikke å spille. Likevel er denne muligheten også ladet med tap, og høyst usannsynlig: tiden, følelsene og prestasjonen allerede investert i spillet er for brukeren en halv forpliktelse overfor seg selv. Forpliktelsen skjer på den virkelige siden av Juuls skille mellom virkelig og ikke virkelig, i motsetning til scythianerens ufrivillige offer, skulle brukeren velge å fullføre spillet.

### **Diegesis: over, under og utafor**

Som Alexander Galloway viser i boka *Gaming* (2006) har det lenge vært populært å bryte diegesis, og få brukeren til å begå fysiske handlinger utenfor både spillenes fiksjonsverden og mediet selv.<sup>11</sup> Mest kjent er kanskje eksempler fra *Metal Gear Solid*, (Konami, 1998) der bossen Psycho Mantis krever at brukeren plugges om sin spillkontroll til port 2 for å kunne slåss, og dessuten leser av data lagret i konsollens harddisk fra andre spill, og kommenterer dem i spillets dialog; han synser om brukerens psyke og spillestil basert på statistikk om hvor ofte framgangen i et annet spill er blitt lagret. (Galloway, 2006:34) Galloway kartlegger diegetiske og ikkediegetiske operasjoner, begått av henholdsvis maskin og bruker, og ender med fire forskjellige klassifikasjoner for handling. «Handling» forstått ikke som historieførløp, men synonymt med operasjon begått av bruker eller maskin. (Galloway, 2006:37)

Arketypen er ikke forteller, men en slags konferansier på superdiegetisk nivå. Han tiltaler brukeren i du-form, og omtaler spillets kapitler som «tests» eller «sessions,» og reflekterer faderlig over brukerens framgang og valg. Han kommenterer hvor lang tid en «session» bør ta, hvorvidt man kan jukse for å komme fortere gjennom og hvilke følger det vil ha, han loser brukeren gjennom en kalibrering av programvaren mot datamaskinens lydsystem, oppfordrer til bruk av Twitter for å poste prestasjoner og fine passasjer, osv. Vi presenteres på det samme ekstradiegetiske nivå som arketypen befinner seg, for en vinylplate som skal være (fiktivt) mediet som inneholder fortellingen. I første omgang spiller vi i den våkne verden, som er side A på plata, men skifter til side B når scythianeren sovner og vi trer inn i en drømmeverden som deles av alle spillets karakterer (de som

---

<sup>11</sup> Litt lenge.

sover på det gitte tidspunkt). Scythianeren traverserer de to sfærene fritt ved å henholdsvis sove og våkne.

Også, for å ytterligere bryte diegesis, og samtidig straffe brukeren for det, er to dører som trenger å åpnes, kun mulige å åpne når månen er enten halv eller full i den virkelige verden (som dermed er gudens sfære). Likevel, skulle brukeren som én av flere muligheter møte på spøkelset av André The Giant, og få tips om en mulighet for juks, og gjennomføre den, vil man få fullføre spillet, dets operasjoner og fortalte historie, men poengsum og offentlig synlige «achievements» vil gjøre det tydelig at man har jukset. Juksemuligheten består i å manuelt feilstille datamaskinens klokke og kalender, så spillet oppfatter månen som full eller halv.

### **... Og en tvungen tragedie, en norm og duets dom**

Fortelleren i *S:S&S EP* er på sin side scythianeren, som gir seg ut for et vi: både scythianeren og guden som er brukerens rolle, forbundet, kanskje, i dét Carl Gustav Jung ser for seg som en kollektiv, tverrmytisk verdensoppfatning i *Symbols of Transformation*, som spillmakerne er selverklært inspirert av. Uvitende om arketyper, superdiegetiske nivåer og en verden utenfor sin egen, forteller hun hele historien i vi-form, men avsløres idét hun leser sine egne tanker i jeg-form i den magiske boka Megatome, som har de fleste karakterenes tanker nedtegnet i sanntid. Hun korrigerer seg selv, kanskje i antagelsen om at hennes handlinger på sin guds nært og sanntidig fokaliserte kommando i en viss forstand også er hennes egne handlinger.

Det overliggende filter av ironi, gitt av turbulensen på tvers av diegetiske nivåer, av scythianerens språk, som kombinerer det samtidige internettsk fonestetiske med ordføring av de gamle episke vers, og av innhold som får klarere betydning om det leses ironisk (den negerte triforme er et tydelig eksempel), blir å brukes som lesebrille for all eller nesten all tolkning som skal gjøres av *S:S&S EP*, gitt at man sokner til et enten-eller-eller-begge-deler-prinsipp (eller og begge deler biter seg selv i halen og blir enten, fordi pluss og minus blir pluss). I enklere ord er *S:S&S EP* oftere parodisk og ironisk enn det ikke er det. Spydigst blir det når arketyper gratulerer med spill vel gjennomført: «It was very brave and generous of you to offer to martyr the Scythian on top of Mingi Taw.» Dette er humor, fordi det hverken var et valg brukeren selv har gjort, og heller ikke modig eller generøst; til dét er den estetiske distansen for stor. Heller kan «brave and generous» i møte med døden knyttes til den tristianske dyrkning av hellig død: i en fiksjonsverden, med estetisk distanse. Scythianerens fortellerposisjon flyttes her til gudesfæren, og brukeren oppfordres til å videreposte sitatet på Twitter.

Likevel, når Scythianeren i nietzschiansk sannsigelse, dvs. inni en drøm, på sopprus og nedi en brønn støter på slagordet fra *Videodrome* (1983) «LONG LIVE THE NEW FLESH,» er det med tvetydig, ambivalent betydning: *S:S&S EP* blir en feiring av – og samtidig en ironisk kommentar til

– både spillmediets (ofte kritiserte) kaptiverende egenskaper, og dets (også ofte kritiserte) estetisering av vold og død, som begge er elementer det har til felles med musikk, film og litteratur. *Videodromes* bruk av slagordet sees i sammenheng med en ny, teknologisk basert seksualitet der mennesket fjerner seg fullstendig fra naturen og livet, og hengir seg til teknologien; også i *Videodrome* anslår slagordet heltens selvutslettelse. Tilknytningen til Nietzsche og dermed til refleksjon rundt estetisering av døden, manifesterer seg ikke bare her, men i spillmakernes nevnte poetologiske tekst «Less Talk, More Rock.» (Superbrothers, 2012) Nietzsches utgreiing om god og sann kunst i *Tragediens fødsel* (Nietzsche, 1993), hans oppvurdering av det dionysiske, det musikalske og følelses- og rusbaserte, fremfor det klart avgrensede, fornuft- og drømmebaserte har sin gjenklang i Superbrothers' vektlagte ilinxiske virkemidler.

En tragisk slutt i en roman betraktes sjelden et nederlag for leseren. Heller ikke kan vi si at en slutt i et spill hvor brukeren taper selvforskyldt og dermed ikke har tilgang på suksess er tragisk. Jesper Juul ser imidlertid i sin bok *The Art of Failure* en ny tragisk form i spillmediet, der protagonisten ofres for et større gode eller onde, mens brukeren etter spillets regler har mestret og gjennomført oppgavene sine. Brukeren er glad, og protagonisten er uglad eller død. (Juul, 2013:93)

Juuls tragiske spillslutter tar imidlertid et skritt ut i den uutømmelige dybden av mening som vi berømmer etablerte kunstformer for. På lik linje med at en forfatter dikterer, men ikke nødvendigvis trenger å svare for en tragisk slutt i en roman, er det spillmakeren som bestemmer, men ikke nødvendigvis svare for om en tragisk slutt i et spill skal være en uunngåelig onde som kreves for at spillet skal gjennomføres. (Juul, 2013:94)

For brukeren er det de formelle ludiske mål, regler og begrensninger som kommer i forgrunn for fiksjonsverden og en eventuell fortalt historie. Brukeren skal først og fremst «runne» et lineært spill, vinne en konflikt mot en motpart eller gjennomføre andre målsetninger som belønnes av spillets mekanismer. Når fiksjonen kommer i andre rekke, og målet er ondt, skadelig for samfunnet eller kjærligheten, eller, som her, selvutslettende, tas det i populærkulturen ingen særlige forbehold, men applauderes heller for spillmakeres evne til å sjokkere og skape ubehag. Slike spill kommer i et bredt spekter med variabel alvorsgrad.

En annen bemerkning kan dessuten gjøres idet brukeren og/eller protagonisten, i tråd med tragedien i passive medier, uvitende om følgene av sine handlinger, forårsaker elendighet i liten eller stor skala, for senere å oppdage sammenhenger som skaper ubehag, og problemer. I *S: S & S EP* eksponeres man man plutselig, idet scythianeren erverver *The Megatome*, for en dypere sammenheng hvor følgene av handlinger tas på alvor og ideelt sett setter en støkk i brukeren og dømmer protagonisten, avataren (og/eller andre representanter for brukeren) til undergang. Den skjebnesvangre feilen er, som i tragedien, uforskyldt for brukeren, men et uttrykk for hybris hos helten.



Hva, kan vi spørre oss, skal vi få ut av å tvinges til å ofre en protagonist til ulykken, for ene og alene å nå et formelt, regelstyrt mål, enten det ludiske målet gjenspeiles i fiksjonen som ondt, godt eller ubestemmelig? Brukere har i flere tiår allerede stått for onde og moralsk ubestemmelige handlinger, uten at det har provosert fram reaksjoner på annet enn at *det faktisk skjer*. Både brukeren og protagonisten blir nødt til å tenke, i adskilte rom, på skillet mellom gode/onde/kyniske intensjoner, og er – igjen i adskilte rom – potensielt viten/uviten om hver handlings følger og omstendigheter. Skal en protagonist ofres i tråd med den tragiske konvensjonen, vil det gi ny mening (ifølge Juul en ny type tragedie) idet det er brukeren, ikke en forfatter, som gjennomfører handlingen, enten man har valget til å la være eller ikke.

Hva mediespesifikt en bruker sitter igjen med etter overstått rolle som martyrens gud og bøddel, manifesterer seg til likevel dels i valg man har foretatt gjennom spillet. Historien er lineær og slutten på den ufravikelig tragisk, men hva brukeren har gjort på veien dit, er likevel en betydelig del av hva spillet kommuniserer i henvendelsen til duet. Det innledende, men lett oversette løftet om at «Den våkne brukeren vil presenteres for muligheter til å drepe eller ikke drepe, jukse eller ikke jukse,» (Superbrothers, Hentet 2013) oppfylles i de nødvendige ludiske og paidiske delmål; i kanindreping, men også i konkrete dilemma som står i sentrum for den ludiske framgangen og den fortalte historiens og spillets fortsettelse. Om brukeren har eller ikke har omstilt klokke og kalender på sin datamaskin kommenteres i humoristisk ordelag og offentliggjøres i sosiale medier på enkelte plattformer, for eksempel Steam. Om brukeren velger å drepe eller ikke drepe The Grizzled Boor etter å ha beseiret ham, er et mer ladet spenningspunkt: brukeren, kanskje uvitende på dette tidspunkt om sin rolle som bøddel for scythianeren, er vant til majoriteten av moralsk ladede spill med tydelige, enkelt binære dilemmaer der man kan være snill eller slem, helt eller antihelt, mild eller rå. Velger brukeren å spare The Grizzled Boor, svares det med hyggelig ros fra arketypen, og man farer videre på det man fortsatt tror er et fullt og helt nobelt ærende. Dreper man ham, tar typen en sterkere, skuffet og bedreidende tone: «The Grizzled Boor was included in *S: S&S EP* to allow participants to self-identify as compassionate, reasonable people.» Bedreidelsen får sitt konkluderende slag mot slutten av spillet, da scythianeren får se arketypen og The Grizzled Boor, drept eller ikke drept, sammen på rockekonsert i skauen, i fri dionysisk utflytning. Med velvillig tolkning er det som arketypen vil understreke sin verdens natur som fiksjon. Han har, som nevnt, fullstendig herredømme over seg selv og sin verden; Han har evnen til å bryte diegesis, og dessuten forklare og endre reglene.

Spillets viktigste ekstratekstuelle relevans handler til syvende og sist om duet, om bøddelen – den virkelige halvdelen av Juuls *Half-Real*. Når The Grizzled Boor fritas fra konvensjonell kausalitet, sitter brukeren likevel igjen med sin egen rolle i det hele. Valg brukeren har gjort, og handlingene det har krevdes på ekstradiegetisk nivå – i form av konvensjonell og ukonvensjonell

input – finnes i virkeligheten og er, når den ligger i fortiden, umulig å endre på. En bruker som drepte The Grizzled Boor vil for alltid være en bruker som drepte The Grizzled Boor. Samtidig slipper The Grizzled Boor selv å dø, men fantes på liksom; utelukkende for å vise at brukeren er en bruker som drepte The Grizzled Boor.

I poetologisk forstand trekker *S:S&S EP* det ludiske du i to motstridende retninger: For det første, i sin lek med diegetiske nivåer; det leker med brudd på diegesis på mer enn én måte, og makerer et tydelig skille mellom *duet* og avataren. *Duet* trekkes ut av den direkte innlevde identifiseringen, mimicry, man konvensjonelt assosierer og – spesielt i samfunnsdebatt – frykter i forbindelse med spill. Denne avstanden kan, hvis man tar de indikasjonene dette innebærer på alvor, sees som en allmenn sannhet for alle spill med det Aarseth kaller personlig perspektiv, eller muligens alle spill: Den estetiske distansen og underholdningsmediets autonomitet understrekes. For det andre manifesteres den interaktive formens mediespesifikke uttrykkspotensiale for seriøse eller ikke-seriøse motiver, tematikk og norm. Kausalitet kan emuleres i systemer, hvor kompliserte forhold som vanskelig kunne vært tilgjengeliggjort i andre medier, blir lettere å skildre for spilmakeren. Foruten forståelse for systemer og kausalitetsforhold, kan brukeren dessuten tvinges til å ta valg i en konstruert, fiktiv kontekst, og bli framvist konsekvensen av disse valgene, og tragedien får et nytt lag med mening. Ergodisk kunst og underholdning tar, i sitt hypotetisk formulerte «hvis», skrittet videre i tråd med Aristoteles' *Forsvar for litteraturen*.

## Analyse: *Catherine*

### Om dating-sims, moralske dilemma og dikotomiske karakteristikk

Det japanske spillet *Catherine* (Atlus, 2012) skriver seg direkte inn i sjangeren *dating-simulator*; et populærkulturelt fenomen med store brukergrupper over hele verden, men med tematisk referansepunkt i karikert, mannlig seksualitet, mediert og løsrevet fra den virkelige verden. Typisk presenteres spillene i et grafisk uttrykk á la manga/hentai, gjerne i magiske univers. Brukeren stilles overfor et fåtall vesensforskjellige kvinnelige typekarakterer, som skal erobres ved å velge de rette replikkene, det vil si de replikkene hver enkelt av kvinnene ønsker å høre, i forhåndsskrevet dialog. I mange tilfeller er belønningen pikante bilder eller videoer. Brukeren er altså ment å legge trykk på å erobre de kvinnene som appellerer i størst grad, og får dermed en tilsvarende belønning. I nyere tilskudd i sjangeren har avatarens tilknytning til hver enkelt kvinne påvirket forholdet til andre av kvinnene, for eksempel ved at de blir sjalu.



