

## **Forord**

Denne oppgaven hadde ikke blitt til uten uvurderlig hjelp fra en rekke personer. Først og fremst ønsker jeg å takke min kjære Stine som har vist ubegrenset med tålmodighet og vært til støtte under det som har vært en lærerik, lang og slitsom prosess. Jeg ønsker også å takke Marius Mandal for at han tok seg tid til å lese gjennom oppgaven når jeg selv hadde sett meg blind på merkverdige formuleringer og setninger.

Veileder Sara Brinch fortjener en solid takk for å ha vist et stort engasjement for arbeidet, og for å ha skumpet meg i riktig retning når jeg har klødd meg i hodet. En stor takk sendes også til lesesalkamerat Vendy Berg Hegle for å ha stålkontroll på når det trengs en pause fra arbeidet, og for mange diskusjoner om bekymringer og gleder.

Til slutt vil jeg takke alle på masterstudiet for kunstkritikk og kulturformidling for to innholdsrike og spennende år.

Trondheim, 12. mai 2012

Audun Rodem



## Innholdsfortegnelse

Forord .....	1
1 – Introduksjon .....	5
1.1 – Oppgavens mål .....	5
1.2 – Egen motivasjon .....	6
1.3 – Tidligere forskning .....	7
1.4 – Tekstens oppbygging .....	9
1.4.1 – Begrepsavklaringer og valg av format .....	10
2 – Teori og metode .....	13
2.1 – Kritikkens kriterier .....	13
2.1.1 – Monroe C. Beardsley og bedømmelser for vurdering .....	14
2.1.2 – Per Thomas Andersen og kriterier .....	16
2.2 – Utvalgte publikasjoner .....	18
2.2.1 – Nevneverdige utelatte publikasjoner .....	21
2.3 – Enheter, variabler og nivå .....	22
2.3.1 – Enhet .....	23
2.3.2 – Variabler og variabelverdier .....	23
2.4 – Åpen koding .....	24
2.5 – Generalisering og abstrahering .....	25
2.6 – Stratifisert utvalg .....	26
2.7 – Validitet og reliabilitet .....	27
2.8 – Utvinningen og organiseringen av kriteriene .....	27
3 – Om norsk spillanmelderi .....	29
3.1 – Norsk spillanmelderis historie .....	29
3.1.1 – Bladbransjen .....	30
3.1.2 – Internettets inntog .....	31
3.1.3 – Dagspressens tidlige spillanmeldelser .....	33
3.1.4 – Spillanmeldere og Spillkritikkerlauget .....	34
3.1.5 – John Erik Riley og spillanmeldelsens mangler .....	36
3.2 – Spillanmeldelsen som kulturanmeldelse .....	38
3.2.1 – Videospillenes egenart .....	38

3.2.2 – Det å anmelde et spill .....	41
4 – Kriterier i spillanmeldelser .....	45
4.1 – Genetiske kriterier .....	45
4.2 – Estetiske kriterier .....	52
4.3 – Konkluderende kriterier .....	61
4.4 – Valg av eksempler og særegne anmeldelser .....	63
4.5 – Refleksjon og observasjoner om kriterienes bruk.....	64
4.5.1 – Kriteriebruken generelt .....	65
4.5.2 – Kriterienes tallmessige forekomst .....	66
4.5.3 – Kriteriebruk i dagspressen kontra nettpublikasjonene .....	69
4.5.4 – Meta-kriteriet .....	71
5 – Utprøving av kriterier .....	73
5.1 – Hvilke kriterier blir brukt i ti anmeldelser fra Gamereactor? .....	73
5.2 – Hva betyr resultatet .....	74
6 – Avslutning .....	77
6.1 – Veien videre for forskning på spillanmeldelser .....	78
Litteraturliste .....	79
Spilloversikt .....	89
Vedlegg 1 – Tabell for kriterier i utvalget .....	91
Vedlegg 2 – Tabell for kriterier i Gamereactor-utvalget .....	121

## **1 – Introduksjon**

Den norske spillkritikken er relativt ung. Det er kanskje ikke så rart når man tenker på at videospill som forbrukervennlig medium kun har eksistert siden 1971, da ingeniøren Nolan Bushnell utviklet og utgav arkadespillet *Computer Space* (Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca 2008, s. 53). Sammenlignet med nærliggende tradisjoner som musikkritikk, litteraturkritikk og kunstkritikk, har norsk spillkritikk hatt en langt kortere levetid, og har kun de siste par tiårene fått tre inn i dagspressen som en del av avisenes kultursider. I tillegg til dagspressen finnes det spillsider på Internett som publiserer spillanmeldelser, både på hobbybasis og profesjonelt. Etter at deler av Internett ble mer fokusert på et såkalt Web 2.0-paradigme, som består blant annet i at brukerne av nettet lett kan være med på å skape innholdet selv, har mulighetene for nye praksiser og uttrykk for publikumsbaserte anmeldelser økt.

Samtidig har videospill for lengst blitt et kulturuttrykk med en egen global massiv industri. I følge en nylig utført undersøkelse (Jørgensen og Tharaldsen, 2012, s. 7) hadde norske spillutviklere en samlet omsetning på over 200 millioner kroner i 2010, og det norske spillsalget for samme år omsatte for over €118 000 000, eller om lag 936 000 000 norske kroner basert på datidens kurs (Nordic Game Solutions, 2010, s. 7). Til sammenligning omsatte det norske musikkalget for i overkant av 513 000 000 norske kroner i samme år (IFPI Norge, ukjent år). Det er med andre ord ingen tvil om at spillindustrien har en betydelig plass i det norske kulturkonsumet, og gjennom spillanmeldelsene får konsumentene en generell oversikt over hva som er gode og dårlige verk.

Men hva vurderer man egentlig når man vurderer spill? Hva fokuserer spillanmelderen på når verket skal vurderes, og hvordan går man frem for å forsøke å si noe generelt om et så interaktivt og tidvis åpent verk som det et videospill er? Dette er noen av spørsmålene jeg ønsker å diskutere i denne masteroppgaven.

### **1.1 – Oppgavens mål**

Arbeidet med masteroppgaven begynte ved starten av høstsemesteret i 2011. Den gang var planene for fremgangsmåte fremdeles ganske uklare, men en generell problemstilling var allerede da utarbeidet. Målet var å gjøre en undersøkelse av et bestemt utvalg av videospillanmeldelser for å besvare problemstillingen: hvilke kriterier forekommer i norske anmeldelser av videospill.

Etter en lang periode med lesing om kritiske perspektiver, hovedsakelig med bakgrunn i litteraturkritikk, falt jeg ned på å benytte meg av nykritikeren Monroe C. Beardsleys begrunnelser for vurdering i *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism* (1981) og Per Thomas Andersens undersøkelse av kriterier i norsk litteraturkritikk i *Kritikk og kriterier* (1987). Disse to sammenknyttede arbeidene om kriterier syntes å egne seg godt som et grunnlag for oppgaven min, på tross av at de ikke kan sies å spesifikt omhandle videospillkritikk. Tekstene tar for seg kriterier, innen både litteraturkritikk og estetikk-kritikk, og bruken av dem. Jeg ønsker å kombinere disse teoretiske perspektivene med en kvantitativ innholdsanalyse for å oppnå mitt mål.

Målet med oppgaven er dermed å finne ut hva slags kriterier spillanmeldere bruker når de vurderer spill. Dette skal gjøres ved å analysere et tilfeldig utvalg av 30 spillanmeldelser fra seks ulike spillpublikasjoner. Av disse publikasjonene vil tre være dagsaviser mens de resterende tre vil være nettsteder som utelukkende skriver om, og anmelder, spill. Jeg vil også benytte meg av de to overnevnte tekstene om kriterier innen litteraturkritikk og estetiske vurderinger for å ha et grunnlag å operere ut i fra, og vil delvis benytte meg av systemene og organiseringene de fremmer for å skape min egen oversikt over kriterier i spillanmeldelser.

Etter å ha analysert og systematisert kriteriene fra utvalget ønsker jeg å prøve ut min oversikt over kriterier ved å gjøre en likedan undersøkelse på ti anmeldelser fra en publikasjon som ikke er en del av det opprinnelige utvalget. Dersom det da dukker opp nye kriterier i disse anmeldelsene, kan jeg konkludere med at utvalget har vært for lite til å kunne plukke opp gjeldende kriterier. Uansett hvordan utfallet av denne undersøkelsen blir ønsker jeg å reflektere over resultatet, hyppigheten av kriteriebruk og andre faktorer som er relevante.

## **1.2 – Egen motivasjon**

Som en ivrig leser av spillanmeldelser gjennom hele oppveksten har jeg alltid vært fasinert over hvordan man kan vurdere et så komplekst kulturuttrykk. Samtidig har jeg fulgt utallige debatter om spillkritikken, både innenlands og utenlands, med stor interesse. Det mest spennende og vedvarende spørsmålet har hele tiden vært relatert til hva spillkritikken er og hva den bør være, og jeg har fundert en god del på dette selv gjennom min akademiske utdanning. I løpet av 2010 begynte jeg for alvor å tenke på å skrive spillanmeldelser selv.

Etter en kort søknadsprosess fikk jeg innpass hos nettstedet Gamer.no, og per dags dato er jeg fremdeles frilanser for nettstedet og leverer artikler og anmeldelser på en uregelmessig basis.

Gjennom min egen start som spillanmelder begynte jeg selv å reflektere på hvilke kriterier jeg la til grunn for de vurderingene og argumentene jeg hvilte mine anmeldelser på, og det ble veldig tydelig for meg at det ikke eksisterte noen fastlagte kriterier for hva som utgjorde et godt spill. Jeg ble mer og mer nysgjerrig på om kriteriebruken i spillanmeldelsene hadde noe system bak seg, eller om de var like individuelle som anmelderne selv. Samtidig var jeg klar over at ingen hadde utført en undersøkelse av kriteriebruk i norske spillanmeldelser tidligere, og utfordringen rundt det å kunne stake ut kursen i et felt som enda ikke var kartlagt virket forlokkende. Jeg bestemte meg derfor for å vie masteroppgaven min til et slikt arbeid.

Til slutt vil jeg påpeke at jeg ikke føler noe behov for å legitimere videospill som kulturuttrykk. Gjennom sin massive vekst de siste årene, utbredte dekning i pressen og sin innflytelse på populærkulturen, er det min mening at videospill for lengst har blitt en legitim fritidssysse, uavhengig av alder. Selv om temaer rundt volds- og avhengighetsproblematikk relatert til videospill blusser opp i media nå og da virker det som om det raskt settes punktum for disse debattene med veloverveide argumenter fra forskere og spilljournalister.

### **1.3 – Tidligere forskning**

Det eksisterer ikke mange tidligere forskningsarbeider eller akademiske arbeider om spillkritikk, og av det lille som eksisterer er det få som har behandlet spillanmeldelser slik de eksisterer i dagens kulturjournalistikk. Jeg tror likevel det er relevant å komme med eksempler på tidligere arbeider om videospill og kritikk for å illustrere hva andre har fokusert på.

Torill Elvira Mortensen har et eget kapittel i sin bok *Perceiving Play* der hun fokuserer på typer av akademisk kritikk av spill som skiller seg fra det hun kaller kritikk i sin populære form. Eksempler på den populære formen kan være slike ting som problemer, negative aspekter og farer ved spill. Mortensen (2009, s. 55 – 56) fokuserer på andre metoder for å analysere og kritisere spill og det å spille, inkludert mer metodiske tilnæringsmåter. Mortensens perspektiv er helt klart interessant, men med et fokus på den akademiske

kritikken av videospill fremfor kritikken i kulturjournalistikken, ligger kapittelet et stykke unna mitt arbeid.

Det samme gjelder *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, skrevet av professor Ian Bogost ved Georgia Institute of Technology. Bogost (2006, s. ix) argumenterer for at «unit operations» er diskrete, ekspressive meningsbærende deler i et arrangert system. Alle medium kan i følge Bogost bli forstått som arrangerte systemer med slike «unit operations» som instanser av prosedurale uttrykk. Bogost (2006, s. 53) argumenterer, delvis på bakgrunn av sitt begrep om «unit operations», så for en komparativ tilnærming til videospillkritikk der det fokuseres på videospills ekspressive muligheter for å se hvordan mediet kan vise hva det vil si å være et menneske. I likhet med Mortensens bidrag er Bogosts bok inne på temaet om spillkritikk, men fokuserer mest på å presentere et alternativ til eksisterende akademisk kritikerpraksis, og blir dermed lite relevant for mitt arbeid med de norske spillanmeldelsene slik de er nå i dagspressen og på Internett.