Figur 3: *Catherine* deler sitt tegneserieaktige, karikerte utseende med tradisjonelle innskudd i sjangeren.

Spill hvis fortalte historie drives av en mengde markante veiskiller der brukeren stilles overfor konkrete dilemma og utfallet direkte påvirker historiens videre gang og framtidige valgmuligheter, er en populær og utbredt form for nyttegjørelse av spills mediespesifikke måter å bære betydning og skape mening. Selv om valgene og deres utfall befinner seg på innholdsplanet, er de også den sentrale faktoren i simulasjonens form og i spillets helhetlige struktur; de gir direkte føring for hvilket innhold som blir og ikke blir tilgjengelig for brukeren, og kan i mange tilfeller avgjøre

spillet's ludiske mål. I andre tilfeller kan de betegne forskjellige veier mot det samme mål, eller forskjellig måter å gå samme vei. Brukeren kan få beskjed om å velge høyre eller venstre, helt eller antihelt, som regel fra et tilnærmet verdinøytralt utgangspunkt. I spill som *Fable* (Big Blue Box, Lionhead, 2004) påvirkes helten av brukerens situasjonsbetingede valg og trekkes mot enten lys eller mørke; altruisme og godhet eller ondskap og kaos. Både avaterens utseende og spilllets handlingsmuligheter påvirkes av hvilken stand helten har mellom de to polene; heltens handlinger definerer hans personlighet. Selv om brukeren beveger seg fritt i en spatial utbredt verden og velger mellom gode og onde quests, forblir spilllets siste, viktigste ludiske mål det samme: drepe erkerivalen, den forrige, mektigste «helten», en definitivt ond figur – for deretter å velge mellom makt og altruisme. I det nyere *Mass Effect* (BioWare, 2007) drives helten på en smalere sti med de samme ludiske mål og delmål gjennom hele spillet – redde verden – men med valget mellom å betegne seg som «Paragon» og «Renegade,» blåøyd helt og skruppeløs antihelt, i stedet for godhet og ondskap. Til forskjell fra *Fable*, som plasserer avataren på ett barometer mellom ytterpunktene utifra handlinger, får man i *Mass Effect* to barometere, ett for hver verdi, og handlingsmuligheter for begge personligheter kan tilgjengeliggjøres til en viss grad, uten at de påvirker hverandre. Polske *The Witcher* (CD Project RED, 2007) kjennes for sin bruk av avgjørende plotkomponenter heller enn tallverdier, der følgene leveres brukeren lenge etter avgjørelser er tatt, i moralsk gråere dilemmaer rundt mer realistiske sosiale problemer – kanskje mest interessant i dramatiserte rasespørsmål. I et middelaldersk, fantastisk univers er det alver, dverger og troll, ikke jøder og svarte, som er offer for statens og den hvite manns virkelighetsoppfatning. Samtidig er de sosiale problemene, de kulturelle forskjellene og de undertryktes revolusjonære holdninger og geriljaaktiviteter sterke påvirkningskrefter på mange brukere: Man går gjerne inn i *The Witcher* som vestlig, veloppdratt bruker og vet at man vil forkjempe en rettfærdig og sosial løsning, men tvinges tidlig som sent til å velge mellom to eller flere onder, og kanskje også begå etiske overtramp fordi situasjonens natur ikke tillater annet.

### **Catherine – en øvelse i innlevelse**

Etiske overtramp er i *Catherine* (Atlus, 2012) allerede forutsatt i den fortalte historien, før brukeren i det hele tatt får sitt å si. Helten Vincent Brooks settes i en situasjon der hans årelange forhold til kjæresten Katherine kompliseres ved at hun ymter om barn og giftemål, og han samtidig forføres av en succubus ved navn Catherine: et magisk, demonisk vesen med illusoriske krefter. Vincent inntar en defensiv, tilbaketrukket holdning i forhold til begge kvinnene, uvitende både om at graviditeten er innbilt, og at Catherine ikke er menneskelig.

Fra en i utgangspunktet nøytral posisjon på et «karmameter» av dikotomien «Law» og «Chaos» stilles Vincent til ansvar i en rekke situasjoner, der han gis poeng i den ene eller andre

verdi, som representerer hans og det ludiske duets overordnede livssyn og er direkte tilknyttet henholdsvis den ene eller andre kvinnen. «Law», tilknyttet Katherine, kan sees som en sosialt konstruert norm om en kontrollert, trygg, forutsigbar livsførsel, men samtidig er den også knyttet til en empatisk, hensynsfull, hengiven og kanskje lettformelig Vincent. «Chaos», tilknyttet Catherine, betegner ikke bare gleden ved uforutsigbarhet, men også rent sanselige gleder og tabuer. Karmameterets verdimåling i disse to motpolene vil i spente situasjoner styre Vincents indre monolog, der brukeren stilles passiv.

Handlingen foregår over åtte døgn, med todelt grensesnitt og situasjoner, som i realiteten utgjør to parallelle spillforløp: Nattestid plages Vincent av dantiske mareritt der han klatrer oppover et tårn, på flukt fra en død som vil manifestere seg i den våkne verden. Han husker ikke marerittene på dagtid. Klatringen har en ren ludisk struktur: Vincent skal klatre mot frelsen, og hvis han klatrer for sakte, vil han dø. Hvis han når toppen av drømmetårnet og overstiger «Empireo», vil han ha overkommet utfordringen, gitt av gudeskikkelsene «Asgaroth» og «Dumuzid», og blir en transendental frelser for ufruktbare menn.<sup>12</sup> Vincents hjemby preges av en rekke mystiske dødsfall blant unge menn som gjennomgår samme kollektive mareritt, hjemme i senga. Klatringen er forutsetningen for å få natten til å passere, og for å nå frem til den av de åtte avslutninger historien får. I tillegg vil Vincent på veien få muligheten til å hjelpe og inspirere de andre klatrerne, som i utgangspunktet tenderer til å konkurrere om klatringen fremfor å samarbeide.

Denne halvdelen av spillet, som foregår nattestid, har en rent ludisk struktur hvor brukeren styrer Vincent på klatretur. Klatringen kan sees på som en videreføring av en klassiske form der en avatar løper mot et mål, og unngår dødelige hindre på veien. Formen struktureres i en utelukkende lineær bevegelse, et arbeid brukeren må igjennom for å komme til dramaet som foregår på dagtid. Selv om klatresekvensene i omfang utgjør en spillets halvdel, er de i bunn og grunn ikke annet enn én enkelt av Greimas' aktanter i helheten som er spillets ludiske struktur. En slik avskrivning lar seg rettferdiggjøre i at ingen valg som tas i selve klatrehandlingen påvirker spillets kausalitet i annen grad enn i progresjon mot nattens slutt. Analysen av *Catherine* har som hovedmål å se på brukerens mulighet til innlevelse i nevnte moralsk ladete dilemma. Klatringen er et helhetlig prosjekt for Vincent, men for brukeren blir den lite annet enn én hindring å overkomme for å oppnå for progresjon i spillet som helhet, og få lov til å behandle neste dilemma. Analysen vil behandle denne halvdelen av spillet som én enkel ludisk bestanddel, og konsentreres først og fremst om spillets andre, mer betydningsbærende halvdel, som foregår på dagtid, og ikke gå i detalj om klatringens ludiske bestanddeler.

Vincent tilbringer dagen på den brune bula Stray Sheep; brukeren interagerer med venner gjennom samtale og med de to kvinnene per telefon og SMS. Karmameteret dikteres av brukerens

---

<sup>12</sup> Empireo er den høyeste himmel, tilknyttet ildens element. Figurerer som mest kjent hos Dante.

valg i alle sammenhenger, både i dialogvalg og i drømme, der Vincent mellom hver etasje av klatretårnet spørres dikotomiske livssynsspørsmål av Asgaroth, utenfor historiens kontekst, men direkte avgjørende for dens gang og for karmameteret. Til syvende og sist vil karmameteret og de svar Vincent gir, og, viktigst, sammenfall eller avvik mellom de to, avgjøre utfallet mellom åtte mulige avslutninger på historien. For hver kvinne finnes tre avslutninger: en ond, der Vincent forlates av kvinnen han har valgt, en god, der han får henne, men med uviss framtid, og en «True ending», der Vincents valg sammenfaller såpass med karmameteret at han får en best tenkelig slutt; Giftemål hos den ene kvinnen, eller et harem av succubuser og kongedømme over underverdenen hos den andre. To «Freedom endings» finnes også, der han selv avviser begge kvinnene: en god og en «True,» der han reiser til verdensrommet som turist.

*Catherine* har en superdiegetsik konferansiér, Trisha, som direkte tiltaler duet, og som eksponeres kun én gang før spilling, og én gang etter. Hun omtaler spilllets gang og det ludiske mål som at duet har «guidet» Vincent gjennom hans prøvelser, men hun er likevel ikke bevisst sin egen natur som innenfor et medie. Ved eksepsjonell oppnåelse av de ludiske mål får brukeren også vite at hun selv er Ishtar, en babylonsk gud tilknyttet fruktbarhet, krig, kjærlighet og sex. Hun avslører at spilllets ludiske mål er konstruert for å teste duet, ikke Vincent, som en verdig kandidat til å være hennes elsker.

Duet i *Catherine* er, på diegetisk nivå, direkte tillagt Vincents person. Han er en avatar med en forhistorie og en personlighet, som settes i en situasjon han selv er delvis skyld i – og som brukeren bes om å ektefølt leve seg inn i: Man bes om å svare og handle gjennom Vincent etter brukerens egne, virkelige verdier, uten hensyn til brukerens reservasjon mot hverken Vincents tidligere handlinger, de begrensede handlingsmuligheter spillet tilbyr, eller til Vincent selv. Likevel bes man om å, for det første, føle nøye på hvert enkelt skritt i Vincents hverdag idét han interagerer med venner, elsker og kjæreste, og for det andre å tillegge eget liv og vesen i de nattlige, mer generelt formulerte spørretimer. På den måten, kan det synes, vil spillmakerne i Atlus vise brukeren hvilke følger Atlus mener *dine* verdier og handlingsmønstre ville fått dersom *du* var under press fra kjæresten, og samtidig forført av et magisk, illusorisk vesen.

### **Å analysere *Catherine*; avgrense *duet* – fra helten og fra brukeren**

Analysen av *Catherine* vil ha som mål å påpeke og beskrive de lag av estetisk distanse som ligger mellom duet og spilllets innhold; min tese er at disse lagene er dét som gjør spillet gjennomtrengelig for en naiv bruker. Spillet krever ikke bare – som i narrativ og i Caillois' begrep om mimicry – at brukeren skal sympatisere, leve seg inn i eller i tradisjonell forstand identifisere seg med helten, men at brukerens egen identitet (på liksom) skal settes på spill, noe som krever av duet en type estetisk distanse og forbehold mottakere av andre henvendelsesformer er automatisk fritatt fra; ikke

bare for å kunne legge hodet for hugg, men også for å kunne identifisere seg med helten, eller, rettere, helten med seg selv.

Det vil være hensiktsmessig med et avgrenset analysefelt; Det visuelle, det musikalske og det tekstuelle må, som nevnt i teorikapittelet, komme i andre rekke eller medfølgende den tilknytning de har til spillets koblinger mellom brukerens input, og spillets regler og innhold. I første omgang redegjør jeg generelt om spillets formelle struktur i begreper av Aarseth, Frasca og Greimas, før en nærlesning av et utvalg av de natlige livssynsspørsmål og nevnte dialogvalg, muntlig og på SMS, opp mot disse tekstfrasenes moralsk ladede tallverdier i forhold til karmameteret. Studien av *Catherine* blir dermed en analyse sekundært av tekst, og primært av den prosedyriske sammensetning de forskjellige tekstenhetene i spillet utgjør i spillets algoritme. Spillets andre kommunikasjonsplan som musikk, video, og tydelig symbolikk i postmoderne mytiske motiver får mindre oppmerksomhet fordi de ikke direkte engasjerer i samhandling med brukeren, men heller fungerer som et landskap eller bakteppe for spillets handling.

Jeg vil i analysen fokusere på samspeilet mellom tekst og prosedyrisk retorikk: For å finne og beskrive lagene av estetisk distanse tilknyttet *Catherine*, må jeg problematisere konseptet om å tallfeste språklig betydning og undertekst i Vincents utsagn i dikotomiske motsetninger, og stille spørsmål om hvorvidt tvetydige meldinger fra Vincent – ofte ment å være vag i møte med hans kvinner – også kanskje kan være vage og vanskelige for en bruker som selv ikke nødvendigvis er på det rene med Vincents (og spillmakerens) intensjon bak hver språklige melding. En mulig tese er at spillet spilles «riktig» uten et strategisk bevisshetsforhold til karmameteret, men med forsett om å gjøre de valg man på følelsesbasert, assosiativt nivå er mest komfortabel med. Denne spillemåten avskriver ett av flere lag av estetisk distanse og kan i brede ordelag kalles for en naiv lesning av spillets innhold, i motsetning til brukeren som gjør seg bevisst spillets algoritmer og funksjoner, og som kanskje selv setter enkelte av de alternative avslutningene som brukerdefinerte ludiske mål i større grad enn andre. I tredje omgang legger jeg fram en tolkende drøfting av nevnte forhold mellom Vincents valg, karmameterets endelige posisjon, og de konkluderende avslutninger de utgjør til sammen: moralsk ladet, i ludisk forstand av vinn og tap (avgjøres av samfall eller avvik mellom sentrale valg og karmameter), men samtidig på karmameterets tredelte motsetningsplan: orden, kaos eller frihet. Jeg vil, som nevnt, se på enkelte av de åtte avslutninger som ladet med forskjellig grad av tap og vinn, selv om brukeren i tradisjonell ludisk forstand uansett har «runna» spillet.

I tillegg finnes i spillet forskjellige ludiske delmål og sidemål jeg ikke vil legge videre vekt på: Vincents venners personlige kriser kan, i tråd med at Vincent på handlingsnivå ender som en messiasliknende figur (han skal allerede gjøre en dantisk reise), løses ved samtale; det vil si riktige

dialogvalg i form av trøst og råd. Dessuten finnes det tydelig metafiksjonelle arcadespillet «Rapunzel» i pøbben der Vincent henger på dagtid.

### **Aarseths sju variabler i kvalitativ analyse**

For det første: *Catherine* er en dynamisk tekst, i likehet med det aller meste av hva vi kaller «dataspill» i dag. Selv om spillet ikke kan forandres av brukerne på fundamentalt nivå, dvs. i tekstonnivå, vil det innholdet som framvises av skriptoner kunne variere. Antall muligheter vil likevel være begrenset.

For det andre er *Catherine* også en determinert tekst. Skriptonene endres ikke uavhengig av brukerens input, og gir alltid samme resultat i en enkelt situasjon, basert på brukerens input. Merk også at en situasjon her betegnes ikke av plassering i tidslinje, men også av hendelser og valg brukeren allerede har gjort tidligere i spillet.

For det tredje er den halvdelen av spillet som her skal analyseres, intrasistent: Tiden, på fabelnivå, beveger seg ikke uten brukerens input. Det vil si, i motsatt forstand, at skriptoner på skjermen ikke beger seg over tid, uten brukerens input.

Fire: Duet tilknyttet Vincent i dét Aarseth kaller personlig perspektiv. Vi bes om å empatisere og identifisere oss med hovedkarakteren Vincent, eller ham med oss.

For det femte er tekstoner i *Catherine* gjenstand for kontrollert tilgjengelighet. Brukeren bes utføre handlinger knyttet til forskjellige skriptoner, for å få tilgang på andre skriptoner.

SEKS. Flere enn én betingelse kreves (oftest) for tilgang på overnevnte skriptoner. Med andre ord er spillet linket.

Til sjuende sist har brukeren to funksjoner: Den tolkende funksjon spiller en betydelig rolle, ved at brukerens tolkning av enkeltelementer er med på å avgjøre dennes valg i forbindelse med den konfigorative funksjon. Sistnevnte lar brukeren selv velge skriptoner og tekstoner, som blir stående videre i spillets gang, og avgjør tilgangen på utvalg av andre skriptoner.

### **Aktanter: Vincents verden av krav og motgang**

En viktig semiotisk forskjell mellom ergodisk litteratur og passive medier blir tydelig når *Catherines* aktanter identifiseres ved hjelp av Greimas' aktantmodell. Dette skyldes at spillet opererer med flere ludiske mål, og dessuten den implisitte vanskeligheten med å velge mellom disse målene:

I stedet for et progressivt eventyr settes Vincent i situasjoner der han på innholdsplanet står med en defensiv oppgave. Å erobre de to damene er allerede overstått; på agendaen ved spillets start gjenstår å avvikle forholdet med en av dem eller begge. Vincent, vel vitende om nødvendigheten av å si «Vi må slutte å treffes», sier ikke dette, men snakker først med hver enkelt av sine kjærester når de snakker til ham, og da enten med direkte tilsvar på deres henvendelser, eller



i unnvikende, vage vendinger; aldri snur han dialogen til sin egen agenda. Utfordringene som kastes på ham av de to damene, og dermed den viktigste form for motstand i greimatiske forstand, blir de konvensjonelle krav og forventninger man kan vente av henholdsvis en gammel og ny kjæreste. Vincents (ikke nødvendigvis brukerens) idealtilstand er i utgangspunktet et liv fritt for krav, hvor han kan sitte med kompiser på pøb, og drikke og spise pizza. Dét er forøvrig den tilstand han til enhver tid er i, inntil han presses gang på gang av de to. Som nevnt er Vincents dannelsereise ikke et progressivt eventyr, men en serie forstyrrelser i hans i utgangspunktet posisjon. Greimas' aktantmodell kan likevel gjøre nytte i analysen av spillets daglige halvdel, men da med negativt fortegn foran forestillingen om heltens stadige fremskriden mot målet. Den egentlige fremskriden mot målet foregår nattetid, hvor Vincent som nevnt klatrer mot frelsen.

Vincent og det ludiske *du* har ulike oppgaver og motstandere i en tradisjonell aktantmodell: Vincents utfordring med å ta tyren(e) ved hornene er hans egen, og irrelevant for brukeren fordi det er en sak som løser seg til en bestemt tid på fabelnivå. Det vanskelige valget mellom de to motpolene «Chaos», det ville, forføreriske liv, og «Law», det trygge, forutsigbare og kjærlige, er dét som skal sette brukeren i stå. Samtidig finnes mer materielle instanser som fyller roller som aktanter. Skal vi oppsummere i Greimas' modell, blir det nødvendigvis i forstand av den aktantrolle gjenstander, karakterer og følelser har i samspill mellom innhold og brukerens ludiske grensesnitt:

1. Subjektrollen fylles på diegetisk nivå av Vincent, og, på ekstradiegetisk nivå av *duet*. Disse kan ikke sies å være samme instans, selv om brukeren i alle sammenhenger tvinges til å handle innenfor rammene av Vincents register av mulige handlinger.
2. Objektet, det vil si de tre ludiske mål, betegnes av hver av de to kvinnene, eller av prospektet om frihet fra dem begge. Et fjerde, skjulte og overordnede ludiske mål på superdiegetisk nivå blir, for *duet*, gudinnen Ishtar.
3. Giver av utfordringen, og av belønningen, er på superdiegetisk nivå Trisha, eller Ishtar, som har arrangert hele spillet som en test for *duet*.

Og på diegetisk nivå:

- a. Bartenderen Thomas Mutton, aka Dumuzid. Han er den som sender succubusen Catherine for å forføre Vincent, og den som ordner opp i kjærlighetslivet hans, hvis Vincent svarer de rette tingene i dialogvalg og derav ender opp med en dame som passer til karmameterets posisjon.
  - b. Vincent selv, dersom han velger begge kvinnene bort og tar seg råd til en tur til verdensrommet med The Space Tourism Programme.
4. Mottaker av objektet blir dermed også Vincent, på diegetisk nivå, og det ludiske *du* på superdiegetisk nivå.
  5. Motstandere:

- a. Henholdsvis de to kvinnene, det vil si den av dem brukeren vil ønske å avvikle forholdet til, eller begge, dersom man velger friheten. De yter motstand mot Vincents agenda ved at han til enhver tid står i fare for å avgi svar i dialog med dem, som trekker ham vekk fra de ønskede ludiske mål. Merk at muligheten finnes for ikke å få oppfylt hverken målene tilknyttet kvinnene som objekter, eller Space Tourism-programmet.
  - b. Dumuzid, som har som oppgave å avlive ufruktbare menn, med mindre de klarer å beseire ham i drømme. Dumuzid er den som tvinger Vincent til å klatre om natta, og som overvinnes når Vincent klarer å bestige klatretårnet.
  - c. De gale dialogvalg, som ikke korresponderer med brukerens valg av ludiske mål. Valgene påvirker karmameterets posisjon, og den konkrete handlingen på fabelnivå, og har dermed effekt for utfallet i den grad de svekker sannsynligheten for å oppnå utfallet brukeren ønsker seg. Valgene manifesteres i
    - i. Muntlig dialog
    - ii. Dialog over mobiltelefon
    - iii. Dialog over mail via Vincents mobiltelefon
    - iv. Dialog i drømme, med guden Asgaroth, som sier han skal «dømme» Vincent
6. Til hjelp har Vincent:
- a. De nattlige klatreprøvelser i drømme: Disse lar Vincent overleve og bli en transendental frelser, dersom han beseirer Dumuzid, og han får oppfylt ett ønske, det vil si én av de begjærte objektene, som avgjøres av dialogvalg.
  - b. De rette dialogvalg, som korresponderer med brukerens valg av ludiske mål. Valgene påvirker karmameterets posisjon, og den konkrete handlingen på fabelnivå, og har dermed effekt for utfallet i den grad de svekker sannsynligheten for å oppnå utfallet brukeren ønsker seg. Valgene manifesteres i
    - i. Muntlig dialog
    - ii. Dialog over mobiltelefon
    - iii. Dialog over mail via Vincents mobiltelefon
    - iv. Dialog i drømme, med guden Asgaroth, som sier han skal «dømme» Vincent. Her har Vincent mulighet til å svare for seg i generelle vendinger om samliv og livssyn. En våken bruker med et kynisk forhold til spillets algoritme vil enkelt kunne identifisere hvilke av svaralternativene som i karmameteret knyttes til hvilken kvinne i denne dialogen.

### **Modalitet og Vincents tankesett: Duets mulighet for handling**

Det er en kjensgjerning for digital underholdning i dag at utviklingen på langt nær er kommet langt nok til å representere en fullendt realistisk verden av muligheter. En realistisk simulasjon av verden

med all dens mangfold og variasjon er umulig av hensyn til produksjonskostnad, maskinkraft og andre teknologiske forhold. Dessuten, vil man som ofte tenke, er verden uendelig og betegnes best med tall og språk av uendelig karakter, i motsetning til datakode, som baserer seg på den binære motsetningen mellom 0 og 1. I matematikkens språk skiller man mellom kontinuerlig matematikk, som kan betegne uendeligheter, og diskret matematikk, som baserer seg på faste størrelser og brukes teknologisk. Det er en akseptert konvensjon at alle spill har en sjangerbetegnet og alltid begrenset frihetsgrad. Et spill sjangerbestemmes utifra brukerens handlingensmuligheter og ludiske mål. Idét sortimentet utvides ved at sjangere blandes eller ideer til nye handlingensmuligheter implementeres, ansees dette som innovasjon.

Deler av den begrensning av valgmuligheter som finnes i *Catherine* kan tilskrives og kanskje rettfærdiggjøres av simulasjonens nære modalitet til Vincent og hans oppfatning av hvilke handlingensmuligheter som i det hele tatt finnes. For eksempel er det, ifølge Vincent selv og vennenes velmente råd naturlig å avslutte et dobbelt forhold ved første anledning. Samtidig finnes ikke dette alternativet for brukeren, fordi Vincent angivelig ikke finner handlekraften, han blir forhindret av andre anliggende, eller fordi det eller ikke passer seg sånn på gitte tidspunkt, på samme måte som at forholdet med succubusen Catherine «bare skjedde». Forholdet ble innledet i en såkalt «cutscene», en videosnutt som dermed benytter seg av samme mediespesifikke narrasjon som film. Handlingen skjer i fortid, på den måten at det allerede er skjedd idet brukeren kastes tilbake i rollen som Vincent. Som nevnt i metodekapittelet, ser jeg på narrativ som en fortidsrettet, endelig form, mens simulasjonen er hypotetisk og nå- eller fremtidsrettet.

En pliktskyldig bruker vil ønske å få orden på Vincents liv allerede første eller andre dag av spillets fabeltid, mens Vincent selv, og dermed brukeren, nødvendigvis bruker åtte eller ni dager på bragden. Vi kan gjette oss til at én viktig grunn er at spillet skal vare i mange timer i stedet for fem minutter, men i selve simulasjonen er det altså den nære modaliteten til en tafatt Vincent som må få skylden.

Resultatet blir dessuten et galleri av dialogvalg lite nok til å tilskrive de ulike mulighetene en tallfestet verdi i et binært register med de to motpolene *law* og *chaos*. Slik blir det mulig å skape en Vincent med nettopp denne binære psyken, det binære synet på sine egne handlingensmuligheter, og den binære forestillingen om hvilke følger hver enkelt handling vil få.

### **Undertekst og betydning – og dennes tallfestede moralske ladning**

I forgrunnen i *Catherine* ligger altså en binær motsetning i forestillingen om moral og livsførsel, begrunnet av det også binære valget mellom to kvinner. Derfor, som vi skal se, er det tredje alternativet ikke en tredje motpol, så mye som det er å innta en passiv posisjon, altså å nekte å handle.

Følgene av dialogvalgene manifesterer seg ikke bare i historiens vendinger på fabelnivå, men også i Vincents forestilling om hvilke følger de skal få. Dette i den forstand at de fungerer som brukers måte å forme Vincent på, gjennom karmameteret. Dersom Vincent svarer noe slaskete, uvørent avskrivende til sin bekymrede kjæreste, åpenbart med en tenkt intensjon, får han chaos-poeng for å indikere at han begynner å sokne til den siden av karmameteret. Hans handlinger og valg former ham, med andre ord, på samme måte som hans tilknytning til karmameteret etterhvert avgjør hans indre tanker der brukeren ikke får regjere direkte.

Vi kan klassifisere de av Vincents utsagn som brukeren kontrollerer, med John L. Austins term performative utsagn. De er utsagn hvis grammatiske betydning etterordnes det formål det har for Vincent (eller brukeren) å fremsi utsagnet. Desto viktigere i definisjonen på performative utsagn, er at utsigelsen av utsagnet er en handling i den forstand at den har en konkret virkning på virkeligheten. Kanskje tydeligst er Austins eksempler knyttet til juss, for eksempel i bindelse av kontrakt: «When I say, before the registrar or altar, etc., 'I do', I am not reporting on a marriage: I am indulging in it.» (Austin, 1975:6)

Hvert av Vincents utsagn i *Catherine* er som nevnt tilknyttet med en tallverdi brukeren ikke får greie på før svaret er avgitt, slik at denne må tenke seg nøye om, over hva denne vil si til Catherine og Katherine. Brukers vurdering må belages som en følende, synsende forståelse av hver tekstfrase, og av hva det vil si å presentere den til den fiktive mottakeren. Slik tvinges man til enten å leve seg direkte inn i Vincents rolle for å finne en passende tone og innhold i hvert dialogvalg, eller kynisk nærløse disse til man har gjort seg opp en mening om hvilke valg som er tilegnet hvilken verdi. Form og innhold på hver setning er ikke bare skjematisk ladet med moralsk verdi, men åpner også nye fraser (i stedet for andre fraser som ville vært tilgjengeliggjort dersom den forrige frasen brukeren valgte var en annen).

Eksempel på tekst brukeren selv må tolke seg fram til den ladede underteksten av, kan vi se i nærløsning av en mail fra en bekymret og verpesjuk Katherine, og de forskjellige setningskomponentene i svaralternativer som presenteres brukeren:

Subject: Checking in

Like I said before, I'm having  
dinner with some old friends.  
It's surprising... Most of them  
are already married, and almost  
half of them have kids. They're  
all showing off pictures of  
their families and it makes me  
feel left out.  
Maybe it's time for us to get  
out of our comfort zone too.  
(2012, Atlas: Dag 1, mail 3)

Å finne og forholde seg til undertekst og betydning av denne meldingen må nødvendigvis skje på én av to måter eller begge: For det første kan vi se den som fullstendig tilskrevet Vincent, medregnet deres fortid sammen; de er åpenbart glade i hverandre og har en normaldiskurs de bruker seg i mellom. Eventuelt kan vi følge den måten man tradisjonelt forholder seg til kvinneobjekter i dating-simulatorer; løsrevet fra hovedkarakteren, med brukerens smak og behag – først og fremst brukerens ønske om å åpne nytt innhold tilknyttet den ene kvinnekarakteren fremfor den andre, basert på hvilken av de to som kanskje er penest eller mest interessant framstilt fra et synspunkt utenfor skjermen. I Vincents verden gjelder, som nevnt, er forelegg om årelang kjærlighet til Katherine. Duet bes, om enn ikke eksplisitt, om å ta dette med i beregninga, men vil kanskje, kanskje ikke ta oppfordringen på alvor. Enkelte brukere vil kanskje identifisere forholdet med et romantisk ideal om troskap, fortrolighet og langvarig kjærlighet.

I forgrunnen havner i stedet Katherines premisser for sitt ønske om å «get out of our comfort zone»; det bokstavelige og de undertekstuelle.

I meldingens bokstavelige betydning står det at grunnen til at hun bringer progresjonen i forholdet på bane, er at hun føler seg utenfor i samvær med sine gamle venner, som har etablerte kjernefamilier. Hennes forhold og kjærlighet til Vincent, eller herligheten i det å få barn, kommenteres ikke. Siste setning om «our comfort zone» betegner skrittet videre som ukomfortabelt for både Vincent og henne selv, fordi komfortsonen er «our».