Den studien som antageligvis kan sies å ligge nærmest mitt eget arbeide og bidra med flest relevante synspunkter i sin helhet, er *Characterizing and Understanding Game Reviews*. I teksten peker José P. Zagal, Amanda Ladd og Terris Johnson ut ni ulike temaområder som dukket opp i deres utvalg av amerikanske anmeldelser (2009, s. 215 – 222). Disse ni temaområdene omfatter:

- beskrivelse av spillets egenskaper og kontrolloppsett
- anmelderens personlige erfaringer med spillet
- råd til leseren om hvordan man bør eller kan tilnærme seg spillet
- forslag til mulige forbedringer av spillet
- spillet sett i lys av relevante verker eller teknikker innen andre medier
- spillet satt i en kontekst med andre spill
- diskusjon rundt tekniske aspekter ved spillet
- hypoteser om utviklerens kreative intensjon eller mål
- spillet diskutert i sammenheng med spillindustriens bevegelser

Ikke alle temaområdene ble belyst i alle anmeldelsene, og forskerne kommenterte heller ikke på hvilke av temaområdene som opptrådte hyppigst. Det er også verdt å merke seg at



anmeldelsene ble tatt fra det som ble ansett som Amerikas to største spillnettsider, IGN og GameStop, og at resultatene dermed ikke tar høyde for mindre og mer alternative sider (Zagal, Ladd og Johnson, 2009, s. 216). Funnene er likevel interessante i det at de kondenserer ned trekk i spillanmeldelsene som nesten alle (sett bort i fra beskrivelse) også peker på hva spillanmelderne bruker som utgangspunkt for å vurdere verket. Det er ikke urimelig å anta at flere av disse temaområdene kommer til å være knyttet til kriteriene jeg identifiserer i utvalget.

I tillegg til akademiske arbeider finnes det også artikler og kommentarer skrevet av journalister og skribenter fra spilljournalistyrket. I 2004 oppfordret den britiske spilljournalisten Kieron Gillen til en ny form for spilljournalisme basert på nyjournalistiske tankeganger. Gillen ønsket seg en type spilljournalistikk som minnet mer om reisejournalistikk, i dette tilfellet til fantasiområder, og at skribenten søkte å beskrive selve opplevelsen av det å spille et videospill. Denne nye formen for spilljournalistikk var tenkt som et supplement til den vanlige dekningen, og ikke en erstatning (Gillen, 2004).

Et annet eksempel finnes i et kort men relevant etterord i det som fremstår som en intern oppslagsbok for spilljournalister kalt *The Videogame Style Guide and Reference Manual*. Etterordet heter *Game Criticism Redefined: "Is This Game Any Good?"*, og er skrevet av David Thomas, den gang journalist for The Denver Post. Thomas (2007, s. 97 – 99) formulerte en isbergmodell av spillkritiske vurderinger bestående av fire deler. Tanken er at desto lengere ned i modellen du kommer, desto dypere er kritikken. Den første delen tilsa at en *anmeldelse* er et spørsmål om hva noe er. Den andre delen, *grunnleggende kritikk*, handler om at anmelderen liker verket eller ikke. *Populærkritikk* er den tredje delen, og handler mer om en fundamental analyse av verket der anmeldere plasserer verket i en historiebasert kontekst og spør seg selv om andre vil like det. Den siste delen, *utviklet kritikk*, er et spørsmål om hva anmelderen selv føler verket betyr i en mer universell kontekst.

Selv om Thomas' betraktninger er interessante er de mer et forslag for å høyne dybden i kritiske betraktninger om videospill enn en undersøkelse av spillanmeldelsenes kriterier. Dette korte etterordet blir da mer i tråd med debatten forfatteren og forleggeren John Erik Riley kjempet frem i 2009, som jeg vil skrive mer om senere i teksten.

## 1.4 – Tekstens oppbygging

Denne masteroppgaven inneholder flere kapitler som er nødvendige for å presentere arbeidet. Introduksjonskapittelet har så langt forklart oppgavens mål og diskutert tidligere forskning. Videre vil jeg avklare begreper, referansestil og tekstformat. Det andre kapittelet vil ta for seg aktuell teori som skal anvendes, samt klargjøre den metodiske tilnærmingen som skal brukes for å nå oppgavens mål. Det tredje kapittelet vil gi en historisk og tematisk kontekst ved å gi en kort innføring i den norske spillanmeldelsens historie og virke. Jeg vil også kort diskutere organisasjonen Spillkritikkerlauget, trekke frem noen pionerer fra feltet og gi en oversikt over en offentlig debatt om hva en spillanmeldelse er og bør være fra 2009.

I oppgavens fjerde kapittel vil jeg presentere de kriteriene jeg har tolket ut av utvalget. Jeg ønsker å forsøke å gruppere dem etter relevante kategorier, og vil komme med eksempler på hvordan kriteriene brukes i praksis. Dette gjør jeg for å tydeliggjøre kriterienes forskjeller, bruksområder og spesifikke egenskaper. Kapittelet vil også bestå av refleksjoner og observasjoner basert på kriteriene jeg har pekt frem i del fire. Refleksjonen vil se på ulike sider av kriteriene, slik som den generelle bruken av kriteriene og deres hyppighet, samt diskusjon av andre faktorer. I det femte kapittelet vil jeg vise hvordan jeg prøvde ut kriteriene med et utvalg på ti anmeldelser fra en publikasjon som ikke var en del av hovedutvalget, og vil diskutere resultatet av denne utprøvingen i forhold til utvalgets størrelse og kriterienes validitet og reliabilitet. Jeg vil så avslutte med et siste kapittel som inneholder en diskusjon om selve oppgavens mål og verdi, og vil samtidig komme med forslag til hva videre forskning innen feltet kan være.

### 1.4.1 – Begrepsavklaringer og valg av format

I oppgaven kommer jeg til å bruke noen begrep som vil gå igjen ofte. Enkelte av disse begrepene føler jeg det er nødvendig å presentere og definere, slik at det ikke hersker noen tvil om hva jeg legger i begrepene.

Med kriterium mener jeg spesifikt det som diskuteres når en diskuterer hva som gjør et verk godt eller dårlig. Jeg opererer ut i fra definisjonen av kriterium slik begrepet er definert i

*Norsk ordbok med 1000 illustrasjoner:*

**kriterium** –*iet, -ier* **1** kjennetegn; bedømmelsesgrunnlag (Guttu, 1999, s. 480)

Når jeg snakker om spill eller videospill mener jeg alltid den typen av elektroniske spill med visuelle aspekter som foregår i et datasystem, såfremt det ikke spesifiseres at det er snakk om andre typer spill. Jeg gjør ingen forskjell på spill som opererer med rastergrafikk og vektorgrafikk, og skiller heller ikke mellom hvilken teknologisk plattform spillet benytter seg av for å fungere. Noen av kildene mine benytter seg av begrepet dataspill, og hvis dette begrepet forekommer i løpet av teksten gjennom sitat eller referanser er det da også snakk om videospill.

Jeg har valgt å benytte meg av Harvard-stilen for referanseføring i teksten og for litteraturlisten. Litteraturlisten vil bestå av alle nevnte referanser i teksten. For å ikke gjøre listen forvirrende har jeg valgt å ikke føre opp de anmeldelsene jeg ikke nevner i teksten. Det er likevel lett å finne disse, siden jeg bakerst i oppgaven har lagt ved datamatriser som vedlegg der alle anmeldelsene er oppført med tilstrekkelig informasjon. Jeg vil i tillegg ha en egen liste for de diskuterte videospillene. Denne listen med oversikt over videospill vil i utgangspunktet følge det referanseoppsettet Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith og Susana Pajares Tosca benytter seg av i *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (2008, s. 253 – 256), men for å gjøre listen lettere tilgjengelig ønsker jeg å plassere spilltittelen før utvikleren for å lettere kunne sortere spillene etter alfabetisk rekkefølge. Begrunnelsen for valget av referansestil er basert i et ønske om å gi et så oversiktlig og lettfattelig referanseregister som mulig.



## 2 – Teori og metode

Denne oppgaven vil basere seg på å bruke teoretiske perspektiver fra estetikk og litteraturkritikk i samhandling med en kvantitativ innholdsanalyse. I løpet av oppgaven kommer jeg til å bruke begreper fra to bøker som beskriver forskningsmetode. Fra den første boken, *Metodebok for mediefag* (2007) av Helge Østbye, Knut Helland, Karl Knapskog og Leif Ove Larsen, vil jeg hente begreper som omhandler utvalg, kvantitativ innholdsanalyse, validitet og reliabilitet, abstrahering og generalisering. Fra den andre boken, *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* av W. Lawrence Neuman fra 2011, vil jeg bruke informasjon om åpen koding og stratifisert utvalg.

Oppgavens hensikt er først og fremst å identifisere hvilke kriterier spillanmeldere benytter seg av når de skal vurdere et spills kvaliteter. For å besvare oppgavens problemstilling vil det være hensiktsmessig å benytte en forskningsmetode som tillater meg å ta for meg et avgrenset utvalg med tekstmateriale for å generalisere enhetsuniverset. I et forsøk på å tilnærme meg forskningsmaterialet med mål om å identifisere kriterier som kan tolkes ut av teksten, vil jeg ta i bruk en kvantitativ innholdsanalyse. Siden akkurat denne metoden egner seg godt til å kartlegge fenomener i medieinnhold (Østbye et.al., 2007, s. 211) vil den etter alt å dømme fungere godt i min søken etter å kategorisere og systematisere spillanmeldelsenes kriterier.

Som Cecilie Wright Lund påpeker i sin bok *Kritikk og kommers: Kulturdekningen i dagspressen*, der hun foretar en kvantitativ innholdsanalyse av den skandinaviske dagspressens kulturdekning, er det få kvantitative innholdsanalyser som kan sies å være rendyrket kvantitative (2005, s. 14). Det er viktig å konstatere at mitt arbeide også vil inneholde elementer av kvalitative vurderinger. Analysen vil ikke kunne være rendyrket kvantitativ med den målsetningen som er satt, men vil inneholde nødvendige kvalitative observasjoner, tolkninger og abstraheringer som er nødvendige for å i det hele tatt kunne definere kriteriene i utgangspunktet.

### 2.1 – Kritikkens kriterier

Det har, som beskrevet i introduksjonskapittelet, ikke lyktes meg å innhente tidligere studier som går spesifikt på kriterier i videospillanmeldelser, og jeg har derfor heller forsøkt å se andre steder etter et teoretisk grunnlag for mitt arbeid. Etter å ha lest om Monroe C.

Beardsleys søken etter objektive kriterier i *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*, opprinnelig fra 1958, og Per Thomas Andersens påfølgende omformulering og behandling av Beardsleys materiale sin tekst *Kritikk og kriterier* fra 1987, følte disse to tekstene som et godt utgangspunkt for å identifisere kriterier i spillanmeldelsene. Disse to tekstene bestod begge av et arbeide med å systematisere kritiske vurderinger. Beardsey diskuterte hva som etter hans syn kunne regnes som objektive og gyldige kritiske bedømmelser, og Andersen brukte på sin side en bearbeidelse av denne diskusjonen for å identifisere kriterier i bruk i norsk litteraturkritikk. Videre i oppgaven vil jeg også redegjøre for enkelte tilfeller der andre benytter seg av disse to arbeidene for å underbygge deres viktige posisjon i akademiske verk om kritikk og kriterier.

### **2.1.1 – Monroe C. Beardsley og bedømmelser for vurdering**

I boken *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism* formulerte Monroe C. Beardsley flere kategorier av begrunnelser for vurdering av estetiske objekter. Begrepet objekt er i dette tilfellet ikke knyttet til et konkret fysisk objekt, men heller til en entitet som kan navngis og som det er mulig å peke ut karakteristikk i (Beardsley, 1981, s. 17). Det er viktig å påpeke at Beardsley blir regnet for å ha tilhørt en litteraturteoretisk retning som kalles nykritikken, siden dette underbygger en del av hans motiv for å identifisere objektive vurderinger av estetiske objekter.

Nykritikken baserte seg på en tanke om at vurderinger burde fokusere på tekstens form, og dermed ekskludere slike faktorer som forfatterens liv, hans eller hennes intensjon samt den ideologiske eller historiske konteksten verket ble skapt i. Disse elementene ble sett på som irrelevante for vurderingen av tekstens kvalitet. Den litterære teksten skulle sees på som selvstendig, og burde da også vurderes ut i fra et prinsipp om at den ikke var avhengig av eksterne faktorer. På samme måte ble da leserens respons sett på som et irrelevant emne innen diskusjoner om tekstens innhold (Bennet og Royle, 2009, s. 11).

Beardsley skrev sammen med William K. Wimsatt to artikler som ble utslagsgivende for den nykritiske tenkningen. Den første, publisert i 1946 og kalt *The Intentional Fallacy*, handlet om hvordan designet eller intensjonen en forfatter har for verket verken kan sies å være tilgjengelig, eller kan brukes som en standard for å vurdere et verk (Wimsatt og Beardsley, 1946, s. 468 - 470). De to nykritikerne sier at selv om man spør forfatteren direkte om hva

han eller hun mente, vil dette bare resultere i nok en tekst som må tolkes. Den andre teksten, publisert i 1949 med tittelen *The Affective Fallacy*, handler om hvordan kritikere tilsynelatende feilaktig utfører kritikk av et verk basert på verkets psykologiske effekt, og hvordan dette fører til impresjonistiske og relativistiske problemer (Wimsatt og Beardsley, 1949, s. 31 – 32). Med andre ord blir denne feilslutningen gjort på bakgrunn av vurderinger basert på leserens respons til verket. Begge disse feilslutningene fører, i følge de to nykritikerne, til at verket, som et kritisert objekt, forsvinner i vurderingen.

Det er i denne sammenhengen verdt å merke seg at Beardsley i *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism* først og fremst var ute etter å finne objektive kriterier for vurdering som sammenfaller med denne tankegangen, men at han samtidig tok for seg de begrunnelseskategoriene han mente å ha observert i kunstkritikken ved å vise til typiske, men oppdiktete, eksempler (1981, s. 454 – 456).