Idealet om romantiske premisser for unnfangelse og giftemål sviner i forhold til idealet om å følge normen, og ta del i et tradisjonelt japansk bilde der nettop normen og det større fellesskapet spiller en større rolle enn i den vestlige, individualiserte kjernefamilien. Gitt at *Catherine* aldri direkte statuerer om handlinga foregår i et østlig eller vestlig landskap, må begge idealer tas med i regnestykket.

Undertekstuet, og satt i kontekst med resten av spillet, kan vi antakelig se at Katherine slett ikke ser komfortsonen som annet enn Vincents manglende vilje til å ta forholdet videre. Hennes sosialt begrunnede premiss om å passe inn er kanskje også bare et kudd for et mer dyptliggende ønske om å tilbringe livet sitt med Vincent og deres felles avkom.

Og det er med disse premissene, medregnet en sjangervant bruker av dating-sims, interessert først og fremst i sin egen oppfatning av de framstilte kvinnene, at avstanden mellom Vincent og duet potensielt blir stor og vanskelig for brukeren å overkomme med ektefølt innlevelse. Der Vincent angivelig elsker kjæresten sin, er brukerens forutsetning for å ha investert følelser i Katherine liten, både fordi spillet er i sin startfase og fordi hun tilbringer mye av sin eksponeringstid ikke med å sjarmere duet, men med å mase og være streng. Vincents forsøk på å skjule utroskapen

setter henne i en uønskelig posisjon, fordi hennes nærvær og taletid dermed representerer en risiko for katastrofe.

Med denne avstanden mellom duet og Vincent blir det som nevnt et problem å kunne handle «ærlig», som spillet eksplisitt oppfordrer til. Det ser vi når brukeren så skal svare ektefølt på meldingen, og blir presentert et knippe språklige fraser uten å få vite forfatterens intenderte undertekst i hver frase, eller dennes tilknyttede verdi på karmameteret.

Frasene i tabellen nedenfor presenteres brukeren én ad gangen, det vil si, brukeren får i første omgang velge mellom de tre frasene i linje 1. En karmameterverdi beregnes, og man vises videre til en ny linje, henholdsvis linje 2, 3 eller 4, avhengig av hva man velger i linje 1. Til slutt vil brukeren sitte med en tekst på 3-5 setninger, som sendes som svar på mailen fra Katherine ovenfor.

#### Linje 1

Tekst	Karmameterverdi	Videre tekstvalg
Does it bother you?	Law +1	Linje 2
You're overthinking it.	Chaos +1	Linje 3
Sorry, can't think right now.	Chaos +1,5	Linje 4

#### Linje 2

Tekst	Karmameterverdi	Videre tekstvalg
I worry about it too sometimes.	Law +0,5	Linje 5
We should work at our own pace.	0	Linje 5
Is this some kind of test?	Chaos + 0,5	Linje 3

#### Linje 3

Tekst	Karmameterverdi	Videre tekstvalg
I think we're okay as we are.	0	Linje 6
We don't need to be tied down.	Chaos +1	Linje 6
Let's not think about this now.	Chaos +1,5	Linje 7

#### Linje 4

Tekst	Karmameterverdi	Videre tekstvalg
My brain's full of stuff.	Chaos +1	Linje 8
It's important to be comfortable in life.	Chaos +1	Linje 6

#### Linje 5

Tekst	Karmameterverdi	Videre tekstvalg
Maybe we should talk about this.	Law +1	Linje 7
We don't need to be constantly comparing ourselves to others.	0	Linje 9

Linje 6

Tekst	Karmameterverdi	Videre tekstvalg
We don't need to rush into this.	0	Linje 9
It'll just stress you out more.	Chaos +0,5	Linje 9
I'm pretty tired right now...	Chaos +1	Linje 10

Linje 7

Tekst	Karmameterverdi	Videre tekstvalg
Good night!	0	[Send]
Drive home safe, okay?	Law+1	[Send]

Linje 8

Tekst	Karmameterverdi	Videre tekstvalg
--INSUFFICIENT BRAIN POWER TO CONTINUE CONVERSATION--	Chaos +1	[Send]
Can we talk about this some other time? Please?	Chaos +0,5	[Send]

Linje 9

Tekst	Karmameterverdi	Videre tekstvalg
Let's catch a movie sometime. See ya!	0	[Send]
Later!	Chaos + 0,5	[Send]

Linje 10

Tekst	Karmameterverdi	Videre tekstvalg
Let's talk about this later.	Chaos +0,5	[Send]
So... Yeah.	Chaos +1	[Send]

Allreie i første linje presenteres tre svaralternativer tilknyttet karmaverdier brukeren potensielt ikke leser inn i dem. Første linje, «Does it bother you?» tilknyttet verdien Law+1, er av sin verditilknytning den av de tre frasene med mest sympati for Katherines utsagn. Den uttrykker

omsorg og hensyn, fordi den undertekstuelte sier at hvorvidt mangelen på barn plager Katherine, også er relevant for Vincent. Han sier ingenting om sin egen holdning om emnet, og kommenterer heller ikke hennes, men viser at han bryr seg.

Likevel er det usikkert fra bruker til bruker hva man leser inn i den handlingen det er å åpne svaret på Katherines melding med denne frasen. Dersom vi skiller mellom innholdet og handlingen det er å åpne med et slikt spørsmål, får vi mer undertekst og, potensielt, flere alternative lesninger. Å åpne svaret på kjærestens bekymringsmelding med et spørsmål som allerede er besvart i den første meldingen, er en underprestasjon i empatisk kjæresteførsel. Vincent unnviker Katherines allerede redegjorte budskap, og gjør heller ikke rede for sin egen stilling. Rent pragmatisk, med øyemål å luften tema og komme til løsningsorientert enighet, er frasen lite nyttig. Vincent tar ikke ansvar ved å komme Katherine i møte med enten forståelse eller et eget innspill.

Tvetydigheten i denne åpningsfrasen er kanskje det som skiller den mest fra dens tilknyttede Law +1. Dersom vi leser Law som tilpasning av Vincents jeg på en annen persons eller en konvensjons premisser, er han her én av to: enten unnvikende og vanskelig, eller ydmyk og formelig. Tvetydigheten i seg selv blir også et problem på én av to måter: For det første i forstand av at den bidrar til et distinkt og uoverkommelig skille mellom Vincent og brukeren; fordi brukeren blir en leser av teksten i samme grad som Katherine, og dermed mottaker, ikke sender av kommunikasjonen. Brukeren kan altså ikke stå inne for utsagnet. Alternativt kan tvetydigheten være et trekk ved frasen tilknyttet Chaos. Av tallverdien vet vi at sistnevnte ikke stemmer, og førstnevnte nok er den nærmeste beskrivelsen. Dette vet ikke brukeren, og tvinges dermed til en velvillig gjetning mellom disse to eller flere av sine egne lesninger. Spillemåten det derimot oppfordres til – å spille med direkte innlevelse – blir enten umulig eller potensielt tilknyttet karmameterverdier, og dessuten språklige formuleringer og annen retorikk som ikke passer til brukerens holdning.

Når frasen i tillegg står i motsetning til de to andre alternativene, får den, fordi de intuitivt virker å være knyttet nærmere lettfarenhet og liberal livsførsel, en tydeligere tilknytning til Law. Et sjangertrekk ved datingsimulatorer og andre valgbaserte eventyr er nettopp tydelige motsetninger mellom svaralternativene. Likevel vil en bruker i *Catherine* aldri kunne bastant bestemme en frases verdi, fordi alternativene ikke presenteres i symmetriske motsetninger. I linje 1 får vi ikke én kaotisk, én nøytral og én lovlydig frase, men én lovlydig, én kaotisk og én som er ekstra kaotisk. De enkelte alternativenes verdi er på ingen måte åpenbar.

Svaralternativ to, også i første linje, «You're overthinking it,» fungerer med sin Chaos +1 som direkte motpol til det første, antakelig fordi den avviser Katherines vilje. Samtidig, kan vi bemerke, møter den i større grad Katherine i hennes problematikk. Der den ikke er spørsmålsformulert og viser mindre ydmykhet og tilpasningsvilje, tar den samtidig standpunkt til Katherines bekymring og uttaler seg om den.



Men, med sin klare betydning og konkrete innhold, blir den kanskje desto vanskeligere for en bruker uten tilgang på informasjon om de tilknyttede verdiene å plassere i spillets binære struktur. Den gir konkret svar, kanskje, kan en bruker ledes til å tenke, for å trøste og berolige en nevrotisk tankerekke hos kjæresten, og kan tolkes som synonym til «ikke bekymre deg». Det eneste eksplisitt nevnte grunnlaget for bekymringen er, som vi husker, sosialt betegnet, og ikke nødvendigvis tilknyttet et sunt ideal for kjærlighetsliv, men hva Katherine tenker for seg selv at andre – venner, slekt og samfunn – kanskje mener om parets private anliggende. At Katherine «overtenker» problematikken, er i beste fall en presis beskrivelse av situasjonen. Dersom Law skal betegne brukerens, duets eller heltens tilbøyelighet til å føle kjærlighet og empati for Katherine, kan dette svaret ikke utelukkes fra å være tilknyttet denne verdien eller i alle fall nøytral. En engasjert bruker vil, som nevnt, potensielt se på det sosialt begrunnede problemet som «feil», avhengig av brukerens egne ideal og referanserammer.

En motsatt lesning – det verste fall – ligger, igjen, ikke i innholdet, men handlingen som utsagnet utgjør. Vincent avviser også her Katherines følelsesliv, dersom man skal lese inn i teksten at han svarer uten betenkning at hun overtenker. Betenkningen ligger derimot hos brukeren, og gjenspeiles ikke hos Vincent, og definitivt ikke i karmameterverdien, dersom utsagnet fra brukerens side var ment som en trøstende gest.

*Catherine* stiller krav til seg selv om en entydig undertekst, men ikke ved selve tekstfrasen. Underteksten er ment å være tydelig til brukeren, mens tekstfrasenes eksplisitte verdi skal tvetydiggjøres for kvinnen den er adressert til. Heller ikke er det snakk om en tydelig undertekst adressert mottakeren (Katherine) tilknyttet handlingen det er å sende den enkelte tekstfrasen. Derimot krever *Catherines* mekanismer en forenlig forståelse mellom manus og duet, av betydningen tilknyttet den enkelte handling – overfor Vincent selv, som utfører handlingen og i sanntid formes direkte av den og dens verdi – og duet, som i realiteten foretar valget.

Vi kan slutte av disse observasjonene: For det første, at manusets og algoritmens – ikke brukerens – tillagte betydning i hver enkelt tekstfrase står i sentrum for spillets ludiske struktur, og dermed er direkte avgjørende for spillets grunnleggende bestanddeler. For det andre kan vi, for å teoretisere brukerens forutsetning for å kunne lese disse verdiene, støtte oss på Roland Barthes redegjørelse for «The total existence of writing» i essayet «Death of the Author» fra 1968:

A text is made up of multiple writings, drawn from many cultures and entering into mutual relations of dialogue, parody, contestation, but there is one place where this multiplicity is focused and that place is the reader, not, as was hitherto said, the author. The reader is the space on which all the quotations that make up a writing are inscribed without any of them being lost; a text's unity lies not in its origin but in its destination. Yet this destination can no longer be personal: the reader is without history, biography, psychology; he is simply that someone who holds together in a single field all the traces by which the written text is constituted. [...] the birth of the reader must be at the cost of the death of the Author. (Barthes, 1978:148)

Barthes setter klare, restriktive rammer for hvor man kan forutsette at meningsproduksjonen finner sted i forbindelse med en tekst. Ikke bare er forfatteren og forfatterens intensjon ekskludert fra modellen, men også leseren (brukeren) fratras sin personlige historie og biografi, og dermed sin egenartede referanseramme. Vi kan slutte at tekst – og moralbaserte dataspill ikke vil kunne gi tydeløig mening i Barthes' modell.

I de tilfeller der brukeren leser annen betydning enn forfatterens intensjon, foretar valg basert på lesningen og opplever «tap» som følge av mistolkningen, vil svakheten likegodt kunne tilskrives manus og manusforfatter, som brukeren selv – fordi den forutsatte direkte kommunikative forbindelsen dem imellom er umulig. Likevel, skal vi ta Barthes' avgrensning på alvor, må vi behandle algoritmen og tekstfrasene som en lukkets størrelse uten å blande inn det utenforstående, og se ethvert uønsket verdiutslag som tap.

En tydelig undertekst basert på algoritmen og den ludiske strukturen blir dermed, formulert i simulasjonens hypotetiske form: «Dersom du ikke forstår at 'You're overthinking it' er et utsagn som vil bidra til å distansere deg fra kjæresten din og skyve deg i retning av din ufrivillig ervervede elsker – og handler etter den misforståelsen – har du bevist deg ikke verdig forholdet til kjæresten – og tapt, dersom du har satt deg som mål å beholde henne.» *Catherine* blir et tolkerens spill, eller en retorikers test der «riktig» svar må velges for å få ønsket resultat. Spillet blir et spill på lik linje med fotball, med faste regler, rammer og muligheter, i motsetning til den tradisjonelt hyllede tekstens uuttømmelighet.

Det som til slutt redder forholdet mellom spill og bruker, og dermed brukeren involvering og i siste rekke uuttømmeligheten i form av refleksjon som på tross av distansen kan gjøres relevant i brukeren hode, er og blir nettop den estetiske distansen, enten brukeren er den bevisst eller ubevisst. Duet – det ludiske du – er ikke brukeren i egen person, på samme måte som tilsvarende instanser av et du i skjønnlitteratur, musikk, film og i det tradisjonelle teateret. Samtidig må duet ikke forveksles med den implisitte brukeren; ekvivalenten til Barthes' leser. Duet er en del av spillet, en figur i eller utenfor spilllets fiksjonsunivers, men uansett konstituert direkte inn i simulasjonen og teksten. Brukeren kan med duet skape eller la skape et bilde i sitt eget sinn, som er delvis eller fullstendig løsrevet fra brukeren selv, og, slik *Catherine* etterlyser, investere ektefølt ærlighet, for så å plassere duet i et overlegg utenfor avataren, men direkte tilknyttet denne og dens fortalte historie. Når tallfesting av undertekst og moralsk verdi ikke kommuniserer direkte til brukeren, vil brukeren likevel, gjennom den estetiske distansen, ha en viss forståelse for spillet som konstruert fiksjonsunivers.

*Catherines* binære moralkode og potensielt fremmede norm vil kunne tas med en så liten klype salt som helst, og likevel tvinge brukeren til refleksjon og innlevelse ved at duet må ta stilling og handle. Dersom duet ikke handler, fortsetter ikke simulasjonen eller historien.

### **Prosedyrisk retorikk: Språk, tall og kausalitet i karikerte forestillinger**

Når språklige manifestasjoner av etikk og moral, fornuft og følelser, mellommenneskelige relasjoner og enkeltindividets «troskap mot seg selv» skal tallfestes og settes i kausalitetsforhold med hverandre, ender *Catherine* på innholdsplanet opp med karikerte forestillinger om motivene det framviser. Språket er i sin natur flytende; aldri helhetlig strukturert, og med en arbitrær tilknytning til både virkeligheten og de signifikater henholdsvis bruker og manusforfatter legger i det. Tall og algoritme, på den annen side, krever en rigid struktur, og må derfor enten tvinge språket og dets motiver inn i systemer som forenkler og ekstraherer betydning til sin systematiske bruk.

I *Catherines* tilfelle blir det derfor til syvende sist snakk om klisjéer på det språklige innholdsplanet, som igjen fører til desto større estetisk distanse og umulighet for den innlevelsen spillet etterlyser.

Likevel kan *Catherines* enkle eksempel vise til potensiale for hvor som helst kompliserte sammensetninger og kausale systemer av språklige og audiovisuelle, abstrakte såvel som figurative størrelser. Det eneste som aldri kan representeres fullstendig, som nevnt innledningsvis, på grunn av algoritmens tilknytning til diskret matematikk, er den uendelige fysiske virkeligheten. I tillegg til, som film og litteratur, å først og fremst støtte seg på tolkning og det uutømmelige potensialet for meningsproduksjon, kan spill aktivt kommunisere gjennom brukers utforskning av det eksplisitte materialet. Tallfestede variabler kan for eksempel organiseres i flere enn én binær motsetning for samme avatar eller et annet objekt, eller man det hele kan innlemmes i et nettverk av variabler som ikke nødvendigvis motsettes hverandre binært, og som alle igjen påvirkes i hver sin grad av brukers handlinger, og dessuten påvirker hverandre og videre handlingsmuligheter. Eller, som nevnt innledningsvis, kan brukers valg innvirke på konkrete plotelementer, i stedet for tallverdier, og den betegnelsen tallverdien har i *Catherine* overlates til den tolkende funksjonen.

Til sammen vil prosedyrisk retorikk altså kunne kommunisere først og fremst gjennom brukers læring ved handling. Om man vet at dersom man hopper og slår hodet i en gul, blinkende firkant med spørsmåltegn på, så faller det enten penger, en sopp, en blomst eller et løvblad ut, er det fordi vi har lært det gjennom handling.

Til syvende sist likner dataspillenes hvis-formulering formallogikk, gjort til kunst og/eller underholdning. Spillenes innvirkning i forskjellige kommunikasjonssituasjoner kan betegnes i at *lek* & *lær* tar skrittet i retning av *lek*, og at *lær* styrker seg på overgangen. Den kommende medievirkelighet Blow beskriver, der dataspill inntar en sentral rolle i kulturen – og passive medier

skyves delvis til side – kan likne et skritt i retning av begynnelsen for en ny tidsalder; betegnet av økt eksponensialitet og medialisering av utviklingen av det enkeltmennesket, ikke ulik den ursituasjon Caillios beskriver og legger til grunn for all sivilisasjon i *Man, Play and Games*. (Caillois, 2001) Caillois baserer her all utvikling på lek, ikke – som i flertallet av dagens verker á lek & lær – på læring forkledd som lek. Lek blir, med læring, trening og utvikling som utilsiktede gevinster, et mål i seg selv.

# Analyse: *Minecraft*

## ***Minecraft*: En spillenes paidiske revolusjon**

For å repetere Gonzalo Frascas begreper, som nevnt i innledningsskapittelet: Frasca legger klar føring for forståelsen av spill innenfor ludologien, idet han adopterer sosiologen Roger Caillois' begreper om spill og lek, *ludus* og *paidia* (Frasca, 2003). Frasca ser *ludus* som en betegnelse på målorientert spill der man i tillegg til regler har klare distinksjoner mellom vinnere og tapere, suksess og nederlag. *Paidia* kan på sin side knyttes til ordet «lek», men må likevel tas med inn i ludologien, og i diskusjon rundt det man i dagligtale kaller «spill». Frasca knytter *paidia* til spill der brukeren ikke får fremstilt en overordnet oppgave, en forutsetning for suksess, eller spill der denne oppgaven tildeles liten grad av viktighet. I stedet handler disse spillene om nettopp lek, i et åpent univers eller nettverk av muligheter, gjerne uten en fastlåst kronologi eller en plan for hvordan en typisk spillsesjon utarter seg. Disse spillene er de som kanskje i størst grad fjerner seg fra litteratur og film ved at de krever mer av brukeren for å skape ikke bare mening, men også for å produsere et attraktivt innhold av signifikanter på skjermen, eller, radikalt formulert, for at handling på handlingsnivå i det hele tatt skal skje. Fordi brukeren ikke får direkte beskjed om hva han/hun skal gjøre i spillet, og handlingsmulighetene gjerne er mange, har spillutvikleren begrenset mulighet til å forutse forløpet og utfallet. Brukerens egenartede handlingsmønster gjøres til ideal, både for spillmakeren og brukeren selv.

Samtidig skiller de seg fra mange ludisk orienterte spill ved at brukere, der de er mange brukere som spiller sammen, ikke nødvendigvis står i konflikt med hverandre eller med spillandskapet. Der man i ludiske aktiviteter som for eksempel i fotball eller de aller fleste skytespill har som viktigste mål å score flest poeng for å overvinne motparten, er paidiske spill – og spesielt den typen paidiske spill som har som implisitt ludisk mål å utfolde seg kreativt i uventede handlinger – en annen sosial struktur. Belønning for prestasjon skjer, som vi skal se i analysen, på andre premisser og i andre fora. I mange år har spillere av ludisk orienterte spill i flere sjangere blitt hyllet i offentlige medier, deltatt i turneringer med store pengepremier og enorme publikumstall, og inngått lukrative sponsoravtaler store selskaper. I 2013 ble dataspill anerkjent som «idrett» av USAs innvandringsmyndigheter, med det enkle formål å kunne dele ut utøverisum til deltakere i store og små internasjonale konkurranser og turneringer. Denne bevegelsen blant ludisk orienterte spill i retning vekk fra lek, mot alvor, kan muligens sees klart i lys av antropologen John Huizingas innflytelsesrike bok *Homo Ludens*. Huizinga ser, i drøftingen av lek og alvor som motsetninger, at lek kan lekes med forskjellig grad av inneforstått alvor, men at enhver aktivitet som foresetter seg å være en «alvorlig aktivitet» derimot motsetter seg enhver form for formålsløs lek. Lek, ifølge Huizinga, havner dermed i en «høyere orden» enn alvor. (Huizinga, 1955:45) Skal vi tolke

Huizingas kategorisering velvillig, må «høyere orden» bety noe sånt som nærmere menneskets innerste natur. Som Caillois, ser Huizinga lek som sentralt fundament i menneskets dannelse.

Det er altså hensiktsmessig å for alvor se den paidisk orienterte sosialiteten – som står i klar kontrast til den ludiske – som et likeså reellt uttrykk for mediets kulturskapende egenskaper, og inkludere disse i analysen, selv om disse ofte tillegges mindre vekt i offentligheten, og i tradisjonell formell analyse av spill. I analysen av *Minecraft* kan vi enkelt se på hvordan spillet strekker seg utenfor sin egen fiksjonsverden og skaper størrelser i den reelle verden, uten bruk av ludiske notasjoner om seier og tap. Selv om konkurranseelementet er et hyppig eksempel når vi klassifiserer den virkelige siden av Juuls todeling av spillmediet i boka *Half Real*, må vi huske at Juul først og fremst bruker «regler» for å peke på vesensforskjellen mellom fiksjon og virkelighet, dermed uten å utelukke Franscas forståelse av *paidisk* aktivitet. (Juul, 2011)

Den paidiske tradisjon forbindes i 2000-tallet med såkalte sandkassespill; simulasjoner der brukeren stilles overfor et landskap fylt med mengder av objekter, alle med hver sin selvstendige algoritme. Et populært eksempel er serien *Grand Theft Auto* (DMA, nå Rockstar North, 1997), som ved siden av sine ludiske mål har et betydelig paidisk aspekt der avataren beveger seg fritt i en storby og interagerer med mennesker, biler og andre objekter. Betegnende for denne typen spill er at objektene – når brukeren ikke påvirker dem – simulerer det daglige liv i en storby. De utvikler seg ikke, men repeterer én syklus inntil brukeren påvirker dem. På fagspråket kalles både et interaktivt, animert, simulert levende objekt, og brukerens avatar, for en *sprite*. En *sprite* har en levendegjort «oppførsel» som den repeterer endeløst, inntil brukeren påvirker den, og den utfører forhåndsprogrammerte operasjoner som svar på brukerens påvirkning. Likevel er variasjonen i landskapet stor, fordi antallet forskjellige sprites og algoritmer, og variasjonen i deres spatiale plassering er stor. Biler kjører, mennesker prater, spiser, går, jogger, sykler, henger på gatehjørner eller venter på grønn mann. Byen ser ut til å «leve» uavhengig (eller i påvente) av brukeren, som med sin estetiske distanse kan agere i ekstrem forstand. Avataren utstyres med verktøy, muligheter, og brukeren finner fram til handling på eget initiativ. I Aarseths begreper kan vi kalle slike spills overordnede struktur intransistent, fordi handlingsforløpet står stille uten brukerens input.

I tillegg til ren action gjør sandkasseelementet seg merkbart i de aller fleste av dataspillsjangre, kanskje i størst grad i strategi- og rollespill der man i en eller annen forstand foresettes som et ludisk mål å utvikle en økonomi tilknyttet en avatar eller byen og landskapet selv.

*Minecraft* skiller seg fra eldre spill i sandkassekanon ikke i revolusjonerende vesensforskjeller fra alt som finnes fra før, men i sin helt spesielle kombinasjon av elementer fra ulike inspirasjonskilder, og i den enorme ringvirkning spillet har fått i resepsjon og i andre verker inspirert av spillet i ettertid. Selv om spillet kanskje ikke var først ute med noen av sine enkelte

bestanddeler, vil det etter all sannsynlighet i framtiden betgnes som et klart vendepunkt i spillmediets historie.

Da *Minecraft* i offisiell forstand ble lansert på markedet som ferdig produkt i 2011, hadde spillet allerede vært tilgjengelig for publikum i to og et halvt år. Initiativtakeren Markus Persson, senere grunnlegger av produksjonsstudioet Mojang la i 2009 en uferdig versjon av spillet ut for salg, slik at brukere kunne forhåndskjøpe lisens til det ferdige produktet, og spille spillet under utvikling. *Minecraft* dannet historisk presedens, både med sin suksess med denne typen finansieringsmodell, og i den grad brukerens paidiske aktivitet i spillet ble en direkte påvirkningskraft for spillets form og innhold opp mot ferdigstillelse, og dessuten for videreutvikling etter den offisielle lanseringen. Etter lansering utvikles spillet fortsatt, og suppleres dessuten av uoffisielle modifikasjoner og tillegg, skapt av entusiastiske brukere. *Minecraft* legger til rette for og oppmuntrer til innhold skapt for brukere av tredjepartsutviklere – profesjonelle og amatører.



*Figur 4: Minecraft invaderes gjerne av representanter fra andre spill og popkulturelle åndsverk. Her ser vi bjørnen Banjo i arbeid på åkeren, på besøk fra spillfirmaet Rare Ltd.*

For å sikre presise observasjoner av spillets bestanddeler og begrense analysens omfang, vil det være hensiktsmessig å konsentrere analysen om én versjon av spillet, uten hensyn til alt som finnes av uoffisielle tillegg, men med et blikk for hva spillets tilrettelegging for disse har å si for ludisk/paidiske strukturen. Analysen vil i utgangspunktet konsentreres om spillets fundamentale struktur med hovedfokus på modusen «Survival», dets bevegelser i retning ludus og paidia, og i andre omgang diskutere potensielle strukturendringer i innhold generert av en tredjepart. Versjonen av spillet som vil ligge til grunn for analysen heter «Minecraft 1.7.4», oppdatert i 2013. Spillet analyseres slik det foreligger på ett gitt tidspunkt, det vil si ikke i utvikling over tid.

Kort forklart er *Minecraft* et spill som handler om å samle materialer gjennom gruvedrift, tømmerhoggeri, jakt og gårdsdrift, og å bygge bolig og forsvarsverk, og stadig mer avanserte våpen og verktøy for overlevelse. Brukeren settes inn i et landskap uten andre verktøy enn spillets grensesnitt, og skal sanke materiale til å snekre sammen grunnleggende verktøy som øks, spade, hakke og ljå. Spillet opererer med en døgnsyklus på 20 minutter. I «Survival» må brukeren, i tillegg til å gjenvinnlig skaffe mat, bygge husly for å verne mot monstre som framtrer nattetid. Materiale til verktøy og våpen er hierarkisk ordnet, med stigende grad av sjeldenhet, robusthet og effektivitet. I enden av progresjonen det utgjør å få de beste materialene, finnes muligheten for å bygge en portal til underverdenen, med demoner og drager brukeren kan, men ikke nødvendigvis skal bekjempe.

*Minecrafts* viktigste salgspunkt og sentrum for oppmerksomhet i resepsjonen er potensialet for ikke bare brukergenerert innhold, men i hovedsak brukerens uttrykk eller muligheten for disse; byggverk som vekker beundring eller fascinasjon, av utseende eller prosedyrisk funksjonalitet. For de aller fleste brukere, også de uten selverklært behov for å uttrykke seg i offentligheten, er spillet en arena hvor de selv kan kommunisere og leke med andre brukere i form av skaperverk, og i tradisjonelle, men selvkonstruerte ludiske og paidiske former for lek. Formidling brukere imellom skjer ved samhandling og utforskning av hverandres skaperverk innenfor hver enkelt server, eller ved fremvisning av fotomateriale fra spillet i andre fora.

For å klargjøre: Spillet skiller seg fra det vi fra før kaller «sandkassespill» ved at selve landskapet, det vil si sanda i sandkassa, er formelig for brukeren. Fjell og trær, sauer og griser, jern og vann har alle en universell kubeform, med samme størrelse á 1x1x1 meter. I digital tredimensjonal modellering opererer man med polygoner, som betegner hver objektets flater, som i tillegg belegges med en farge eller tekstur. Antall polygoner i en 3Dmodell er altså antall flater. Typisk i samtidige produksjoner, er at sprites består i opptil hundre tusen polygoner. En bil eller et menneskeansikt i *GTA*, hvor enn runde og fine kanter det har, består til syvende og sist i et utall bittesmå flate overflater. Til sammenlikning har altså en såkalt kubeformet blokk seks polygoner.

Fordi alt i *Minecraft* består i blokker, er også alt universelt kompatibelt med hverandre. I et puslespill der alle biter har lik side, blir kombinasjonsmulighetene nært sagt uendelige. Uendeligheten er, i de aller fleste sjangere før *Minecraft*, og konvensjonelt i digitale simulasjoner generellt, ansett som en uoppnåelig, ugenererbart ønskedrøm forbeholdt den tolkende funksjon og den virkelige naturen selv. Med kubiske blokker nærmer *Minecraft* seg en platonisk geometrisk måte å strukturere simulasjonen på: fordi blokkene er *nært sagt* universalt kompatible med hverandre, kommer man nærmere uendeligheten enn noen gang. Universaliteten trekker den tolkende funksjon inn i skapelsen av skriptoner (signifikanter) på skjermen, foruten menneskesinnets andre funksjoner, som like gjerne kan tillegges de egenskaper mennesket har fra en faktisk, fysisk natur, som en skapende, referensiell kultur.