Den første grupperingen av begrunnelseskategorier kalte han «cognitive aspects», det vil si begrunnelser som går på verkets evne til å bidra med kunnskap. I følge eksemplene Beardsley noterer opp vil dette gå på at verket har noe viktig å meddele, noe i dybden som leseren kan dra lærdom av eller få et utbytte av. Den andre begrunnelsesgrupperingen, som i stor grad er beslektet til «cognitive aspects», handler om det som angår verkets «moral value». Denne grupperingen tar for seg om vurderinger av verkets moralske budskap, og hvorvidt dette budskapet kan sies å stå for en god eller dårlig moral (Beardsley, 1981, s. 456 – 457).

Beardsley kaller den tredje grupperingen for «genetic reasons». Dette er en gruppering som angår bemerkninger som refererer til det som ligger forut for verket. Det betyr for eksempel at kritikeren kan referere til forfatteren, forfatterens tidligere verker og kunstnerens intensjon. Originalitet er også et aspekt av denne grupperingen, siden en vurdering av et verks originalitet indirekte vil referere til andre verk som eksisterer. Den fjerde grupperingen blir kalt «affective reasons», og omhandler vurderinger som tas basert på verkets psykologiske effekt eller mulige psykologiske effekt. Dette kan være ting som at verket byr på noe interessant eller spennende, eller at det har en emosjonell effekt (Beardsley, 1981, s. 456 – 461).

Når Beardsley kommer til det han kaller «objective reasons» – det vil si vurderinger som har sin natur enten i det beskrivende eller det tolkende – deler han denne grupperingen videre inn i tre undergrupper. Disse grupperingene er «unity», «complexity» og «intensity». «Unity» handler om vurderinger av verkets struktur og helhet, «complexity» handler om verkets kompleksitet med tanke hvordan det oppleves, og «intensity» handler om vurderinger av verkets engasjerende kvaliteter, slik som at det er vakkert, ironisk, tragisk eller levende (Beardsley, 1981, s. 462 – 463).

For mitt arbeide vil det være likegyldig hvorvidt et kriterium er objektivt eller ikke. Jeg har ikke noe formål om å definere allmenngyldige kriterier på den måten Beardsley ønsket å gjøre i *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*, men vil heller identifisere de kriteriene jeg finner i spillanmeldelsene med Beardsleys kategorier som et grunnlag.

Beardsleys arbeid med disse begrunnelsene ligger ofte som bakgrunn eller inspirasjon for senere akademisk arbeid rundt kritikk og kriterier. Et eksempel på dette finner vi i Anne Gjelsviks (2002, s. 98 – 100) bok om filmkritikk, *Mørkets Øyne: Filmkritikk, vurdering og analyse*, der forfatteren benytter seg av Beardsleys objektive kriterier for å diskutere videre Noël Carrolls ideal rundt det å vurdere og kategorisere filmer etter objektive og rasjonelle kriterier. Beardsleys kriterier har også vært gjenstand for tidligere masterarbeider om vurderinger, for eksempel i Kari Bus (2005) masteroppgave kalt *Terningkast og litterære kriterier*. Den som i norsk sammenheng likevel har fått mest oppmerksomhet for sin behandling av Beardsleys begrunnelser for vurdering er Per Thomas Andersen.

### **2.1.2 – Per Thomas Andersen og kriterier**

I 1987 publiserte Per Thomas Andersen artikkelen *Kritikk og kriterier* i tidsskriftet *Vinduet* hvor han identifiserte hvilke kriterier som faktisk var i bruk i norsk litteraturkritikk den gang (1987, s. 17). Andersen var på det tidspunktet stipendiat i nordisk litteratur ved Universitetet i Oslo. Andersen gjør det aldri helt klart i teksten hvilken metodikk han benytter seg av for å identifisere disse kriteriene, eller hvor stort utvalget av anmeldelser er, men det er rimelig å anta at han, i likhet med meg, har måttet ha et element av tolkning i bruk for å komme frem til kriteriekategoriene.



Andersen identifiserer fire kriteriekategorier i aksjon i norsk litteraturkritikk, og baserer disse kategoriene tydelig på Beardsleys kategorier. Den første kategorien omhandler det moralske/politiske kriterium; det som gir en litterær tekst en sosial, moralsk eller politisk verdi. Andersen beskriver dette kriteriet som en holdning i verket som fanger kritikerens fokus og som dermed blir en del av vurderingen. Det andre er det kognitive kriterium; der kritikeren vurderer kunnskapstilfanget, tankekraften eller det intellektuelle nivået i teksten og tildeler teksten verdi basert på et kognitivt grunnlag. Det tredje er det genetiske kriterium, som er utsagn som baserer seg på forhold som ligger forut for verket. Det fjerde er de estetiske kriteriene som Andersen – i likhet med Beardsley med sin objektive kriteriegruppe – underdeler i tre typer: kompleksitet, integritet og intensitet. Kompleksitet går på at en tekst kan ha flere forskjellige nivåer av fortolkning, integritet går på tekstens helhet og forholdet mellom del og sum, mens intensitet er det som går på tekstens evne til å holde på leserens engasjement (Andersen, 1987, s. 18 – 24).

Det er verdt å merke seg at Per Thomas Andersens tekst nå er om lag 25 år gammel, og at det litteraturkritiske feltet kan ha endret seg betraktelig siden den gang. Andersen brukte eksempler fra litteraturanmeldelser fra 1986, og eksemplene kan være lite relevante i dag. Siden jeg ikke tar for meg et utvalg av litteraturanmeldelser i denne oppgaven, og siden Andersen ikke oppgir kilder til anmeldelsene han tok for seg, blir det vanskelig å verifisere dette på noe vis. Det kan eksistere ukjente eller forandrede kriterier i dagens litteraturanmeldelser, og hyppigheten og bruken kan også ha endret seg. Siden jeg ved arbeidets begynnelse var klar over at forskjellene mellom litteraturanmeldelser og spillanmeldelser er betydelige, benyttet jeg meg av grupperingene Andersen skisserte kun for å ha et utgangspunkt å jobbe ut i fra. Dette vil medføre at en eventuell forandring i kriteriebruken siden den gang ikke vil ha noen stor konsekvens for min oppgave.

I likhet med Beardsley har Andersens arbeid med kriteriene resultert i flere norske vitenskapelige tekster i ettertid. Andersens tekst blir ofte nevnt i sammenheng med Beardsleys grunnlag for vurderinger, slik som i Anne Gjelsviks bok om filmkritikk, *Mørkets øyne: Filmkritikk, vurdering og analyse*, der hun anvender Andersens resultater i en filmkritisk sammenheng (2002, s. 102 – 106). Hans Weisethaunet (2008, s. 167 – 202) benytter seg også av Andersens undersøkelse i sin tekst *Finnes det kriterier i jazz- og populærmusikkritikk?* Cecilie Wright Lund (2005, s. 75 – 77) tar også opp Andersens tekst i

sin bok om kulturinnholdet i pressen, *Kritikk og kommers: Kulturdekningen i skandinavisk dagspresse*, som et eksempel på en av få publiserte undersøkelser av utvalgte litteraturanmeldelser. Lund ser på kriteriekategoriene som anvendbare innen diskusjoner om kritikk og kriterier også for andre kunstfelt enn litteratur, siden anmeldelsene i dagspressen uansett er tekstlige. Som jeg tidligere har antydnet er jeg enig i Lunds syn om at kriteriekategoriene kan være anvendbare innen andre kunstfelt, i hvert fall til en viss grad. Jeg tror likevel at det ikke vil være en god idé å benytte seg av kategoriene uten å ta hensyn til at andre kulturuttrykk kan inneholde elementer og funksjoner som skiller seg kraftig fra litteraturfeltet, som for eksempel videospill.

## **2.2 – Utvalgte publikasjoner**

Jeg har valgt å ta for meg seks publikasjoner som leverer spillanmeldelser regelmessig. Av disse har jeg valgt tre nettsider som kun publiserer stoff relatert til spill, og tre dagsaviser hvor spillanmeldelser opptrer som en fast del av kulturdekningen. Dette er da tenkt som ett generelt tverrsnitt av de norske publikasjonene, med lik vekt på dagspressens kulturdekning og på de nettstedene som skriver utelukkende om spill. Jeg har valgt å begrense meg til totalt 30 spillanmeldelser for å kunne gjøre et grundig arbeid med materialet. Begrensningen fører til at jeg kan fokusere mye på tolkningen av analyse materialet, men vil også gjøre at resultatet vil være mindre reliabelt enn om utvalget hadde vært større. De utvalgte mediene ble først og fremst valgt ut på bakgrunn av sin størrelse i forhold til antall lesere og opplag, og tanken er da å benytte de avisene med anmeldelser som når ut til flest. Noen av de større publikasjonene ble likevel silt ut av utvalget. Bakgrunnen for denne silingen blir diskutert etter presentasjonen av de utvalgte publikasjonene.

Det er flere grunner til å velge tre aviser og tre nettsider som et utgangspunkt for utvalget. For det første er avisenes og nettsidenes anmeldelser ulike. De mediene som utelukkende skriver om spill leverer vanligvis lengre og ofte mer detaljerte anmeldelser som kan være mellom 900 og 2000 ord, mens dagspressen som regel skriver kortere og konsise anmeldelser på mellom 150 og 600 ord. Samtidig virker tendensen å være at avisanmeldelsene henvender seg til en mer generelt publikum, mens nettsidene skriver for lesere som har et visst kunnskapsnivå om videospill. Et slikt utvalg vil også representere feltets bredde i større grad enn bare én av formene ville ha gjort, og vil gi et mer komplett bilde av anmeldelseslandskapet slik det er i dag.

## **VG**

VG publiserte i 2011 spillanmeldelser i kulturseksjonen av avisen hver mandag, og hadde som regel en eller to anmeldelser fordelt på en avisside. Anmeldelsene har, basert på utvalget hentet fra 2011, som regel en lengde på mellom 200 og 400 ord, noe som er et normalt tall for spillanmeldelser som trykkes i avisene. I 2011 var det åtte ulike personer som anmeldte videospill for VG. Som en av landets største riksaviser med et nettoopplag på 233 298 i 2010 (Mediebedriftenes Landsforening, 2010), er VG en relativt stor aktør som vil være interessant å ta for seg når man skal se på spillanmeldelser i dagspressen. VGs spilldekning, med Rune Fjeld Olsen i spissen, har gjennom flere år bevist at videospill har sin plass i kultursegmentet i dagspressen.

## **Adresseavisen**

I likhet med VG opererer Adresseavisen som regel med en avisside dedikert til spillanmeldelser. Denne avissiden var i 2011 en del av avisens kulturdel hver tirsdag, og tok for seg en ulik mengde spill for hver uke, som regel to eller flere. Adresseavisens anmeldelser har store forskjeller i ordmengder fra spill til spill, men ligger som regel et sted mellom 150 og 800 ord. Brorparten av avisens anmeldelser i 2011 ble skrevet av Frode Singsås, mens Jonas Nilsen og Maren Agdestein har bidratt med et mindre antall anmeldelser hver. Adresseavisen er Norges nest største regionsavis med et nettoopplag på 73 434 i 2010 (Mediebedriftenes Landsforening, 2010).

## **Stavanger Aftenblad**

Stavanger Aftenblad er den siste avisen som ble plukket ut i enhetsutvalget. Avisen er den femte største avisen med jevnlig spillanmeldelser, med et nettoopplag på 63 988 i 2010 (Mediebedriftenes Landsforening, 2010). Som med VG og Adresseavisen har Stavanger Aftenblad en avisside dedikert til spillstoff i kulturbilaget som en hovedregel, men hyppigheten gjennom 2011 virker å ha vært litt mer uforutsigbar. Anmeldelsene kom som regel hver eller annenhver torsdag, men kunne også dukke opp på de andre ukedagene. Avisen hadde tre anmeldere i 2011. Brorparten av anmeldelsene ble skrevet av Kine Hult og Steinar Brandslet, mens Arild I. Olsson bidro med et mindre antall.

## **Pressfire.no**

PressFire.no er ikke et veldig gammelt nettsted, men har siden den første anmeldelsen i 2007 rukket å gjøre seg til en av landets mest prominente nettsider om videospill. I dag eies siden av Dagbladet-selskapet Berner New Media (Usignert, 2011, 'Dagbladet kjøper spillnettsted') og får flere lenker til sine artikler og anmeldelser publisert på forsiden av Dagbladets nettside. Samtidig var alle anmeldelsene i papirutgaven av Dagbladet i 2011 nedkortede og tidvis omskrevne anmeldelser hentet fra PressFire.no I 2011 var det 14 anmeldere som hadde minst én publisert anmeldelse på nettsiden. Anmeldelsene publiseres hyppig, men det er ikke noen tydelige publiseringsdatoer som foretrekkes over andre. Siden PressFire.no ikke figurerer på TNS Gallups ukentlige topplister, og heller ikke har publisert informasjon om besøkstall, blir det vanskelig å kommentere nettsidens trafikk.

### **Gamer.no**

Gamer.no er med sine 11 år det lengstlevende helnorske nettstedet i utvalget som skriver utelukkende om videospillrelatert stoff. Nettstedet er per dags dato en del av selskapet Mediehuset Tek, og publiserer daglig nyheter og annet om videospill. I likhet med PressFire.no har nettsiden ikke noe fast tidspunkt for publisering av anmeldelser slik papiravisene gjerne har. Gamer.no har et knippe heltidsansatte, men får mange av anmeldelsene sine fra frilansere. I 2011 var det 18 navngitte anmeldere som publiserte minst én anmeldelse på nettsiden. I følge TNS Gallups ukentlige toppliste over nettsteder hadde Gamer.no et gjennomsnitt på 24 090 unike besøkende i uke 49 i 2011 (TNS Gallup, 2011, web). Disse tallene vil endre seg fra uke til uke, men kan brukes til å sammenligne et nettstedets størrelse med utgangspunkt i én uke.

### **Spill.no**

Spill.no er den yngste av enhetsutvalgets utplukkede. Nettsiden ble lansert i 2009 (Fossbakken, 2009), og blir i dag ledet av Jon Cato Lorentzen. Per dags dato er det Omega Media AS som eier Spill.no. Nettstedet publiserer daglig nyheter, artikler eller anmeldelser av videospill, men forholder seg i likhet med Gamer.no og PressFire.no ikke til noe tydelig skjema for når anmeldelsene skal publiseres. I 2011 var det sju anmeldere med minst én publisert anmeldelse. I følge TNS Gallups ukentlige toppliste over nettsteder hadde Spill.no gjennomsnittlig 11 055 unike besøkende i uke 49 i 2011 (TNS Gallup, 2011, web). Disse tallene endrer seg fra uke til uke, men gir en god oversikt over hvor mange som besøker nettstedet i en viss periode.

I tillegg til disse utvalgte publikasjonene vil jeg bruke ti anmeldelser fra spillmagasinet Gamereactor til å prøve ut de kriteriene som kommer frem av analysen. Denne siste analysen vil skje separat fra analysen av hovedutvalget, og vil derfor skje tidsmessig etter at kriteriene og deres kategorier har kommet ut av kodingen av anmeldelsene fra de øvrige seks publikasjonene. Dermed vil jeg kunne undersøke om de samme kriteriene dukker opp i disse fem anmeldelsene, eller om det dukker opp uforutsette kriterier. Jeg vil også kunne anta hvilke kriterier som mest sannsynlig vil figurere i denne siste analysen basert på forekomsten av kriterier i hovedutvalget.

### **Gamereactor**

Gamereactor er et europeisk spillmagasin med fem uavhengige redaksjoner, i Tyskland, Norge, Sverige, Danmark og Finland (Gaca, 2012, s. 3), og den norske utgaven av bladet har et opplag på 35 000 (Nymoen, 2012, s. 3). Dette tverrnasjonale samarbeidet gjør at bladene inneholder oversettelser av artikler og anmeldelser skrevet av skribenter i andre redaksjonene. Bladet kommer ut ti ganger i året og er et gratismagasin. Jeg forholder meg i oppgaven kun til anmeldelser fra det publiserte bladet, selv om Gamereactor også publiserer anmeldelser på sin nettside, <http://www.gamereactor.no/>. Bladets anmeldelser varierer betydelig i ordmengde basert på hvordan de er plassert i bladet. Noen av de kortere anmeldelsene kan være knapt 100 ord lange, mens de lengre anmeldelsene kan strekke seg over 700 ord.

#### **2.2.1 – Nevneverdige utelatte publikasjoner**

Det er noen store og nevneverdige publikasjoner som ikke er en del av utvalget. Jeg føler det er nødvendig å ta opp disse publikasjonene og skrive litt om hvorfor de ble utelatt fra oppgaven. Jeg ønsker også å kort klargjøre min egen posisjon som frilanser for Gamer.no og begrunne hva jeg har gjort for å sørge for at mitt engasjement ikke er problematisk for oppgaven.

### **Aftenposten Morgen**

Som landets største riksdekkende avis i 2010 med et nettoopplag på 239 831 (Mediebedriftenes Landsforening, 2010), og med tilnærmet en hel side ukentlig spillstoff hver tirsdag, er Aftenposten Morgen utvilsomt en aktør blant trykkmediene som når ut til

mange lesere. Grunnen til at avisen utelates i denne oppgaven er at Spill.nos redaktør og hyppigste anmelder, Jon Cato Lorentzen, var den eneste som skrev anmeldelser på regelmessig basis for Aftenposten i 2011. Avisen utelates derfor for å gjøre plass til en av de andre aktørene, og for å sørge for at Lorentzens bidrag ikke får en overvekt i anmeldelsesutvalget ved å være representert i to medier med minst seks anmeldelser.

### **NRK Filmpolitiet**

NRKs ukentlige radioprogram, Filmpolitiet, anmelder videospill så vel som filmer og TV-serier på luften hver fredag, og har også en nettside ved <http://p3.no/filmpolitiet/> der de blant annet publiserer tekstlige anmeldelser av videospill. Filmpolitiet utelates i denne oppgaven fordi anmeldelsene som publiseres på nettsiden er omskrevne og utbroderte tekster basert på de muntlige anmeldelsene i radioprogrammet. I oppgaven ønsker jeg å fokusere først og fremst på skriftlige anmeldelser.

### **Egen rolle i miljøet**

Jeg føler at det er nødvendig å presisere at jeg er aktiv som frilanser for Gamer.no per dags dato. Regelmessig leverer jeg tekster til nettstedet, og får betalt en avtalt sum per oppdrag. Jeg føler likevel ikke at det er problematisk å diskutere anmeldelsene fra nettstedet, og har bevisst unngått å velge mine egne tekster til gjennomgang i oppgaven. På nåværende tidspunkt vil jeg ikke definere meg selv som en pioner eller en veldig betydelig figur i miljøet, og jeg tror ikke at jeg påvirker utfallet av analysen i noen stor grad ved å ekskludere mine egne tekster. Ved oppgavens begynnelse vurderte jeg om alle anmeldelsene fra dette nettstedet burde utelates på grunn av min delaktige rolle i miljøet, men kom frem til at det ville virke unaturlig å ekskludere Gamer.no fra utvalget. Publikasjonen hadde en sterk posisjon i den nettbaserte norske spillpressen anno 2011, og en eventuell fullstendig utelatelse ville antageligvis ha påvirket utfallet av analysen og gitt en mer ufullstendig representasjon av det norske anmeldermiljøet.

### **2.3 – Enheter, variabler og nivå**

Nå som jeg har presentert de aktuelle publikasjonene vil det også være hensiktsmessig å knytte utvalget til de metodiske begrepene metodene som jeg kommer til å anvende. I en kvantitativ innholdsanalyse vil det være nødvendig å strukturere materialet som skal analyseres (Østbye et.al., 2007, s. 213). Det vil si at man må klargjøre hvilke *enheter* man

skal bruke, hvilket *nivå* man skal analysere materialet på og hvilke *variabler* som skal være med. En enhet vil være den typen materiale på et bestemt innholds nivå man ønsker å ta for seg. For eksempel vil en enhet kunne være en avisårgang på et høyere nivå, en avis på et lavere nivå, eller en artikkel på et enda lavere nivå. Samtidig kan man skille mellom kodingsenhet og analyseenhet. En variabel vil være en registrert opplysning fra enhetsmaterialet. For eksempel kan dato eller artikkelsjanger være variabler. Disse variablene har så variabelverdier, for eksempel kan 29. april være en variabelverdi til variabelen dato (Østbye et.al., 2007, s. 156 – 157, 213 – 216).

### **2.3.1 – Enhet**

I denne oppgaven vil jeg operere med spillanmeldelser som enheter. For ordens skyld konsentrerer jeg meg kun om det innholdet i anmeldelsene. Bilder og deres billedtekster, og andre ikke-relaterte tekstlige egenskaper som kan forekomme, vil ikke være av interesse her. Jeg inkluderer likevel ingressen i anmeldelsene, siden det kan ligge kriterier der. Jeg inkluderer derimot ikke anmeldertitlene siden de enten består av spilltittelen, bare indikerer om spillet kan sies å være bra eller dårlig uten begrunnelse, eller er en repetisjon av en vurdering i selve anmeldelsen. Enhetsutvalget vil være begrenset til totalt 30 spillanmeldelser; fem anmeldelser per redaksjon.

Enhetsutvalget er begrenset til ett år, mest fordi jeg ønsker å se på et utvalg anmeldelser innenfor en kortere periode, men også for å skape et så konsist bilde av anmeldernes kriteriebruk som mulig. Følgene av dette valget vil være at resultatet av analysen kun vil kunne si å omhandle anmelderåret 2011, selv om det er rimelig å anta at kriteriebruken ikke har endret seg i noen betydelig grad de siste par årene eller vil endre seg i nærmeste fremtid.

Jeg bestemte meg for å begrense enhetsutvalget kun til tekst. Det finnes spillanmeldelser i radioform ved Norsk Rikskringkastings radioprogram Filmpolitiet, det har tidligere eksistert anmeldelser på TV(Olsen, 2004, s. 50), og på Internett har det også i den siste tiden kommet noen videoanmeldelser hos blant andre nettpublikasjonen PressFire.no. Disse fungerer forøvrig ofte som et supplement til skrevne anmeldelser og er per dags dato ikke like utbredt som tekstbaserte anmeldelser i Norge, og blir av den grunn ikke så interessante i denne sammenhengen.

### 2.3.2 – Variabler og variabelverdier

I utgangspunktet vil den mest prominente variabelen være *kriterium*. Dette er også en variabel hvor variabelverdiene ikke er gitt når jeg setter i gang med analysearbeidet, men som trer frem etter hvert som materialet kodes. Derfor vil det bli nødvendig å gå gjennom materialet flere ganger, siden nye kriterier vil kunne tre frem ut av kodingsmaterialet etter flere gjennomganger. Dette vil også hjelpe til med å kondensere ned utvalget av kriterier etter som noen vil kunne overlape hverandre og være overflødige etter gjennomgangene. Det vil være hensiktsmessig å skrive et kort notat spesifikt om *hva* som kommenteres ved hvert kriterium, slik at det skal bli lett å finne igjen når man gjennomgår enheten i etterkant, og for å gjøre det tydelig hva kriteriet er tolket ut av.

For å gi et ryddig og oversiktlig bilde over materialet er det et par andre variabler jeg ønsker å kode. Jeg ønsker å registrere navn på selve anmeldelsen, hvilket spill som anmeldes, hvem som anmelder, publikasjonsdato, hvilken publikasjon som publiserer teksten, hvilken karakter eller hvilket terningkast anmelderen ender opp med å gi produktet. Alt dette er informasjon som er lett å registrere, men som kan gi et perspektiv på omstendighetene som ligger utenfor selve kriteriene. Kanskje kan det åpenbare seg mønstre i datamatriksen som ikke ville ha vært tydelige uten denne informasjonen som vil kunne være relevant for oppgaven, eller for et potensielt videre arbeid. For eksempel kan noen kriterier kanskje forekomme mer hyppig i spill med noenlunde samme karakter.

Med et slikt variabelfokus vil denne datamatriksen se slik ut:

Spillanmeldelse	Notat om kriteriet	Kriterium	Anmelder	Pub. dato	Publikasjon	Karakter	Spill

### 2.4 – Åpen koding

Jeg vil gjennomføre kodingen av enhetsutvalget gjennom en iterativ prosess. Kodingen av tekstene vil skje gjennom flere ledd, og jeg ønsker å benytte meg av en åpen kodingsprosess for å identifisere kriterier i teksten. En åpen koding er en måte å gjennomgå enhetsutvalget på, der man setter merkelapper, også kalt *koder*, på lesbare kategorier. Dette kan gjøres ved å tilegne kategoriene numre, farger eller andre lett gjenkjennelige trekk. Denne



kodingsmetoden er også veldig fleksibel når det kommer til detaljnivå (Neuman,2011, s. 511 – 512). Håpet er at en slik prosess vil gjøre det lettere å systematisere og kontekstualisere kriterier.

Det er viktig å påpeke at akkurat denne kodingsprosessen vil være preget av kvalitative egenskaper når kriteriene skal identifiseres. Kriteriene må i dette tilfellet tolkes ut av teksten, og jeg må ta vurderinger av hva som kan regnes for å tilhøre hvilke kriteriegrupper på egen hånd. Disse vurderingene blir da registrert i tabellen, og blir presentert som kvantitativ informasjon.

I den første åpne kodingsprosessen vil jeg for min egen del analysere enhetsutvalget og liste opp de tilfellene av kriterier jeg kommer over i teksten i et skjema. Dette vil jeg gjøre ved å lage en komprimert referanse til spesifikt hva anmeldelsen kommenterer på, slik at det blir lett å finne igjen setningen i teksten i etterkant. Jeg vil også notere meg hvilken redaksjon og hvilken anmeldelse kriteriet dukker opp i, og antall ganger de spesifikke kriteriene figurerer i enhetsutvalget. Så vil jeg foreta en ny gjennomgang av enhetsutvalget, denne gangen med de kriteriene jeg har kodet ut av teksten som et bakteppe. De da allerede kodede kriteriene vil kanskje gi meg et nytt perspektiv på enhetsutvalget som forhåpentligvis vil gi en ny forståelse for anmeldelsenes kriterier. Denne prosessen vil jeg gjenta så mange ganger som nødvendig for å gjøre analysen så grundig som mulig. Det endelige skjemaet er vedlagt helt bakerst i oppgaven under vedlegg nr. 1.

Målet med å gjøre en slik iterativ gjennomgang av enhetsutvalget er å bruke dataene mens de blir identifisert. Tanken er at forståelsen for stoffet vil endre seg etter hvert som jeg identifiserer stadig flere kriterier i enhetsmaterialet, og at nye kriterier kan komme ut av denne nye tolkningen. En slik hermeneutisk metodikk vil hjelpe med å gjøre resultatet helhetlig og grundig, og vil sørge for at prosessen tar hensyn til det arbeidet som allerede er gjort.