Slik sett markerer *Minecraft* en revolusjon og et paradigmeskifte i kritikk, og analyse av spill og i industrien, ved sin popularisering av brukerens skapende rolle i verket. Forsøk har blitt gjort før med tilsvarende bruk av fundamentale, universielle elementer, men aldri slått an.

Heller har brukerne foretrukket spill der det illuderes at brukerne selv skaper et uttrykk, men som lett kan avsløres ved flere enn én gjennomspilling. Det spatiale og temporalt kausale puslespillet som utgjør en simulert fiksjonsverden, dens mekanismer og bestanddeler, har tradisjonelt vært spillmakerenes oppgave å legge, for at brukeren skal kunne leke på overflaten. I *Minecraft* inviteres brukeren selv til å ta del i formingen av landskapet, uten at dette utelukker den overflatiske leken.

Analysen av *Minecraft* vil ha som viktigste mål å sette ord på hvilken grad av estetisk distanse som etableres mellom brukeren og det ludiske du som manifesteres i spillet, brukeren og brukerens egne skaperverk, og mellom brukeren og dennes avatar i spillet.

### **Aarseths variabler i kvalitativ analyse**

*Minecraft* er i aller høyeste grad en dynamisk tekst. Ikke bare er skriptoner, som produserer hva vi skjer på skjermen, svært påvirket av brukerens input, men muligheter finnes også for brukeren å påvirke, endre og skape tekstener. Enkelte funksjoner for slik påvirkning gis i det offisielle grensesnittet gitt i spillet, men i like stor grad oppmuntres det til å tillegge funksjonalitet i form av tekstener produsert av brukere eller av en tredjepart.

*Minecraft* kan betegnes som en til delvis determinert tekst. En gitt brukerhandling i en gitt situasjon vil i *Minecraft* stort sett gi ett gitt resultat, et forhold som gir den skapende brukeren trygge, forutsigbare verktøy og materiale. I enkelte sammenhenger vil forøvrig en belønning for utført bragd bestå i én av flere muligheter, gitt og utvalgt på tekstonnivå. Effekten skal gi illusjon av tilfeldighet, men beregnes i koden som forskjellig grad av hyppighet for hver av de «tilfeldige» skriptonene. På dette nivået, underordnet spillets sentrale struktur, er altså teksten udeterminert.

Den samme todelingen skjer i forhold til spillets transistens. Mye skjer i umiddelbart tidsrom dersom brukeren ikke foretar seg noe: dyr og skapninger agerer –enkelte mot brukerens avatar – og tiden går i en simulert døgnsyklus. Likevel, i et større tidsperspektiv, er spillet transistent. Etter døgnets gang er alt tilbake til sin opprinnelige situasjon, og spillets helhetlige bilde er av en lang serie døgn, som kan sees som en statisk, evigvarende mengde enheter.

Perspektivet i *Minecraft* er personlig. Brukeren definerer utseende og navn på sin avatar, som kan styres med første- eller tredjepersons kameravinkel, men tilknyttes denne direkte, og uten forhistorie.

*Minecraft* kan spilles med vilkårlig tilgjengelighet på alle spillets skriptoner i modusen «Creative Mode». Analysen vil her derimot fokusere på «Survival Mode», der brukeren må

gjennom forskjellige handlinger for å oppnå enkelte funksjoner. Spillets «Survival Mode» innehar med andre ord en kontrollert tilgjengelighet.

Som de aller fleste spill er *Minecraft* strukturert slik at flere kriterier med spatial og temporal avstand mellom dem, ofte må gjelde for å utløse én reaksjon.

Brukerfunksjoner i *Minecraft* er et sentralt tema i analysen. Spillet støtter seg på en todeling mellom brukerens konfigurative og utforskende funksjon, på den måten at brukeren selv legger større eller mindre vekt på den ene eller den andre. *Minecrafts* tyngste innholdsgenererende funksjon blir, som nevnt, fusjonen av de to.

### **Implisitte aktanter og ludiske mål – paidisk frihet innen faste rammer**

*Minecraft* omtales ofte av produsentselskapet Mojang selv – og i resepsjon og dagligtale – som et spill frigjort fra ludiske mål. Samtidig er det lett å tenke at spillet har en desto mer radikal implisitt forestilling om Perssons intensjon, som en negativt ladet pol som skyver brukeren ikke mot et ludisk punkt, men i en motsatt retning, mot noe. Å spille *Minecraft* blir å bevege seg bort fra utgangspunktet; både avatarens startposisjon og avatarens og landskapets økonomiske og kosmetiske kvaliteter.

Kanskje er den implisitte invitasjonen, og dermed heltens prosjekt «Gjør *noe*; samle inn *noe* til å bygge *noe* – aller helst *noe fint*, eller på annen måte imponerende eller engasjerende.» Det finnes dessuten monstre å drepe; zombier, edderkopper, skjeletter, demoner og drager, som vil gi økonomiske former for belønning i spillet, og derfor kan klassifiseres som ludisk ladede elementer. I spillets mest konvensjonelle modus, «Survival», er tilgangen på ressurser til verktøy, våpen og byggemateriale begrenset, og må opparbeides gjennom spilling, der man utsettes for hindringer på veien. Monstrene kan for eksempel drepe avataren, som mister kropp, men ikke sjel, kommer til live på nytt, men uten de samlede objektene. Likevel, skal vi ta Frascas innskrenking av Caillois paidiabegrep på alvor, og la regler, restriksjoner og urokkelige sannheter eksistere også i et paidisk fiksjonsunivers, betegnes skillet mellom ludus og paidia ikke av mål og hindringer versus fravær av og hindringer, men av hvorvidt spillet sentreres rundt motsentingen mellom tap og seier, eller ikke. Eventuelt kan man snakke om en helhetlig målrettet eller ikke målrettet struktur. Ingen beskjed blir i *Minecraft* gitt om hva brukeren skal foreta seg: Seier er udefinert, og et såkalt tap ved avatarens død er bare et midlertidig tilbakeslag.

Det er iøyenfallende for de aller fleste spill som faller innenfor den paidiske tradisjon at de inneholder et betydelig større antall muligheter for handlingsforløp enn ludisk målrettede spill der brukeren jager en poengsum eller gjennomspiller en fortalt historie. Et avgjørende trekk ved såkalte sandkassespill er at mulighetene for handling gjerne er flere enn det som er umiddelbart overskuelig for en menneskelig bruker. Sjangerbetegnelsen «sandkasse» indikerer ikke nødvendigvis at spillet

inneholder spesielt formelig materiale man kan bygge med, men, som i *GTA*, at et landskap av et stort antall spasielt fordelte objekter ligger i påvente av brukeren. Der for eksempel *Catherine* har tydelig opplistede valgmuligheter gjengitt i tekst, men likevel utstrekker sitt innhold først og fremst temporalt, presenterer *Minecraft* en grafisk gjengitt mengde objekter å interagere med, som er spasielt fordelt.

På tross av mangfoldet tar brukeren ikke feil i å anta en spillskapers intensjon. Til forskjell fra passive medier, er dataspillmakere avhengig av å forutse og tilrettelegge for de mest grunnleggende av brukerens innfall; dersom ikke, vil handlingen kanskje ikke muligjgjøres.

I *Minecraft* er alle aktanter enten implisitte eller presenteres prosedyrisk og grafisk, fremfor forklaring i tekst. Merk likevel at spillet støtter seg på et offisielt online oppslagsverk. Alle funksjonaliteter, fakta, tips og triks er tilgjengelig i *Minecraft Wiki*, der spillutviklere, brukere og andre kan redigere og legge til stoff, men som redigeres av Mojang (Mojang, hentet 2014). Fordi mengden informasjon er såpass stor, vil en naturlig læringskurve konsentreres om spilling, men være fri til å konsultere wikien når enn man skulle lure på noe. Informasjon er alltid tilgjengelig, med andre ord, og brukerens nevnte utforskende og konfigurative funksjon består i å utforske innholdet, og i å kombinere enkeltelementer eller på annen måte skape nye sammensetninger som fra tid til annen ender opp med å danne nye kapitler i wikien.

I aktantmodellen ender vi dermed opp med to typer aktanter; ludiske (eksplisitte) og paidiske. En aktant gjøres ludisk i *Minecraft* ikke ved tekst, men ved prosedyrisk retorikk. Et monster som dreper avataren blir en hindring eller motstander i ludisk forstand fordi «døden» i den tydelige kausaliteten markeres som ladet med tap. Det fortelles altså – prosedyrisk – at monsteret er en hindring. Et fint maleri på hytteveggen er derimot en paidisk aktant ved at den ikke tilknyttes en konkret belønning i spillets regler; ingen algoritmisk tallverdi finnes for hytteveggens skjønnhet, i motsetning til for eksempel avatarens klær i *Fable*, der avatarens skjønnhetsverdi øker sjansen for å oppnå beundrere, sex og giftemål. (Big Blue Box, Lionhead, 2004) Maleriet presenteres dessuten som mulighet ikke ved spillets ludisk orienterte regler, men på en av to måter: Brukeren ser et maleri på en annen brukers hyttevegg og blir imponert, eller finner selv frem til ideen om maleriet ved utforskning med spillets materiale og verktøy, der maleriet utgjør ett av mange mulige produkter.

De paidiske aktantene er altfor mange til å gjøres rede for her, hver for seg, men kan sammenfattes i tydelige grupper i forhold til hvilken aktantrolle de har til felles. I tillegg til de flere hundre mulige produkter som overnevnte maleri, kan en uendelig mengde genereres fra brukerens egen input: gjennom utforskning og kreativ utfoldelse, og i samhandling med andre brukere. Når vi skal sammenfatte *Minecrafts* aktanter i Greimas' modell, blir det hensiktsmessig å medregne også uutømmelige størrelser som faktiske aktanter – for eksempel forsettet om å «lage noe fint», eller å

«konstruere en smart mekanisme som supplerer avataren økonomisk» (f. eks. en effektiv løsning i jordbruket).

1. Subjektet i Minecraft er, som vi skal se, ikke helt og holdent tilskrevet avataren. Med i analysen av spillet som helhetlig størrelse må vi regne ikke bare den fiksjonsverden som fremvises grafisk på skjermen, men også de verktøy brukeren har for å påvirke og direkte forme spillet på tekstonnivå, og dessuten åpenheten for tredjeparts påvirkning, og den sosiale realiteten i å spille sammen med andre, på spillets eller på enkelte av brukerens premisser. Subjektrollen blir dermed, vil jeg argumentere, tilegnet duet: Ikke en implisitt forestilling om et du, men det faktiske du som figurerer i spillet, kommuniserer med andre brukere og står som opphav til sine kreasjoner. Duet skal fortsatt ikke forveksles med den fysiske brukeren, men representeres tydeligst gjennom brukerens gamertag, et brukernavn man skaper seg som fast identitet i spillet. I situasjoner der brukeren best betegnes som produsent av innhold, i tillegg til konsument, kan det ludiske duet også beskrives som et paidisk jeg, fordi produksjonen av innhold skjer utifra spillets paidiske bestanddeler, ikke de ludiske. Avataren, på sin side, reduseres til et hjelpemiddel.
2. Givere av subjektets prosjekt og belønning kan opptre i fire forskjellige skikkelser – oftest flere av disse samtidig:
  - a. Spillets ludiske, prosedyriske bestanddeler utgjør en implisitt første giver av belønning for enkelte bragder, for eksempel dreping av monstre eller sanking av spesielt verdifullt materiale.
  - b. Overnevnte viskes gradvis men rask ut i viktighet, til fordel for brukeren selv i aktantrollen som giver. Brukeren bygger fine bygninger og smarte mekanismer – og utforsker en spennende, spatialt utbredt verden – for å tilfredsstille sin egen skapertrang og behov for eskapisme.
  - c. Andre brukere og betraktere – det vil si både de man selv spiller sammen med, og den gjengse bruker som får brukerens kreasjoner formidlet gjennom andre kanaler – kan utgjøre et publikum for brukerens skapertrang. Denne effekten står i fare for å undervurderes; det er ikke forbeholdt «det enkelte talentfulle geniet» å beundres for sin kreasjon i Minecraft. Enorme fora med flat struktur og forskjellig grad av redigering finnes i flust, der store mengder brukere poster innhold. Det er altså hvem som helst forunt å forholde seg til offentligheten som giver av prosjekt og belønning (anerkjennelse).
  - d. Tredjeparts spillmakere, eller såkalte moddere (skapere av såkalte mods = modifikasjon). Disse forandrer ofte på spillets grunnleggende regler eller legger til nye regler og funksjoner, ludiske mål, hindringer og belønninger.

- e. Den administrerende verten for hver enkelt spillserver. En server er i teknisk forstand ikke annet enn datamaskinen spillet i hver enkelt instans huses på, men utgjør dermed også i praksis ett enkelt fiksjonsunivers. Verten kan velge å inkludere overnevnte mods, eller simpelthen selv skape regler og funksjoner, ludiske mål, hindringer og belønninger ved hjelp av spillets egne administrasjonsverktøy, berget for denne typen bruk.
3. Mottakeren av potensielle belønninger blir å observere i flere instanser, på lik linje med giverene som gir dem:
    - a. Avataren blir mer effektiv gjennom verktøy og andre hjelpemidler som kan erverves ved å følge ludiske mål gitt av spillet selv eller andre av de overnevnte givere, og kan sees som en mottaker av belønning.
    - b. Duet, det vil si det ludiske du blir mottaker av spillets belønning i den forstand at brukeren raver rundt og utfører ludiske mål og bygger fine ting for sin egen tilfredsstillelse.
    - c. Det overnevnte paidiske, ekstradiegetiske jeg blir dermed mottaker av de gjerne imaginære belønninger i form av anerkjennelse fra andre brukere på samme server, eller fra offentligheten i forskjellige fora utenfor spillet.
  4. Objekter som utgjør belønninger – i spillet eller utenfor – kan betegnes etter samme skjema:
    - a. Det finnes tre typer begjærte objekter innenfor spillets fiksjonsverden:
      - i. Nevnte hjelpemidler som erverves ved å utføre ludiske mål, dvs. mat til å stilne sulten, og materiale til å skape våpen og verktøy som gjør avataren sterkere, eller til å bygge fine ting
      - ii. Objekter («skatter») funnet gjennom utforskning: bruksgjenstander til å effektivisere avataren, eller til pynt i kreasjoner.
      - iii. Brukerens egen skaperglede
    - b. Utenfor spillets fiksjonsverden er anerkjennelse i små sirkler av brukere eller i offentligheten ofte viktigste objekt for brukerens begjær.
      - i. Denne kan også innebære virkelige følger, for eksempel økonomiske.
  5. Til hjelp har brukeren
    - a. Andre brukere i samarbeid
    - b. Objekter:
      - i. Råmateriale (stein, jern, sølv, kull, diamant osv)
      - ii. Verktøy (hakke, spade, øks, hagesaks, osv)
      - iii. Våpen (sverd, bue, rustning, osv)
      - iv. Mat (brød, stek, egg, fisk, osv)
      - v. Spillets kommandoverktøy, der brukeren kan skrive kommandoer som tillates av spillet og serverens administrator

6. I motgangens navn ugjøres brukerens hindringer av

- a. Slemme monstre
- b. Andre brukere, innenfor forhåndsdefinerte ludiske rammer
- c. Andre brukere, utenfor ludiske rammer, men paidisk motivert til å lage bøll og ødelegge.