I så henseende vil noe av metodebruken i min oppgave ligne på det Zagal, Ladd og Johnson (2009, s. 215 – 216) gjorde med sin åpne koding i *Characterizing and Understanding Game Reviews*. De brukte også en åpen kodingsmetode for å identifisere de ni temaområdene som er grunnlaget for deres forskningsartikkel.

## **2.5 – Generalisering og abstrahering**

I alle ledd av analysen vil det forekomme generalisering. Generalisering innebærer å tilskrive objekter felles egenskaper, og det å generalisere består i å identifisere enkeltobjekter som medlem av en allmenn kategori (Østbye et.al., 2007, s.234). Identifiseringen av kriterier og den påfølgende tolkningen og plasseringen av disse kriteriene vil da bli en slik generalisering. Enkeltobjektene er kriterier, og de allmenne kategoriene er i første omgang kriteriene, og senere kriteriegruppene. Når jeg kategoriserer hvert vurderingsgrunnlag vil dette være å abstrahere materialet. Abstrahering vil i denne sammenhengen bety å identifisere og skille ut egenskaper som kan være felles for flere medlemmer av en kategori (Østbye et.al., 2007, s. 234).

Som sagt vil det foregå generalisering i alle leddene av analysen. Det vil si at det også forekommer generalisering når resultatet av analysen skal presenteres, og det vil også forekomme generalisering når jeg skal reflektere over kriterienes forekomster i utvalget.

## **2.6 – Stratifisert utvalg**

I denne oppgaven jobber jeg med et relativt lite utvalg av publikasjoner og anmeldelser, og det vil derfor være hensiktsmessig å benytte et stratifisert sannsynlighetsutvalg for å plukke ut hvilke spillanmeldelser som skal analyseres (Neuman, 2011, s. 256 – 257). Siden målet er å finne felles kriterier basert på et representativt utvalg vil jeg sørge for at utvalget inkluderer så mange unike røster som mulig. Derfor, når det gjelder de spillmediene som har flere anmeldere, ønsker jeg først å plukke ut fem anmeldere fra hver enkelt redaksjon, og deretter én anmeldelse per anmelder. Denne typen stratifisert utvelgelse, der man deler universet av enheter inn i sub-univers basert på differensierbare egenskaper, gjør at den tilfeldige utvelgelsesprosessen kan kontrolleres til en viss grad (Neuman, 2011, s. 256 – 257). Samtidig, for å være sikker på at mine egenproduserte anmeldelser for Gamer.no ikke påvirker utfallet vil jeg ekskludere alle mine anmeldelser når utvalget av enheter skal trekkes.

Denne stratifiseringen vil da gjelde for VG, Adresseavisen, Spill.no, Gamer.no og PressFire, siden disse fem redaksjonene hadde flere enn fem aktive anmeldere i 2011. Det er verdt å merke seg at i instanser der flere enn én person anmelder samme spill, slik tilfellet var med noen av Adresseavisens anmeldelser, regner jeg dette for å være en egen unik anmelder for

hvert unike tilfelle. Adresseavisen hadde da fem anmeldere med minst én publisert anmeldelse i 2011, PressFire.no hadde 14, VG hadde åtte navngitte anmeldere (de hadde også en anmeldelse der anmelder ikke er oppgitt) mens Gamer.no hadde 17 anmeldere – inkludert meg selv. Metoden for utvelgelse vil være så tilfeldig som mulig: jeg knytter hver anmelder fra disse sidene til et nummer. Først trekkes personene, så trekkes en av anmeldelsene ved bruk av samme metode. For de mediene som har mindre enn fem anmeldere vil utvelgelsesprosessen fortone seg lik, men uten trekningen av anmelder. Der antall anmeldere ikke går opp naturlig med fem vil den anmelderen med flest publiserte anmeldelser i 2011 veie tyngst når utvalget fra mediet skal trekkes.

Når det kommer til trekkingen av de 10 anmeldelsene fra Gamereactor må jeg gå gjennom alle de utgitte bladene i 2011 og registrere hvilke anmeldere som er norske og hvilke anmeldelser disse norske anmelderene skrev. Deretter vil trekningen foregå akkurat på samme måte som med resten av publikasjonene.

## **2.7 – Validitet og reliabilitet**

Resultatet av differansen mellom de to utvalgene vil være knyttet til oppgavens validitet. Validitet betyr i dette tilfellet troverdighet, og handler om hvorvidt målene som er satt for å identifisere kriteriene kan imøtekommes med prosessen (Østbye et al., 2007, s.25).

Reliabilitet betyr pålitelighet og er et begrep som angår kvaliteten i innsamlingen, bearbeidelsen og analysen av data (Østbye et al., 2007, s. 26). I mitt tilfelle vil dette begrepet først og fremst omhandle resultatet av en utprøving av kriteriene. Dette er likevel problematisk, siden det er umulig å lage et mål som forteller noe om hvordan kategoriseringen av innholdet samsvarer med virkeligheten (Østbye et al., 2007, s. 223). For å forsøke å teste kriteriene som kommer frem gjennom kodingen av anmeldelsene er planen da å gjennomføre en ny koding av ti anmeldelser hentet fra spillmagasinet Gamereactor. Hensikten er da å kryssjekke disse ti anmeldelsenes vurderinger med kriteriene jeg allerede har identifisert, og se om det dukker opp uforutsette eller uplasserbare vurderinger i disse anmeldelsene. Dersom alle de identifiserte vurderingene fra disse ti anmeldelsene passer inn i kriteriene jeg tidligere har identifisert vil dette kunne styrke forskningens validitet. Forut for utprøvingen vil jeg også gjøre antagelser om hvordan det kvantitative resultatet vil ut i fra hvilke kriterier som opptrer sterkest i hovedutvalget.

## **2.8 – Utvinningen og organiseringen av kriteriene**

For å gjøre prosessen for kriterieidentifikasjonen så transparent som mulig for leseren ønsker jeg kort å oppsummere arbeidsprosessen. Arbeidet med å plukke ut aktuelle aviser og nettsider ble gjort først og fremst på bakgrunn av å velge de største aktørene fra begge verdenene. Siden jeg hadde valgt å benytte meg av metodikken slik den er beskrevet ovenfor, ble jeg nødt til å gå gjennom og organisere alle anmeldelsene fra 2011 for både de tre aktuelle avisene og de tre nettstedene for å lage en oversikt over hvilke anmeldere som anmeldte for hvilke publikasjoner. På dette tidspunktet ble det viktig for meg å etablere regler for de anmeldelsene og anmelderne som devierte fra normen for å sette grenser for hva som skulle regnes som en enhet.

Da jeg hadde funnet frem til alle anmeldere i de aktuelle nettstedene og avisene i 2011, tilegnet jeg hver anmelder et unikt tall for hver av de seks publikasjonene. Deretter trakk jeg ut fem anmeldere fra hver publikasjon ved å trekke ut tilfeldige tall. Den samme prosessen ble så gjentatt for hver enkelt anmelder som ble trukket: jeg laget meg en oversikt over hva anmelderne hadde skrevet av anmeldelser i 2011, tilegnet hver anmeldelse et tall, og trakk ut anmeldelser basert på tilfeldige tall.

Den åpne kodingsprosessen ble gjennomgått flere ganger, både systematisk med gjennomganger av hele materialet, og sporadisk med gjennomganger av enkelte anmeldelser. Kriterier ble slått sammen, lagt til og fjernet etter hvert som sammenhenger ble oppdaget og forkastet. Det ble også utfordrende å kondensere ned enkelte vurderinger til å inneholde bare ett kriterium, og i noen tilfeller ble jeg nødt til å registrere to kriterier i aksjon på én vurdering. Deretter jobbet jeg med å plassere kriteriene i kategorier for å danne et oversiktlig system, og for å plassere kriteriene i sammenheng med hverandre og med det teoretiske grunnlaget. Resultatet av dette arbeidet presenteres og diskuteres i kapittel 4.

### **3 – Om norsk spillanmelderi**

Det er flere problemer, kontekster og bemerkninger som bør håndteres før en diskusjon rundt hva slags kriterier som forekommer i anmeldelsene kan ta sted. Først og fremst finner jeg det nyttig å presentere en kort historisk oversikt over norsk spillanmelderi. Videre er det viktig å presisere *hva* som er unikt for spillanmeldelser som sjanger sammenlignet med andre kulturanmeldelser. Det vil også være nødvendig å diskutere litt rundt tidligere forskning på spillkritikk og anmelderi som felt, og da særlig rundt mangelen på slik forskning.

#### **3.1 – Norsk spillanmelderis historie**

Det vil være en omfattende oppgave for meg å skrive en historisk nøyaktig oversikt over norsk spillanmelderis historie, og det faller litt utenfor oppgavens mål. Feltet er ungt, men likevel stort nok til at en godt utført historieskriving vil oppta mye tid. Likevel ser jeg nytteverdien og relevansen i å gi en kort historisk fremstilling av norsk spillanmelderi. Dette vil gi leseren en innføring i det som er et felt uten noen tidligere form for historisk oversikt, og jeg vil derfor forsøke å etablere en så nøyaktig og eksakt innføring som mulig.

Denne historiske biten vil bli konstruert frem av relevant informasjon fra avis- og tidsskriftsarkivet Retriever (tidligere Atekst) søk i Nasjonalbibliotekets digitale arkiver, og elektroniske kopier av blader tilgjengelig på Internett. De tidligste elektroniske kopiene av blader er først hentet fra en privat og ukomplett samling, scannet og publisert på Internett, men jeg har i etterkant verifisert alle disse kildene med fysiske kopier lånt fra Nasjonalbiblioteket. Jeg har ikke hatt kapasitet eller tid til å gå nøye gjennom alle tidsskrifter og årganger som er tilgjengelige, og må derfor basere mye av den historiske kontekstualiseringen på et par utvalgte tekster.

Det har ikke lyktes meg å oppdrive mange tidligere forskningsarbeider som handler om den norske spillanmeldelsenes historikk. Det eneste arbeidet som er innoemnet i noen grad er Øystein Nes' (2010, s 6) masteroppgave *Spilljournalistiske utfordringer – Diskurser om spilljournalistikkens rolle og utfordringer* der hovedtemaet er spilljournalistiske idealer og forholdet mellom økonomiske interesser og autonomi. Nes (2010, s. 8 – 13) tar kort for seg den norske spilljournalistikken, men er veldig generell i sin historiske fremstilling og fokuserer mest på dagspressens behandling og oppfatning av videospill som medium. Nes skriver riktignok veldig kortfattet om den amerikanske spillpressens oppblomstring, men

relativt lite om den norske. Jeg ser derfor på dette som en mulighet til å ta del i noe nytt og relativt uutforsket. Nok en gang er det hensiktsmessig å skille mellom forskjellige typer av arenaer for spillanmeldelser: anmeldelser i bladformat, anmeldelser på Internett og anmeldelser i dagspressen. I tillegg ønsker jeg å fokusere litt på anmeldere med lang fartstid, organiseringen av Spillkritikerlauget og debatten rundt spillanmeldelsenes innhold i 2009.

### **3.1.1 – Bladbransjen**

På slutten av 1980- og begynnelsen av 1990-tallet eksisterte det norske blader som skrev om nyheter og hendelser innen PC-markedet. PC-spill var en av områdene bladene fokuserte på, blant annet med anmeldelser av nye spilltitler. Et av disse bladene var Den Norske Hjemmedataklubben, knyttet til firmaet Data-Tronic, som gav ut sitt første nummer mot slutten av 1990. Etter dette ene nummeret i 1990 hadde bladet seks nummer fra 1991 og frem til 1993, før bladet gikk over til å hete GIGA etter det tredje nummeret i 1994, i følge søk gjort i Nasjonalbibliotekets utlånsarkiv: NB Digital. Gjennom bladet kunne man melde seg inn i klubben for å få tilgang til blant annet billige tilbud på PC-spill, samt tegne et årsabonnement som dekket seks blader i året.

I det første nummeret fra 1993 hevdes det at bladet på det tidspunktet hadde et opplag på 16 000, og at om lag 6500 av disse ble solgt over disk hos bladforhandlere (Usignert, 1993a, s. 4). I disse bladene ble det også publisert flere helsiders spillanmeldelser av aktuelle spill som ikke er veldig ulik den formen vi kjenner på Internett i dag. Anmeldelsene inneholder beskrivelser av spillenes egenskaper i tillegg til vurderinger av forskjellige elementer av verket og opplevelsen. På slutten av hver anmeldelse blir det presentert en totalvurdering i form av en prosentverdi, i tillegg til en liste over pluss og minus ved opplevelsen. Ofte er de uten byline slik at det blir vanskelig å vite hvem som sto bak teksten (Usignert, 1993b, s. 7, 13), men i noen tilfeller underskrives de av Tonny Espeset (Espeset, 1993, s. 10, 38).

Et lignende blad fra samme tidsperiode var Amiga Forum. Bladet, som utviklet seg fra abonnementsbladet Exec til å hete Amiga Forum, spesialiserte seg på en type PC-maskiner som gikk under merkenavnet Amiga. Bladet ble gitt ut fra 1992 og til 1994, da det skiftet navn til Megabyte, i følge søk gjort i Nasjonalbibliotekets utlånsarkiv: NB Digital. Innholdet bestod av blant annet nyheter og tester av Amiga-relaterte produkter og programvare, deriblant Amiga-spill. I likhet med Den Norske Hjemmedataklubben ble Amiga Forum

preget av annonser, men i betydelig mindre grad. I bladet ble det satt av en egen bolk til stoff som omhandlet videospill, kalt Happy Hour!. I det første bladet fra 1992 regnes delen som et bilag, og nesten hele segmentet er på dansk, sett bort i fra en samlesak om CDTV skrevet av Øyvind, antageligvis den norske redaktøren for bladet Øyvind Skogvoll (Øyvind, 1992, s. 2). Senere inneholdt denne bolken blant annet et utvalg med spillanmeldelser, skrevet av Marius Røstad og Ole Andreas Grytedal (1993, s.29 – 36). Disse anmeldelsene lignet i struktur på anmeldelsene fra Den Norske Hjemmedataklubben, men benyttet seg av terningkast i stedet for en prosentkala for karakterer. I forhold til dagens nettanmeldelser inneholdt Happy Hour!-anmeldelsene veldig lite vurderinger, og fokuserte mer på beskrivelse av spillenes egenskaper.

Antallet norske blader som inneholdt spillanmeldelser fortsatte å vokse i takt med spillmediets popularitet på nittitallet. Det kom flere konsollspesifikke publikasjoner, slik som Nintendo Magasinet (der bilaget Power Play inneholdt spillanmeldelser) og Offisielt Norsk Playstation Magazine, men også noen publikasjoner som ikke begrenset seg til en konsoll, slik som Kontroll og Super Play. Noen av de tidligste bladene bestod delvis eller helt av oversettelser fra utenlandske anmeldelser. Manglende informasjon om hvem som har skrevet hva blandet med denne tverrnasjonale samarbeidsproduksjonen gjør det vanskelig å skille mellom hva som kan regnes for å ha vært norske anmeldelser og utenlandske.

Rundt midten av 2000-tallet forsvant nesten alle de norske spillbladene. Et av de siste forsøkene på å lansere et norsk spillmagasin kan ha vært den norske utgaven av det internasjonale bladet Super Play i 2004, men bladet ble lagt ned allerede i 2005, i følge søk gjort i Nasjonalbibliotekets utlånsarkiv: NB Digital. Det eneste norskspråklige spillmagasinet som eksisterer i papirform i dag er gratisbladet Gamereactor.

### **3.1.2 – Internettets inntog**

Selv om Gamereactor i dag er det eneste norske spillmagasinet i trykk, eksisterte navnet aller først som et tredelt skandinavisk spillnettsted på slutten av nittitallet. Som en del av Egmont Onlines spillportal var Gamereactor opprinnelig en dansk nettside lansert i 1998 (Usignert, ukjent år, *Om Gamereactor*), men en svensk og norsk utgave med egne redaktører eksisterte den gang også. Etter at Egmont Online avsluttet samarbeidet med Gamereactor.no i

begynnelsen 2002 tok Gamez.dk over driften av nettstedet (Kvistad, 2002). Per 8. april 2012 er det fremdeles Gamez Publishing A/S som driver både nettstedet og gratisbladet.

Etter hvert som Internett ble tilgjengelig for over halve Norges befolkning rundt tusenårsskiftet (Sandberg, 2000, s. 34), begynte det å dukke opp flere norske nettsider som omhandlet videospill. En av de tidlige norske nettsidene var Gamer.no som ble lansert i mai 2001. Ved lansering ble nettsiden drevet av redaktør Tor-Steinar Tangedal sammen med tre andre personer som jobbet på frivillig basis, og bød på spillanmeldelser, -nyheter og andre spillrelaterte artikler (Tangedal, 2001). Nettsiden vokste seg gradvis større gjennom 2000-tallet, og per 24. mars 2012 er siden en del av Mediehuset Tek og blir fremdeles ledet av Tangedal, men nå med fire ansatte journalister og 13 aktive frilansere.

Gamer.no og Gamereactor.no fikk konkurranse utover 2000-tallet av spillnettsteder fra både private og offentlige aktører. I 2007 lanserte NRK sitt eget nettsted for videospillstoff kalt Spiller.no (Usignert, 2007, s. 46), men dette nettstedet ble i 2010 slått sammen med radioprogrammet Filmpolitiets nettsider (Håkonsen, 2010). Mediehuset Nettavisen, på den tiden eid av TV2 (Johnsen, 2002, s. 20), åpnet på sin side Spillsonen.no i 2004. Nettsiden ble senere omdøpt til å hete Spillmagasinet.no, og er fremdeles en aktiv del av Nettavisens spillsatsing.

En annen senere aktør er Spill.no. Spill.no i sin nåværende form ble først lansert i 2009 som en satsing av nettsamfunnet Biip.no. Biip.no var på den tiden et datterselskap under Egmont Serieforlaget og TV2 (Fossbakken, 2009). Per dags dato, 10. april 2012, er Spill.no ledet av redaktør Jon Cato Lorentzen og redaksjonen består i tillegg av en nyhetsredaktør, to skribenter og et knippe frilansere.

PressFire.no er et annet nettsted som på kort tid har etablert seg som en av landets ledende aktører. Da det Dagbladet-eide selskapet Berner New Media kjøpte nettstedet i begynnelsen av 2011 fikk PressFire.no fullt ansvar for Dagbladets spilldekning. Nettstedet hadde tidligere samarbeidet med avisen om innhold (Usignert, 2011, s. 6). Per 20. april 2012 har nettsiden ingen tydelig oversikt over alle skribenter, men ledes av redaktør Kjetil Svensen og redaksjonssjef Jarle Hrafn Grindhaug. Disse to svarer igjen til ansvarlig redaktør for Dagbladet, John Arne Markussen.



Samtidig har utviklingen på Internett de siste årene mot det såkalte Web 2.0 brakt med seg et større fokus på muligheten til å la lesere bidra med innhold. Noen norske sider, slik som Spill.no, gir leserne muligheten til å publisere sine egne anmeldelser i tilnærmet samme stil som de redaksjonelle anmeldelsene, med bilder, terningkast og muligheten til å kommentere teksten. Internasjonalt har denne kulturen med brukerskapte anmeldelser resultert i alternativer til de etablerte anmelderne for de som måtte ønske det. Internettets vekst har åpnet opp for muligheten til å la alle delta i den kulturelle debatten og selv skrive anmeldelser forholdsvis avgiftsfritt gjennom blant annet blogger og debattforum. Det er vanskelig å spå hvordan denne utviklingen vil utarte seg videre i årene som kommer, men foreløpig er skillet mellom brukeranmeldelser og anmeldelser fra etablerte instanser fremdeles markant.

### **3.1.3 – Dagspressens tidlige spillanmeldelser**

Det er vanskelig å si med sikkerhet hvem som var først ute når det kommer til spillanmeldelser i dagspressen. VG publiserte allerede i 1992 en artikkel hvor avisen samarbeidet med daværende førsteamanuensis i pedagogikk på høgsolen i Lillehammer, Kjell Askeland<sup>1</sup>, psykologutdannede Guro Øiestad<sup>2</sup>, importfirmaet BJ Electronic og forhandleren Spaceworld om å anmelde 9 videospill til PC (Usignert, 1992, s. 36 – 37). Spillene fikk en vurderingssum i form av terningkast. Noe som er litt interessant er hvordan forskerne vurderte spillene etter gitte kriterier, ganske ulikt fra hva som er anmelderpraksis innen kulturuttrykk i dag. Kriteriene var handling, vold, spenning, frustrasjon, lek/opplæring, grad av kontroll, sosialt og språk. Fokuset på spillets grader av vold og krav til språkbeherskelse er antageligvis knyttet til testens mål om å hjelpe foreldre med å orientere seg i markedet.

Samtidig er det interessant å observere hvordan avisen bemerker mangelen på både en offentlig forbrukerveiledning og en sensurinstans på den tiden, og hvordan denne samlingen av anmeldelser da skulle være behjelpelig for de foreldrene som ikke hadde noen å henvende seg til. Dette er en funksjon spillanmeldelsene ikke fyller i dag, mest sannsynlig fordi industrien selv har opprettet organisasjoner for kontroll og merking av spill. De to største er

---

<sup>1</sup> <http://www.hum.uit.no/ofun/Sem.htm>

<sup>2</sup> <http://www.sv.uio.no/psi/personer/vit/gurooie/index.html>

antageligvis Entertainment Software Rating Board<sup>3</sup> i Nord-Amerika og Pan European Game Information<sup>4</sup> i Europa. Sistnevnte samarbeider med medieinstitusjoner i flere land, deriblant Medietilsynet, om å informere og opplyse om blant annet anbefalt aldersgrense på spill (Hva er PEGI?, 2008).

Etter dette virker det som om VG tok seg en pause på et par år fra spillanmeldelser, frem til de i begynnelsen av 1994 begynte med regelmessige ukentlige anmeldelser skrevet av Thomas Sletbakk (Sletbakk, 1994, s. 26). Disse anmeldelsene minner mer om nåtidens i både struktur og innhold. Aftenposten var litt senere ute og slapp spillanmeldelser mer uregelmessig, men synes å ha begynt like etter lanseringen av Nintendo 64-konsollen i 1997. Per Kristian Bjørkengs anmeldelse av *Wave Race 64* er antageligvis en av de første spillanmeldelsene Aftenposten publiserte (Bjørkeng, 1997, s. 31).

Siden den spede begynnelsen tidlig på 1990-tallet har dagspressen senere omfavnet videospill som en del av sin kulturdekning. Noen aviser, slik som eksempelvis VG og Dagbladet, har egne ansatte som driver delvis eller kun med spillstoff. Bergens Tidende hadde i 2011 en spilldekning som bestod av uregelmessige kommentarsaker, men hadde få regelmessige anmeldelser før nå nylig i 2012. Enkelte lokalaviser, slik som for eksempel Romerikes Blad, har på sin side ingen egne spillanmeldere, men får anmeldelser levert gjennom et nyhetsbyrå eller gjennom avtaler med andre aktører.

### **3.1.4 – Spillanmeldere og Spillkritikkerlauget**

Spillanmelderfeltet i Norge har aldri vært spesielt befolket, og feltet bærer preg av at virksomheten baserer seg mye på frilansere, både når det kommer til dagsavisanmeldelser og større nettsteder. Det er likevel et lite utvalg av journalister og redaktører i Norge som baserer en stor del eller hele sin inntekt på å jobbe med å skrive om videospill.

En av bransjens lengstarbeidende personer er Jon Cato Lorentzen, nåværende redaktør for Spill.no, formann i interesseorganisasjonen Spillkritikkerlauget og spillanmelder i Aftenposten. Lorentzen har tidligere vært både redaktør for bransjetidsskriftet Manual og

---

<sup>3</sup> <http://www.esrb.org/>

<sup>4</sup> <http://www.pegi.info/>

Gamereactor, og skribent innen en rekke blader, nettsteder og aviser, og er antageligvis den personen i bransjen som har skrevet for flest forskjellige publikasjoner gjennom det han selv har oppgitt som over 15 år per dags dato (Lorentzen, 2009, s. 5).

En annen anmelder som fremdeles er aktiv, og som har jobbet lenge i bransjen er Rune Fjeld Olsen. Olsen fikk sin første spillanmeldelse publisert på nettutgaven av VG den 19. mai 1997, og etablerte seg etter hvert en jobb der han skrev om spill på heltid (Olsen, 2007). Siden den gang har Olsen blitt en av landets mest fremtredende og velkjente spilljournalister, og har den siste tiden også ledet VGs nye ukentlige nett-TV-satsing om spill, kalt Level Up.

Snorre Bryne er også en av landets lengstarbeidende journalister i feltet. Bryne begynte å skrive om videospill først for gratisavisen Natt & Dag før han begynte å arbeide som spillanmelder, og senere som spillansvarlig, i Dagbladet (Sande, *Vil du jobbe i mediebransjen?*). Brynes første publiserte anmeldelse for papirutgaven av Dagbladet sto på trykk den 20. april 2001 i Manual-seksjonen av avisen (Bryne, 2001, s. 6). Han er fortsatt ansatt i Dagbladet, og publiserer jevnlig anmeldelser og andre spillrelaterte artikler i Dagbladets spillsatsing på nett, PressFire.no, og i kulturseksjonen i papiravisen.

I 2010 gikk den norske spilljournalistbransjen, inspirert av Dansk Spilråd<sup>5</sup>, sammen for å danne en felles interesseorganisasjon for alle landets spilljournalister. Organisasjonens hovedmål er:

- å styrke kunnskapene om dataspill som kulturopplevelse i samfunnet
- være et nasjonalt nettverk for spilljournalister og kritikere der disse kan diskutere bransjen og videreutvikle sin kompetanse og sine fagkunnskaper gjennom foredrag, undervisning, workshops og nettforum
- å samarbeide nasjonalt og internasjonalt med organisasjoner, foreninger og institusjoner som beskjeftiger seg med spill- og spillkultur (Spillkritikerlauget, Ukjent år)

Organisasjonen har vært forholdsvis stille i det offentlige rom siden lanseringen, men gikk i oktober 2011 ut med en pressemelding om anmelderforholdene rundt spillet *Battlefield 3*. Lauget bad sine medlemmer opptre varsomt når det gjaldt anmeldelsesprosessen av nettopp dette spillet. Organisasjonen hadde mottatt opplysninger om at spillets utgiver, Electronic

---

<sup>5</sup> <http://www.danskspilraad.dk/>

Arts, håndplukket spillmedier som skulle få tilgang til *Battlefield 3* før lanseringsdato, og at de også benyttet seg av et skjema der de ønsket uforsvarlig mye informasjon om anmelderen til de utvalgte mediene. Lauget så på sistnevnte som et forsøk på å kontrollere anmeldelsen, og minnet medlemmene om at en slik detaljstyring av spillmediene bryter med presseetikken.