Denne typen spilling er ikke utenfor spillets rammeverk for hva som er «riktig» måte å spille på.

### ***Minecraft* og brukeren: *Duet som jeg, og viet som offentlig instans***

Når aktanter brer seg utenfor diegesis, utenfor fiksjonsverket og ut i offentligheten, til syvende og sist løsrevet selv fra brukeren, er det viktig å ikke forveksle en slik forskyvning med en uthvisning av skillet mellom fiksjon og virkelighet. For å enda en gang parafrasere Jesper Juuls bok *Half-Real* (2005): Spillenes verden er fiksjon. Spillene består i virkelige regler, som eksisterer i brukerens virkelighet, men tilknyttet fiksjonelle verdener.

Når et uttrykksfullt *jeg* blir en del av et offentlig vi i forbindelse med resepsjonen, eller det som i dagligtale og i industrien kalles spillsamfunnet tilknyttet et hvilket som helst enkeltspill, er det i en todelt rolle som forbruker av et underholdningsverk, og som opphavsperson til et uttrykk. *Jeget* – den unike identiteten tilknyttet et brukernavn – er også tilknyttet den fysiske personen, brukeren, enten man forholder seg anonym eller ikke.

Brukeren er opphav for sin brukerprofil og det som produseres i dennes navn. I rettslig sammenheng oppmuntres det fra Mojangs hold å forholde seg til egne produkter og fotografisk innhold fra spillet som egne åndsverk. Mange brukere tjener penger på videoer, modifiserte servere og annet egenprodusert materiale, med spillutviklerens takknemlige velsignelse.

Det som trekker aktanter og operasjoner ut av et fiksjonsverk som *Minecraft*, kan tilskrives den samme «virkelige» sfære som Juul beskriver. Juul ser spillenes regler som virkelige, med sitt viktigste eksempel i motsetningen mellom tap og seier. I *Minecraft* er aktantene nevnt overfor, for eksempel anerkjennelse i offentligheten, ytterst sjelden tilknyttet denne motsetningen, men er likevel et uttrykk for prestasjon. Kreativ utfoldelse i form av estetisk slående eller humoristiske verk og verk som tilsynelatende har krevd mye arbeid eller finurlig teknisk innsikt prisgis.

Når mange analytikere lenge har spurt seg om dataspill – i sin inkludering av brukeren i produksjonen av skriptoner – også gjør brukeren til medforfatter av spillet, vil jeg basert på *Minecraft* som ytterliggående eksempel svare nei. Brukerens verk er et selvstendig verk, løsrevet fra det som utgjør *Minecraft* som utgivelse. Selv om det er påfallende tydelig og aldri hemmelig i samtlige tilfeller at verket er laget i *Minecraft*, vil det være vanskelig å klassifisere et grenseskille om vi ikke kan se *Minecraft* som et konsumprodukt, om ikke annet så på lik linje med maling, pensler eller legoklosser hos en kunstner som bruker disse som medium. *Minecraft* er et verktøy,

like mye som et leketøy, en fantasiverden og et konsumprodukt. Dette basert på for eksempel hver enkelt bestanddels og hvert verks navngivning: En modifikasjon til spillet heter ikke «Minecraft» eller er en del av det som heter *Minecraft*, men kan for eksempel navngis som uoffisielt tillegg *til* det som heter *Minecraft*.

Samtidig kan Minecraft sees som en arena der skapelsen ofte foregår kollektivt. Flere brukere, og kanskje også serverens administrator og tredjepartsskapere av innhold kan gå sammen om prosjekter basert på Minecraft, og det er heller aldri utenkelig at disse vil påvirke det offisielle verket indirekte. Man kan til og med regne med at verker skapes med den intensjon å kommentere Minecraft i form av forbedringspotensiale, som dermed har en mulighet for å innlemmes i spillet av spillskaperen selv, der «samfunnets» reaksjoner på hver enkelt versjon har direkte innvirkning på den neste. Med «samfunnet» menes den del av resepsjon som tilknyttes aktiv, vedvarende dialog med spillutviklere og hverandre i offisielle forum. Likevel vil de aldri være medforfattere, i annen grad enn at de offisielt står kreditert som medforfattere. Minecraft er et verk som står i aktiv dialog med andre verk akkurat på samme måte som i andre kunstformer. De kan inspirere hverandre, og henvise og åpenlyst engasjeres i dialog med hverandre, men hvert enkelt verks opphav vil likevel tilregnes opphavsmannen.

# Brukere, diegetiske instanser og distansen dem imellom

## Øyne, testikler og spilllets formelle egenskaper

Digitale, interaktive medier for kunst, underholdning og informasjonsformidling – her snevret inn til "dataspill" – er et ungt, eksplosivt voksende fenomen, både i omfang, kvalitativ variasjon og kulturell påvirkningskraft. Samtidig er spillmediet nettopp ungt og voksende i en tidsalder som betegnes blant annet av individualisering og stadig svinnende metafysiske (og andre) ankerpunkt for verdensanskuelsen. Det man i nyere norsk kaller "gaming" konstituerer en eskapismens høyborg for en generasjon som tilsynelatende ikke vil slutte å spille, tilbakelagt barndom til tross. Dessuten: siden årtusenskiftet har den kommersielle hovedstrømmen, antakelig basert på salgstall drevet av brukernes preferanser, styrt mot et grensesnitt hvor brukerne sitter aleine og spiller, eventuelt spiller sammen over internett, framfor at flere brukere kommer sammen og engasjeres i ett og samme fysiske rom. Mediet har, sett utienifra og i brorparten av spill som finnes, vært ensbetydende med ikke bare virkelighetsflukt og avhengighet, men også sosial flukt og isolasjon, og, som en videre følge i tragiske tilfeller, fysisk og mental sykdom.

Spill har i pressen og i karikert smafunnsdebatt kommet til å assosieres med individer som motsetter seg den sosiale verden; det være seg familie og venner, eller samfunnet. Fordi isolerte mennesker gjerne spiller dataspill, har man ofte vært rask i å anta hvilken – isolasjonen eller spillingen – som er årsak til hvilken, og dessuten til å slutte at det uansett må finnes en forbindelse. Gitt at også de sosiale, normale, mentalt og fysisk friske meldelemmene av samme generasjon – i likhet med de isolerte og de syke – også bruker enorme mengder tid på spill, har de mer radikalt konservative stemmene i debatten ytret bekymring for at hele generasjonen kanskje er syk likevel, eller står i fare for å bli det.

Spillene får, i likhet med samtlige innskudd av nyvinnende kunst- og underholdningsuttrykk siden den antikken, skylden for mange av samfunnets største katastrofer. Først og fremst kommer kritikken fra hold utenfor bransjen og brukergruppen; psykologer, sosiologer og antropologer ser spillene og de som bruker dem utenifra, og gjenkjenner ikke det de definerer som sin egen menneskelighet. Ett av utallige eksempler som har vakt oppsikt er filosofen Nina Karin Monsens uttrykte overbevisning i *Aftenposten*, den 2. mai 2012 i kronikken "De nye fremmede". Monsen er blant mange som ser den ubehagelige forvirringen mellom det realistisk levende, men likevel døde, og dét som faktisk lever, identifisert i sin tid av Sigmund Freud som *Das Unheimliche*, (Feud, 2011) og referert til i spillbransjen med henvisning til robotmakeren Masahiro Moris videreutvikling av teorien, "The Uncanny Valley" (Mori, 2005, hentet 2014). Problemet består enkelt forklart i brukerens tvil om et objekt – hos Freud, en dukke, hos spillmakere, en figur – er virkelig levende eller ikke. For Monsen og Freud ligger kilden til den ubestemmelige uhyggen i livløse, men



realistiske øyne. Der industrien og kunstnere ser fenomenet som et praktisk designproblem, ser Feud og Monsen uhyggen som en enveisbillett til delirium og psykose.

Monsens kronikk springer ut i kjølvannet av tragedien den 22. juli 2011, hvor én mann med fortid preget av isolasjon og storkonsum av dataspill drepte 77 mennesker. En fellesbetegnelse for brorparten av liknende tilfeller er at de framprovoseres i tilfeller der isolerte mennesker med utpregede spillvaner, først og fremst av enten tidkrevende eller voldelige spill har begått massedrap på sivile i hverdagsinstitusjoner. Det spekuleres vidt og bredt om skyldfordelingen og forbindelsen mellom spilling, isolasjon, og hvorvidt spilling kan framstille aggresjon og voldelig tilbøyelighet hos brukeren. Jeg har, også i kjølvannet av tragedien på Utøya, argumentert for mitt begrep om det ludiske *du* i en kommentar i *Morgenbladet* (Wigre, 2012, hentet 2014). Dengang argumenterte jeg for en autonomisering av spillmediet, på lik linje med andre underholdningsmedier, basert på forestillingen om en estetisk distanse til alt som betegnes som fiksjon. Når jeg nå har analysert tre spill med henblikk på formell manifestasjon av *duet* og på den uklare forestillingen vi har om estetisk distanse og muligheten for forskjellige grader av innlevelse i spill, er det med todelt målsetning; for å lettere kunne forstå og analysere spill i framtiden, og for å kunne bringe argumenter til den offentlige debatten rundt spills positive gevinster og katastrofale skadevirkninger for brukere.

I likhet med Freuds teori, som baserer seg på litterær analyse, og dessuten en stor andel av de mange studier om spills virkning på brukere, er Monsens kronikk et forsøk på å bevege seg seg utenfor sitt eget fagfelt, og å undersøke et medium og et fenomen man i utgangspunktet ikke forstår, – og derfor naturlig nok frykter – fra utsiden. I motsetning har jeg, som presisert innledningsvis lagt vekt på det mediespesifikke hos spillene, og på et overordnet plan beveget meg nært opptil formell analyse. Jeg har ikke på noen måte kunnet adressere alle problemer som skisseres og identifiseres i samfunnsdebatten.

Likevel – rent intuitivt – kan vi her identifisere to potensielle frykter for en bruker av voldelige spill: For det første er det normalt å observere sinne og aggressiv oppførsel hos de som taper eller på annen måte opplever nederlag i ludisk orienterte spill, kanskje tydeligst hos barn. For det andre er det vanlig å regne brukerens engasjement og identifisering som sterkere enn i for eksempel en film, noe som er bekymringsverdig ved bruk av for eksempel et skytespill som belønner blind gatevold. I den forstand kan vi enklest si at man frykter for at brukeren forvirrer sin egen identitet og mulighet plausibilitet for fysisk handling med avateren i spillet og den virkeligheten som presenteres der. Det førstnevnte problemet, basert i barn og voksnes frustrasjon ved motgang i spill, besvares presist og opplysende i Juuls *The Art of Failure*, ved at brukeren får anledning til å oppleve forskjellige grader og former for motgang, nederlag, fiendtlig oppførsel og rivalisering, men med et fortegn av estetisk distanse. (Juil, 2013)

## Duet og distansen: et argument for formell forståelse

Forståelsen av det andre problemet – forvirringen rundt distansen og/eller identifisering mellom bruker, avatar og det ludiske *du* – kan forhåpentlig suppleres ved hjelp av observasjoner gjort i analysen ovenfor. Analyseobjektene er, som nevnt, utvalgt først og fremst for sin vesensforskjellige ludisk/paidisk orienterte struktur, og i andre omgang for sin tidsaktualitet og paradigmatisk innvirkning i et medielandskap i kraftig utvikling.

Samtidig insisterer de tre spillene på hver sin nyanserte forståelse av det ludiske *du* og brukerens forutsetning for identifisering med spilllets innhold. Argumentene monteres i det formelle; i spillenes regler og mekanismer, og i brukerooperasjoner knyttet til bruken av dem. Når spillmediet kritiseres fra utsiden for å i sin *form* være skadeytende på brukeren, er det formålet med analysen å finne hvilke nærheter og distanser som konstitueres av hvert spills formspråk. Selv om alle har vesensforskjellig form, har jeg som resultat av analysen sett en fellesnevner i at ingen av dem bærer grunn for forvirring mellom bruker og avatar, eller mellom fiksjon og virkelighet.

I *Superbrothers: Swords & Sworcery EP* er det uvisst om *duet* og brukeren virkelig konstituerer en gud innenfor fiksjonsverden, eller om *duet* presenteres som en gud fordi fortelleren på diegetisk nivå er helten selv, som fra sitt perspektiv må tolke en "enorm, mektig og veiledende finger" som gudemakt. Slik sett kan vi si at spillet er bevisst sin fiksjonelle natur, men likevel tar både brukerens eksistens og heltens synspunkt på alvor, i hvordan det må se ut i heltens perspektiv når et vesen fra en verden hinsides sin egen fysiske griper inn og handler.

Viktigere blir, som hentydet ovenfor, kommentaren den indirekte fokaliserings impliserer: Tradisjonelle spill i de aller fleste sjangre, med det Aarseth kaller *personlig perspektiv*, må per sin definerte hovedkarakter fraskrives en direkte sammenslåing av *duet* og avataren. *Personlig perspektiv*, som presisert i innledningskapittelet, utgjøres når spilllets simulasjon, brukerens input og den fortalte historien fokaliseres rundt én figur, som dermed konstitueres som en avatar for *duet*. (Aarseth, 1997: 62-64) Helten har sin egen identitet, forhistorie, utseende, og, aller viktigst, sitt formelt konstituerte register av handlingsmuligheter. Når brukerens valg om å drepe eller ikke drepe The Grizzled Boor både kommenteres som direkte relevant for dommen over *duets* personlighet, og i tillegg negeres i kraft av sin fiksjonalitet, setter spilllets formspråk en streng strek mellom spilllets verden og brukeren. Når den fortalte historien deretter har en tragisk slutt brukeren ikke kan velge bort, men likevel, innenfor fiksjonen får tildelt den tvilsomme æren for, tvinges vi til å forstå at brukeren ikke har ansvar for hvilke handlingsmuligheter man har i et spill – en forestilling som delvis frigir brukeren for ansvar for sine handlinger overhodet. Ansvar for brukeren sitter igjen med – for voldshandlinger, for spilllets handlingsforløp og for andre fenomener som forekommer under

spilling – er tydelig strukturert og definert innenfor spilllets rammer og fiksjonsverden, og dessuten gjenstand for estetisk distanse.

Verdenen, det vil si både historiene, fargene, musikken og karakterene, men også, og viktigere, simulasjonens framstilling av kausalitet, univers og virkelighet, understrekes dessuten som *konstuert* i *S:S&S EP*: Når den virkelige verdens månesyklus først påstås å ha direkte innvirkning på spilllets verden, og brukeren forstår at også dette er feil; det er datamskinens klokke og kalender, det vil si en meneskeskapt måler av tid, løsrevet fra tiden selv, som er den egentlige bevegere for spilllets måne. Brukeren gis valget om å påvirke klokken, og spillet følger. Til gjengjeld, i virkeligheten og i sosiale medier, merkes brukerens *jeg* med udåden i form av et uslettelig stempel som juksemerke.