I sammenheng med pressemeldingen fikk saken medieoppmerksomhet fra medier i og utenfor spillbransjen, både nasjonalt (Furuly, 2011, s. 9) og internasjonalt (Grayson, 2011). Electronic Arts Norge svarte på kontroversen og sa at håndplukkingen av spillmedier var en del av den globale strategien for spillet, men at det omstridte spørsmålsskjemaet ble sendt ut på grunn av en menneskelig feil. Det skulle aldri ha blitt sendt ut. NRK valgte fullstendig å unngå å anmelde spillet på bakgrunn av kontroversen, mens de resterende aktuelle mediene valgte å vurdere spillet (Bergesen og Fossum, 2011, s. 46).

### **3.1.5 – John Erik Riley og spillanmeldelsens mangler**

En ganske ny debatt rundt hva spillanmeldelser kan eller bør være ble innledet av forfatter og forlegger John Erik Riley i et innlegg i Aftenposten den 24. juni 2009. Riley argumenterte for at anmeldelsene er god forbrukerveiledning, men at dypere analyse med akademiske perspektiver var mangelvare. Han ønsket seg en spillkritikk som også tok hensyn til bredere kulturperspektiver og emner, og som ikke bare forholdte seg til en vurdering rundt hvorvidt et spill er bra eller dårlig (Riley, 2009, s. 2).

Kritikken fikk tilsvar av landets spillskribenter og spillforskere. Allerede samme dag kastet flere spillanmeldere seg over bloggene sine for å kommentere utspillet. Feltet var delt med både positive og negative reaksjoner på utspillet. Rune Fjeld Olsen svarte med å poengtere at spillanmeldere skriver forbrukerveiledning, og at ytterst få spill åpner opp for muligheten til en akademisk analyse. Han følte likevel at etterlysningen var på sin plass, og at en ny generasjon med anmeldere fra akademisk bakgrunn kanskje kunne ta opp denne tråden (Olsen, 2009). Snorre Bryne i Dagbladet svarte i noenlunde samme baner på avisens spillblogg, men poengterte også at anmelderne er under et tidspress, og at det eksisterer spillkritikk utenfor selve anmeldelsene i andre typer artikler (Bryne, 2009). Den personen som virket mest uenig med Riley var spillanmelder i Adresseavisen, Frode Singsaas. Singsaas mente at spilljournalistikken i sin helhet for lengst hadde figurert i samfunnsaktuelle

og offentlige debatter, håndhevet at spill utelukkende er et underholdningsmedium og hevdet at norske spillanmeldelser er riktig så gode (Singsaas, 2009).

Spillbloggeren Maren Agdestein ønsket på sin side diskusjonen om norsk spillkritikk velkommen, og poengterte også at selvrefleksjon burde være en selvfølgelighet for alle som driver med vurderinger av alle slag (Agdestein, 2009). Kent William Innholt publiserte en kommentar på Gamer.no der han sa seg enig med Riley i at norsk spilljournalistikk sjelden var utfordrende eller overraskende. Innholt sa seg også uenig i Olsens innspill om at få spill åpnet opp for muligheten til analytiske perspektiver, og pekte ut at videospill er et medium som skiller seg fra andre (Innholt, 2009). Postdoktor Kristine Jørgensen ved Universitetet i Bergen stilte i sitt blogginnlegg seg også delvis bak Riley, men følte at det burde være forskere og designere som stod for kritikken, og at spillanmelderne burde forholde seg til det å anmelde spill (Jørgensen, 2009).

Jon Cato Lorentzen, den gang sjefsredaktør for Gamereactor, svarte på innlegget ved å peke ut mediernes krav om aktualitet og spillutviklernes manglende kunstneriske ambisjoner som deler av hvorfor spillanmeldelsene som regel ikke pløyde dypere inn i verket. Lorentzen følte ikke det var noen plass for den kritikken Riley etterlyste i datidens marked, men sympatiserte med han når det kom til ønsket om en mer intelligent spillkritikk (Lorentzen, 2009, s. 5). Som et resultat av denne debatten skrev Øystein Nes en masteroppgave i 2010 kalt *Spilljournalistiske utfordringer* der han blant annet tok for seg denne debatten i mer detalj i et forsøk på å finne ut hva ulike aktører innen bransjen mente at spilljournalistikkens rolle kan sies å være (Nes, 2009, s. 6).

Det er viktig å påpeke at flere av de tidlige debattinnleggene til en viss grad synes å ha misforstått Riley, og at Riley senere kommenterte i innleggenes kommentarfelt for å oppklare et par av disse misforståelsene. Den mest vanlige korrigeringen gikk på antagelsen om at Riley mente at alle spillanmeldelser burde inkorporere lengre akademiske analyser. Riley påpekte derimot at han ikke ønsket at alle spillanmeldelser skulle inneholde slike dybdeanalyser, og at de ikke nødvendigvis trengte å være akademiske, men at noen av anmeldelsene burde make å by på noe slikt (Olsen, 2009). Riley var også uenig i at det burde være et skille mellom spillkritikk utført av akademikere og spillanmeldelser utført av

dagspressen, og følte at disse to distinksjonene ikke burde ha vanntette skiller mellom seg (Jørgensen, 2009).

Etter at debatten har kjølnet er det vanskelig å spore store endringer i det norske spilljournalistikkfeltet på den måten Riley ønsket seg. Anmeldelser er fremdeles glimrende forbrukerveiledning, men den typen anmeldelser Riley ettersøkte er få og sjeldne. Internasjonalt har det riktignok dukket opp tidsskrifter som tar for seg andre sider av spillmediet og spillkulturen på en måte som skiller seg fra den typiske dekningen, slik som amerikanske *Kill Screen* og svenske *Fienden*, men et tilsvarende norsk tilbud har uteblitt.

### **3.2 – Spillanmeldelsen som kulturanmeldelse**

I boken *Kritikk og kommers* beskriver Cecilie Wright Lund (2005, s. 15) begrepet kritisk tekst som «en subjektiv vurdering av dette verket, bygget på skribentens faglige skjønn.» Begrepet kritikk har et stort meningsspenn. Både enkle og kompliserte tekster som trykkes i dagspressen er kritikk, men også artikler av mer akademisk natur faller innenfor kategorien. Hun bemerker samtidig at begrepene *kritikk* og *anmeldelse* ofte brukes om hverandre, men at anmeldelse som regel blir brukt om tekster som er enklere og som ideelt sett kommer på trykk så fort publikum kan nyte verket selv. Cecilie Wright Lund (2009, s. 15) hevder at avisene betegner anmeldelse som en type journalistisk tekst der idealet er å ha teksten på trykk så raskt som mulig opp mot verkets tilgjengelighet. Det er verdt å merke seg at alle de norske redaksjonene jeg tar for meg i denne oppgaven betegner sine kritiske verkvurderende tekster som anmeldelser. Dette gjelder både for redaksjonene som har anmeldelsene sine på trykk og for redaksjonene som opererer på Internett.

Spillanmeldelsen som sjanger skiller seg på overflaten ikke markant fra kulturdekningen i dagspressen. I landets største riksdekkende avis, VG, er spillanmeldelsen et fast innslag i stoffet sammen med anmeldelser av andre kulturuttrykk, slik som bøker, musikk og film. Videospill er per dags dato en betydelig del av de største riksdekkende avisenes kulturdekning, hovedsakelig gjennom hyppige anmeldelser. Leif Ove Larsen (2008, s. 315 – 317) gjorde nylig en analyse av nyere norsk kulturjournalistikk basert på et utvalg, der det blant annet kom frem at anmeldelser av dataspill var den femte mest anmeldte kunstarten i 2005. Samtidig var spillanmeldelser det tredje største mediet i forhold til vekst fra 1984 og til 2005. Det å anmelde spill er en prosess som skiller seg kraftig fra det å anmelde musikk, film

eller bøker, og det vil være nyttig å utforske dette området av spillanmeldelsenes natur for å gi et tydeligere bilde av hva en spillanmeldelse egentlig er.

### 3.2.1 – Videospillenes egenart

For å finne ut hva som skiller det å anmelde spill fra det å anmelde kulturverker i andre medier kan det være lurt å se hva som skiller videospill fra andre kulturuttrykk.

Videospillenes egenart er kanskje lettest å spore hvis man tar for seg det som kan betegnes som en løkke av interaktivitet og sanselig tilbakemelding som skjer innenfor spillutviklerens fastsatte regelverk og konstruerte verden. Ved hjelp av denne konstante dynamikken mellom hva som skjer i spillet og hva spilleren gir av input, danner spilleren seg en egen opplevelse av spillet. Spillet designer vil ha forsøkt å skape spillets regler og mekanikker på en slik måte at han eller hun har en viss kontroll over hva spilleren kommer til å oppleve, men kan ikke sies å ha et helhetlig grep over hvordan spillets dynamikk utarter seg i aksjon.

På dette tidspunktet er det viktig å avklare at begrepet om interaktivitet ikke kan sies å ha én fast definisjon. Det er et heller løst begrep som krever en definering før jeg kan bruke det videre i oppgaven. I sin enkleste form kan interaktivitet defineres som et aktivt forhold mellom to objekter, men for å diskutere interaktivitet slik begrepet er knyttet til videospill må man spesifisere det ytterligere. For å prøve å kunne si noe karakteristisk om den formen for interaktivitet som er en del av videospillenes egenart, har Salen og Zimmerman (2004, s. 58) konstruert en firedelt modell for å betegne interaktivitet. De konkluderer med at det de betegner som tredje modus, under navnet «explicit interactivity; or participation with designed choices and procedures» er den av de fire modiene som er mest fremtredende når man skal designe spill (Salen og Zimmerman, 2004, 60). Jeg baserer meg derfor også på det Salen og Zimmerman refererer til som den tredje modus av interaksjon når jeg skal forsøke å beskrive hva det er med nettopp interaksjon som er en del av spillenes egenart, og som følgelig har en betydning for anmeldelsen av et spill:

This is "interaction" in the obvious sense of the word: overt participation like clicking the non-linear links of a hypertext novel, following the rules of a board game, rearranging the clothing on a set of paper dolls, using the joystick to maneuver Ms. Pac-Man. Included here: choices, random events, dynamic simulations, and other procedures programmed into the interactive experience. (Salen og Zimmerman, 2004, 60).

Det er verdt å merke seg at det påpekes her at det finnes retninger og verk i de fleste medier som er helt, eller til en viss grad, avhengig av publikummets interaksjon for å kunne utspille seg. Et eksempel på dette finner vi i musikalen *Drood*. I musikalen, basert på Charles Dickens' ufullendte novelle *The Mystery of Edwin Drood*, skal publikum svare på tre spørsmål: Hvem drepte Edwin Drood, hvem er det som skjuler seg bak figuren Dick Datchery, og hvilken mann og dame skal ende opp i et romantisk forhold? Produksjonen har øvd på forskjellige utfall, og ut i fra hvilke svaralternativ som får flest stemmer påvirkes dermed musikalens slutt (Napolitano, 2010, s. 127 – 131).

I litteraturens verden finnes det hypertekster. Hypertekster er en type tekst som er et alternativ til det vante kodeksformatet som assosieres med innbundne bøker, magasiner og manuskripter. Vanligvis vil en hypertekst beskrives som et datamaskinbasert mekanisk system for lesing og skriving der teksten er organisert i et nettverk av deler og lenkene mellom disse delene (Aarseth, 1997, s. 76). Ett eksempel på bruk av en slik form for tekst i fiksjonssammenheng er *afternoon* av Michael Joyce (Joyce, 1990).

Selv om det eksisterer interaktivitet i denne formen i andre medier, finnes det ikke en etablert avisbasert anmelderpraksis for slike fenomener. Grunnen til dette kan være at anmeldelser fokuserer på disse kulturuttrykkene som populærkulturelle forbrukerprodukter, og at avisene velger hvilke medier som er verdige anmeldelser basert på hva forbrukerne ønsker å bruke penger på. Eller så kan det hende at mangelen på anmeldelser kommer av mangelen på regelmessige utgivelser av slike interaktive verk i andre kulturuttrykk.

Torill Elvira Mortensen hevder at det vil føles mest naturlig å sammenligne videospill som kulturelt uttrykk med andre medier som krever aktivitet for å bli forstått. Hun trekker da frem teater og musikk, men påpeker at begge disse kulturuttrykkene til tider har en form som kan forstås uten en fremføring: musikken har noter og teater har manus. Spill har derimot bare instruksjoner for enkelte egenskaper, begrensninger og tillatte handlinger, som kun blir tydeliggjort gjennom det å faktisk spille spillet (Mortensen, 2009, s. 20). Det er verdt å merke seg at Mortensen her, i likhet med Salen og Zimmerman i sitatet ovenfor, snakker om spill generelt. Brettspill, kortspill og andre typer spill kan også inkluderes i denne tankemåten. Likevel tilbyr dette enkle poenget et godt innspill i en diskusjon om videospillenes egenart,



for det er viktig å få frem hvordan spill ikke har dette lett tilgjengelige konseptdokumentet som man kan si at et teatermanus og musikknoter er.