*Catherine* etterlyser eksplisitt det motsatte: Brukeren skal helst, ifølge spilllets egne formaninger, leve seg direkte inn i den fortalte historien og la sine egne følelser, verdier og identitet påvirke valgene som foretas. I analysen kan vi se at kravet er umulig å etterkomme, av nettopp de forhold som påpekes i *S:S&S EP*. Innlevelsen stoppes av dissonansen mellom bruker og avatar; det vil si avatarens handlingsmuligheter, personlighet og dessuten et utall mindre formelle detaljer. Med fare for å skli fra det analytiske til det kritiske kan vi påpeke at *Catherine* etterlyser av brukeren en umulig operasjon, og gjør seg selv til gjentand for den kritikken som *S:S&S EP* retter mot bransjen. Likevel reddes *Catherine* av nettopp den estetiske distansen: Fordi en bruker umiddelbart ikke kan identifisere seg direkte med helten, dannes en estetisk distanse, som gjør at brukeren ikke nødvendigvis tar noen av spilllets bestanddeler fullstendig på alvor, ikke engang useriøse klisjeer og enkle, dikotomiske forestillinger om kompliserte problemer. Som med nederlaget hos Juul, kan brukeren her godta den overhengende sannsynligheten for å bli feildømt, selv om spillet eksplisitt insisterer på en direkte relevans for brukerens virkelige personlighet. Brukeren vil delvis kunne identifisere seg med sine valg, og se spilllets dom over foretatte avgjørelser som en karikert og simplifisert påstand fra spillmakernes side, gitt gjennom prosedyrisk retorikk.

Påstanden, utifra Bogosts retoriske modell, kan forøvrig tillegges en større relevans for et moralsk imperativ av mer universiell karakter: Når brukeren gis muligheten til å velge mellom flere motsetninger og belønnes i alle tre, men samtidig straffes for den synd det er å ikke være tro mot sine egne avgjørelser og de mennesker som knyttes til disse, blir den utvetydige normen i *Catherine* en etterlysning av bevissthet om de valg brukeren tar i dagliglivet, og et konsekvent forhold til den moralfilosofiske retning man ønsker å bevege seg i. Det blir imidlertid viktig å bemerke at når prosedyrisk retorikk dermed, i denne sammenheng, fremviser en utvetydig slutning, er dette på ingen måte betegnende for at den ikke også skal kunne levere forestillinger som kan produsere potensielt tvetydig betydning og uuttømmelig mening.

*Minecraft* tilnærmer seg uutømmeligheten ikke i en intendert norm, men ved å eksemplifisere at en forenklet, konstruert virkelighet kan utgjøre rammeverk for en nesten monstrøs mengde brukergenerert innhold, i tillegg til betydning og mening knyttet til innholdet. *Paidia*, slik Frasca forstår begrepet, rendyrkes ikke bare i fraværet av ludiske målsetninger, men også i det forenklete, tydelig begrensede rammeverket spillet tilgjengeliggjør for brukeren. Begrensningene manifesteres på et utall forskjellige nivåer og felter, men viktigst kan vi identifisere spillets natur som fiksjon, og den radikalt forenklete virkeligheten brukeren har å forholde seg til. At spillets spatiale størrelser utelukkende består i kuber av samme størrelse er det viktigste forenklingen spillet baserer seg på.

I *Minecraft* ser vi at *duet* for første gang kan innlemmes i et *jeg*, idet brukeren slippes løs i et så å si rendyrket paidisk miljø. Likevel spisses nyansene til når vi må definere grensen mellom fiksjon og virkelighet, og *jeget* i *Minecraft* blir halvt fiksjon, men likevel først og fremst konstituert i forbindelse med fiksjonsverdenen i spillet og i fora for deling av innhold, og i andre rekke brukeren selv enten denne er anonym eller ikke. Som i de to andre eksemplene blir brukeren å utforske hvilke handlingsmuligheter som konstitueres i spillets mekanismer, og eventuelt selv skape innhold og mekanismer på metanivå. Brukerens konfigurasjonsmuligheter og påvirkningskraft er en del av de muligheter spillmakerne selv har lagt til rette for, og er dermed en del av pakken som utgjør *Minecraft*. Til tross for den revolusjonerende mengden av brukergenerert materiale på innholds nivå, i form og på metanivå, er et *jeg* i *Minecraft* likevel et *jeg* begrenset til *Minecrafts* rammer og regler.

Hvorvidt en bruker blir gal av å sitte isolert på barnerommet og konsumere underholdningsmedier, er et spørsmål som faller utenfor denne analysens forskningsfelt. Spillenes kaptiverende, enormt tidkrevende egenskaper er heller ikke objekt for analysen. Det vi derimot kan konstatere med sikkerhet er at alle de tre spillene insisterer i sitt formspråk på et markant skille mellom fiksjon og virkelighet, og mellom bruker og avatar, og at et ludisk *du* er en størrelse som, i likhet med et *du* i litteratur eller film, konstitueres i spillets form og innhold, og ikke i virkeligheten. En bruker som forvirrer identiteten i spillet med sin egen, fysiske virkelighet, er sammenliknbar med en leser som i en skjønnlitterær tekst ser seg direkte truffet av et henvendt, litterært *du*, men derimot vesensforskjellig fra en person som etter fysisk lek med drage i snor, spenner på seg hjemmelagede vinger og hopper fra et hustak.

Spillenes form og innhold påvirker likvel brukeres verdensoppfatning direkte, gjennom simulasjon og prosedyrisk retorikk, gjennom de underordnede instanser av narrativ, eller gjennom estetisering av et hvilket som helst motiv – det være seg med eller uten moralsk ladning.

De tre spillene som her er analysert, har tre vesensforskjellige måter å forholde seg til *duet*: Der *S:S&S EP* insisterer på et markant skille mellom bruker og spill, er *Catherine* offer for samme

mediespesifikke estetiske distanse, samtidig som nettopp distansen gjør bruken av spillet mulig. *Minecraft*, sist og kanskje viktigst, utnytter distansen for å la brukere leke og uttrykke seg privat og offentlig innenfor faste rammer.

I innledningskapittelet kan vi se at Blow identifiserer tre gevinster av dataspill som allerede og i tiden framover vil gjøre seg gjeldende i samfunn der spillene i stadig større grad manifesterer et kulturelt sentrum, slik Blow beskriver: Eskapisme/underholdning (for brukeren), kunstnerisk, meningsfullt uttrykk (fra spillmakeren) og en måte å utforske universet (for begge). Blow er i hovedsak spilldesigner med akademiske aner, og retter seg først og fremst mot spilldesignere.

Målet med min analyse og observasjonene jeg har gjort er – til forskjell fra Blows foredrag – avgrenset til bruken og betydningen av allerede ferdigproduserte spill. Til sammen ser jeg to viktige effekter for brukeren, som kan sees som supplement, ikke erstatning for Blows tre punkter: For det første, identisk med Bogosts teori, og i tråd med Blows forståelse ser jeg spill som en suveren læringsplattform blant alle medier som gjør bruk av lyd, bilde og/eller tekst. For det andre utgjør spill en arena for utforskning og uttrykk for brukeren.

Det første punktet overlapper med samtlige av Blows poenger og er hans inneforståtte forutsetning for hele hans forståelse og poetikk. Punkt nummer to er populært forankret som en kjennsgjerning, etter at *Minecraft* ble lansert flere år etter Blow holdt foredraget *Design Reboot*. Likevel, gitt mine to punkters selvfølgelighetsgrad, kan vi forsøke å sette pris på den enorme innvirkningen dataspillenes formspråk vil ha på menneskelig kultur, på læring, på voksende menneskers dannelse og utvikling, og på menneskers uttrykksformer i og utenfor rammene satt av kulturen rundt dem. Dersom Blows spådom om spillenes stadig voksende plass i sentrum av all kultur – utover sin nåværende rolle som eskapistisk underholdningsmedium – vil disse to punktene få en tilsvarende sentral betydning for mennesket, ikke ulik den plass lek og fiksjon har i nettopp dannelsen av mennesket for sosiologen Roger Caillois og hans meningsfelle, antropologen John Huizinga.

Med fare for å bli høytidelig: *Lek* vil ta sin delvis tapte plass i dannelsen, og, håper og tror jeg, vise seg langt mer effektivt, spennende og samlende som sosialt og kulturellt fenomen enn sin motsetning, som utgjør dagens sentrum for læring i de aller fleste utdanningsinstitusjoner, og dessuten brorparten av vestlig kunst og underholdning. *Lekens* motsetning til bruk i disse to sammenhenger betegnes først og fremst av vår tids viktigste aktivitet i forbindelse med de etablerte, såkalt passive mediene vi allerede har: *Passivt konsum* av bilde, lyd og tekst.

# Refererte kilder

## Litteratur

Aarseth, Espen (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore og London: Johns Hopkins.

Aonuma, Eiji (red.) (2013) *The Legend of Zelda – Hyrule Historia*. Oversatt fra japansk av Patrick Thorpe (red.) m. fl. Milwaukee: Dark Horse Books.

Austin, John L. (1976) *How To Do Things With Words. Second edition*. Red. Urmson og Sbisà. Harvard University Press.

Barthes, Roland (1978): *Image Music Text*. Oversatt av Stephen Heath. First paperback edition. New York: Hill and Wang

Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.

Caillois, Roger (2001) *Man, play and Games*. Oversatt fra fransk av Meyer Barash. New York: The Free Press of Glencoe.

Donovan, Tristan (2010) *Replay – The History of Video Games*. Sussex: Yellow Ant.

Frasca, Gonzalo (2003) «Simulation versus narrative.» *The video game theory reader*. Red. Mark Wolf og Bernard Perron. New York og London: Routledge.

Freud, Sigmund (2011) «Das Unheimliche». *Sigmund Freud Mellom psykoanalyse og litteratur*. Oversatt fra tysk av Sverre Dahl. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.

Galloway, Alexander (2006) *Gaming – Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Greimas, Algirdas Julien (1987) *On Meaning – Selected Writings in Semiotic Theory*. Oversatt fra fransk av Paul J. Perron og Frank H. Collins. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Howard, Jeff (2008) *Quests – Design, Theory, and History in Games and Narratives* Wellesley: A K Peters Ltd.

Huizinga, John (1955) *Homo Ludens*. New York: Beacon.

Jung, Carl Gustav (1990) *Symbols of Transformation*. Oversatt fra tysk av R. F. C. Hull. New York: Princeton University Press.

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

Juul, Jesper (2010) *A Casual revolution – Reinventing Video Games And Their Players*. Cambridge: MIT Press.

Juul, Jesper (2013) *The Art of Failure – An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: MIT Press.

Nietzsche, Friedrich (1993) *Tragediens Fødsel*. Pax, Oslo.

Mojang (Hentet 29. januar 2014) *Minecraft Wiki* [http://minecraft.gamepedia.com/Minecraft\\_Wiki](http://minecraft.gamepedia.com/Minecraft_Wiki)

Monsen, Nina (2012) «De nye fremmede». *Aftenposten*. Hentet i 2014 fra *Aftenpostens* nettutgave: <http://www.aftenposten.no/meninger/De-nye-fremmede-6818916.html>

Mori, Masahiro (2005) Oversatt til engelsk av Karl MacDorman og Takashi Minato. Hentet 2014 fra internettet: <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>

Superbrothers (hentet 23. januar 2013) *Sword & Sorcery – HELLO WORLD* <http://www.swordandsorcery.com/>

Superbrothers (2012: Hentet 29. mars 2013) red. Brandon Boyer «Less Talk, More Rock», <http://boingboing.net/features/morerock.html> .

Tolle, Eckhart (2011) *The Power of Now – A Guide to Spiritual Enlightenment*. London: Hodder & Stoughton Ltd.

Wigre, Sindre Renny (2012) «Spilleets begrensninger» *Morgenbladet*. Hentet i 2014 fra *Morgenbladets* nettutgave: [http://morgenbladet.no/kultur/2012/spilleets\\_begrensninger#.U3MjKhyhF8Y](http://morgenbladet.no/kultur/2012/spilleets_begrensninger#.U3MjKhyhF8Y)

## Spill

Atlus (2012) *Catherine*. Designet for Sony Playstation 3 og Microsoft Xbox 360.

Big Blue Box, Lionhead (2004) *Fable*. Microsoft: Designet for Microsoft Xbox, Microsoft Xbox 360, Microsoft Windows og Mac OS X.

BioWare (2007) *Mass Effect*. Microsoft: Designet for Microsoft Xbox 360, Microsoft Windows og Sony Playstation 3.

Capybara Games, Superbrothers (2012) *Superbrothers: Swords & Sorcery EP*. Designet for Mac OS X, GNU/Linux, Microsoft Windows.

Crawford, Chris (1990) *Balance of the Planet*. Designet for PC.

CD Project RED (2007) *The Witcher*. Atari, Inc: Designet for Mac OSX, Microsoft Windows og Cloud (OnLive).

Dennaton Games (2012) *Hotline Maiami*. Developer Digital. Designet for Microsoft Windows, Mac OS X, Sony Playstation Vita og Sony Playstation 3.

DMA Design (nå omdøpt til Rockstar North) (1997) *Grand Theft Auto*. BMG Interactive (nå Rockstar Games): Designet for Microsoft Windows.

Firaxis Games (2005) *Sid Meier's Civilization IV* 2K Games: Designet for Microsoft Windows.

Humble, Rod (2007) *The Marriage*. Designet for PC, tilgjengelig for nedlasting på <http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>

Infinity wards (2009) *Call of Duty: Modern Warfare 2* Activision: Designet for Sony Playstation 3 og Microsoft Xbox 360.

Irrational Games m. fl. (2007) *Bioshock*. 2K Games: Designet for Microsoft Windows, Microsoft Xbox 360, Sony Playstation 3, Mac OS X og Cloud (OnLive).

Konami Computer Entertainment Japan (1998) *Metal Gear Solid*. Designet for Sony Playstation.

Nintendo (1986->) *The Legend of Zelda*. Serie på hittil 15 spill, designet for konsoller fra Nintendo.

Mak, Jonathan, Queasy Games (2007) *Everyday Shooter*. Sony Computer Entertainment. Designet for Sony Playstation 3.

Mojang (2011) *Minecraft*. (Versjon 1.7.4, oppdatert 2013) Mojang. Designet for Microsoft Windows.

Rare (1997) *Goldeneye 007*. Nintendo: Designet for Nintendo 64

## Video

Blow, Jonathan (2007) *Design Reboot*. Opplattet av Rubbermuck på YouTube: [http://www.youtube.com/watch?v=K0kup\\_anLeU](http://www.youtube.com/watch?v=K0kup_anLeU)

Superbrothers (2009) *Design Reboot HD*. Opplattet av Superbrothers på Vimeo: <http://vimeo.com/3807518>