For å skille videospill fra andre typer spill viser Mortensen videre til datamaskinens teknologi. En datamaskin har kapasitet til å sortere gjennom store mengder informasjon hurtig, basert på forhåndsdefinerte kriterier, for eksempel basert på spillerens handlinger innen de gitte programmerte reglene. Denne hurtige utregningen gir så spilleren en respons på hans eller hennes handlinger som er så å si umiddelbar (Mortensen, 2009, s. 23 – 24).

For å summere opp kan vi da si at videospillet egenart først og fremst er grunnlagt i den typen interaktivitet som beskrives av Salen og Zimmerman, og som av Mortensen regnes for å være umiddelbar. I anmeldelsene beskrives denne løkken av handling og tilbakemelding ofte i sammenheng med anmelders betraktninger om hvordan et spill oppleves. Så og si enhver betraktning om hvordan spillet oppleves for spilleren vil fordre denne løkken som et grunnleggende element. Det er kun gjennom interaksjon man kan oppleve spillet. Dersom man velger å ikke bruke kontrollere eller de andre potensielle mulighetene for input, vil et spill som hovedregel ikke utvikle seg videre. Spillet vil eksistere som et verk, men det vil ikke utspille seg, omtrent på samme måte som ett musikkverk kan eksistere som noter i et partitur uten at verket blir spilt av et orkester.

### **3.2.2 – Det å anmelde et spill**

Når vi nå har sett på hva som kan betegnes som det viktigste elementet i videospillenes egenart, kan vi se nærmere på selve spillanmeldelsen. Jesse Schell påpeker i boken *The Art of Game Design: A Book of Lenses* at utviklerens konstruksjon av hva spilleren skal oppleve ikke nødvendigvis er noe som er unikt for videospill som medium. Schell (2008, s. 10 – 11) trekker et skille mellom det han tenker på som opplevelsen av spillet og spillet i seg selv. Alle skjønner hva en opplevelse er, argumenterer Schell, men de er veldig vanskelige å beskrive. Hver persons opplevelse er hans eller hennes helt egen opplevelse, og når man spiller et spill har man en opplevelse. Selve spillet som objekt er derimot mer som et verktøy for denne opplevelsen.

Videre påstår Schell (2008, s. 11) at gapet mellom verket som objekt og opplevelsen dette objektet kan by på er mye mer tydelig for videospill enn for andre typer underholdning.

Samtidig påpeker han at det å forsøke å designe en opplevelse i et spill er fjernere fra hva spillerens opplevelse ender opp med å være i forhold til andre kulturbaserte medium, slik som litteratur eller film. Det blir med andre ord et større gap mellom verket og opplevelsen av verket. Forfatteren av en bok eller et filmmanus skaper en lineær opplevelse, mens spilldesignere må la spilleren selv ha en viss kontroll over flyten i spillets gang og noen ganger kontroll over hvilken rekkefølge hendelser skal skje.

Jeg tolker det Schell sier her som en vurdering av spillmediets forhold til begrepene om implisitt leser, faktisk leser, faktisk forfatter og implisitt forfatter i forhold til andre medium. Den faktiske forfatteren er den personen som skaper verket, men den implisitte forfatteren er derimot forfatteren slik han blir konstruert ut i fra den faktiske leserens tolkning av verket. På samme måte er den faktiske leseren den personen som leser verket, mens den implisitte leseren er den personen eller det publikummet som forutsettes under den faktiske forfatterens skapning av verket (Chatman, 1978, s.147 . 151). Når Schell da sier at avstanden mellom verket slik det er skapt og hva spilleren opplever er større i spillmediet, ser jeg på dette som forskjellige grader av avstand mellom verk og mottager. Med andre ord hevder Schell at det kan være et større sprik mellom den opplevelsen skaperen intenderer og den opplevelsen mottageren får, siden mottageren har større grad av medvirkning på sin egen opplevelse. Dette er helt klart en viktig distinksjon mellom videospill og andre medium, og dette vil også påvirke anmeldelsen i den grad at anmelderen vil være mer distansert fra den opplevelsen skaperen av verket har i tankene.

Jeg tror det også er mulig å benytte seg av denne tankerekken når man skal diskutere spillanmeldelser kontra andre kulturanmeldelser. Det å spille et videospill er en helt annen opplevelse enn å ta innover seg ett såkalt lineært verk, for å bruke Schells ord. Dette gjør da også at det å anmelde et spill vil skille seg i betydelig grad fra det å anmelde andre lineære verker i andre kulturuttrykk. Hvis det er et slikt skille mellom hva skaperen intenderer at spilleren skal oppleve vil det samtidig bety at hver enkelt spiller vil kunne oppleve verket på ulike måter i større grad enn i lineære medier. Noen spill byr på store komplekse verdener, med mengder av valgfritt innhold som kan spilles i den rekkefølgen spilleren ønsker. Hvis vi trekker inn det å anmelde et spill, vil anmelderen i større grad kunne oppleve verket på en unik måte. Dersom spillets design bygger på å la spilleren ta del i et massivt spillareal med mangfoldige muligheter og variasjoner, vil en anmelders interaktive valg kunne være svært

annerledes fra andre spillere. En anmeldelse av en slik opplevelse vil derfor ha muligheten til å skille seg fra andres opplevelse i større grad enn i andre medier og kan i ytterste grad ha lite til felles med den opplevelsen leseren av anmeldelsen har med spillet.

En annen unik egenskap ved spillanmeldelsene er at det kan være uklart om et spill kan regnes for å være ett ferdig verk eller ikke når det anmeldes. Det siste tiåret har spillkonsoller fått tilgang til lagringsmuligheter på lik linje med datamaskiner. Når de fleste av dagens konsoller kjøpes i butikken, er en harddisk av betydelig størrelse inkludert. Dette, sammen med Internettets inntog, har endret mulighetene for å legge til eller endre egenskaper ved spillene i lang tid etter at de har blitt lansert. Disse mulige endringene kan deles inn i to forskjellige grupper: kjøpt eller gratis innhold, eller korrigerende av allerede eksisterende innhold.

Den første kategorien dreier seg om alle former for innhold som legges til selve spillet gjennom en nedlastning over Internett. Hvor omfattende slikt innhold er varierer i stor grad. Alt fra kosmetiske endringer på spillerens avatar til hele utforskbare kontinenter kan legges til spillet. Hva slags innhold utvikleren prioriterer å legge inn i spillet i etterkant avhenger av hva slags spill det er. Et veldig tydelig eksempel på flere større og betydningsfulle endringer etter utgivelse finner vi i *World of Warcraft*. *World of Warcraft* er et såkalt «massively multiplayer online role-playing game», en sjanger der et stort antall spillere spiller mot og med hverandre i en verden som alltid er i endring. Siden spillets lansering i Europa i 2005, har utvikleren stadig endret spillets innhold og regelsett for å tilpasse seg brukermassen. Dette gjøres gjennom obligatoriske oppdateringer. For eksempel slapp utvikleren en stor oppdatering i sammenheng med ekspansjonspakken *World of Warcraft: Cataclysm* der utvikleren forandret store deler av den massive verdenen uavhengig av om du kjøpte denne nye pakken eller ikke. Siden slike tillegg kan ta sted flere måneder eller år etter lanseringen av spillet og den aktuelle anmeldelsen, vil dette bety at anmeldelsen ikke lenger kan sies å reflektere opplevelsen.

Den andre kategorien er mer knyttet direkte til spillets funksjonalitet. Gjennom hele utviklingsprosessen og frem til lansering gjennomgår spillet testing. Noe av formålet med denne testingen er å finne ut om de komplekse systemene som er i aksjon virker slik de skal, eller om det finnes problemer i programkoden som må rettes opp. Noen ganger er det

nærmest umulig å finne alle problemene i et spill før lanseringen, men enkelte problemer dukker gjerne opp hos noen av forbrukerne som har kjøpt spillet. Siden både datamaskiner og de fleste spillkonsollene nå til dags har en lagringsmulighet og tilknytning til Internett, er det mulig å rette opp store og små feil selv etter lanseringen av spillet med en såkalt «patch» (Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca, 2008, s. 19 – 20). En slik patch kan komme bare få dager etter, eller til og med samtidig med, spillets lansering. Dette kan bety at en anmeldelse av et spill som plages med tekniske problemer kan bli uaktuell innen få dager etter publisering, dersom anmelderen opplever tekniske problemer som hans eller hennes publikum slipper å oppleve.

#### **4 – Kriterier i spillanmeldelser**

Parallellene mellom Monroe C. Beardsleys kriterier for estetisk vurdering, det Per Thomas Andersen gjorde i 1987 og det jeg ønsker å gjøre i denne masteroppgaven er umiskjennelige. Det er likevel viktig for meg å påpeke at det antageligvis ikke vil være fruktbart å benytte seg ukritisk av disse kategoriene ved å bare plote inn de kriteriene jeg klarer å lese ut av spillanmeldelsutvalget i disse kategoriene. Det vil være for lettvint, unøyaktig og lite dekkende for å beskrive hva spillanmelderne vurderer i sine anmeldelser. Derfor søker jeg inspirasjon fra disse kategoriene og benytter meg av noe av det tankegodset de byr på, men har alltid i bakhodet at selv om spillmediet deler egenskaper og kvaliteter med andre medium så har det også sine egne kvaliteter som vurderes.

I løpet av arbeidet med enhetsutvalget har jeg ikke maktet å identifisere en form for kriterier som ligner det Per Thomas Andersen kaller for moralsk/politisk kriterium, eller det Monroe C. Beardsley refererer til som utsagn som handler om moralsk verdi. Jeg vil påpeke at et tilsvarende kriterium kan eksistere i spillanmeldelsene men at det ikke ofte tas i bruk, og at det dermed ikke fremtrer i dette enhetsutvalget. Et slikt kriterium ville antageligvis være todelt: det vil kan være knyttet til en moralsk verdi som anmelder tolker ut av spillet, eller det kan handle om moralske valg og dilemma som spilleren kan ta i spillet. De moralske eller umoralske handlingene som hadde blitt vurdert kunne da ha vært knyttet til spillets narrativ. En god gjerning kan for eksempel resultere i at figurens moral endres i narrativ sammenheng, eller at det påvirker selve regelsettet spillet utspillet seg i.

Selv om det moralske og politiske kriteriet ikke figurerte i enhetsutvalget, dukket stort sett alle de andre gruppene opp i en eller annen form. Genetisk kriterium, affektivt kriterium, de tre underkategoriene i estetisk/objektivt kriterium figurerer alle i en eller annen form. Som tidligere nevnt er det likevel ikke så enkelt som å plote inn de kriteriene jeg har identifisert inn i de eksisterende kategoriene. Derfor har jeg delt inn kriteriene litt annerledes.

Kategoriene består derfor av tre ulike grupperinger: genetiske kriterier, estetiske kriterier og konkluderende kriterier.

##### **4.1 – Genetiske kriterier**

Under det jeg kaller genetiske kriterium ligger alle vurderinger som blir tatt på bakgrunn av elementer, handlinger og tilstander som ligger forut for verket som blir vurdert. Dette gjelder

da i aller høyeste grad de samme typene med områder som Monroe C. Beardsley skisserte i sine «genetic reasons». Ut i fra å arbeide iterativt med analyseutvalget har jeg i denne kategorien greid å identifisere en rekke punkter som jeg vil si faller under dette fellesbegrepet:

- utgangspunkt i et annet verk i samme spillserie eller fra samme utvikler
- utgangspunkt i et annet verk av samme sjanger
- utgangspunkt i andre spill på markedet
- sammenlignende vurderinger mellom flere versjoner
- vurderinger som tar utgangspunkt i verk fra andre medier
- vurderinger basert på uttalelser fra utgiver og utvikler, eller hva anmelder vet om utviklingen
- vurderinger basert på spillskapernes intensjon
- vurderinger som angår originalitet

Den mest utbredte bruken av et kriterium i denne kriteriekategorien er å vurdere spillet opp mot tidligere spill – i samme serie om det er en oppfølger, eller av samme utvikler om utvikleren har gitt ut spill tidligere. I utvalget figurerte dette kriteriet hele 38 ganger. For eksempel tar Jon Cato Lorentzen for seg *Deus Ex: Human Revolution* i forhold til seriens to andre spill både i første og i siste avsnitt av sin anmeldelse:

Nevner du *Deus Ex* for en hardbarka PC-spiller får han mest sannsynlig tårer i øynene når han beskriver det perfekte spillet med total valgfrihet og unike muligheter. Nevner du oppfølgeren *Deus Ex: Invisible War* får du en derimot [sic] knyttneve i trynet mens han brøler noe om "konsollifisering" og "hån mot originalen". Vi får håpe han roer seg når han får installert *Deus Ex: Human Revolution*, dette er nemlig nærmere originalen enn den kritiserte oppfølgeren. (Lorentzen, 2011, s. 1).

[...]

*Deus Ex: Human Revolution* er en verdig oppfølger til det første *Deus Ex*-spillet. De hardkokte PC-spillerne vil nok fortsatt holde det første spillet oppe på en uopnåelig pedestal [sic], men dette er absolutt et solid steg videre for spillserien etter en noe skuffende oppfølger i 2003. (Lorentzen, 2011, s. 3).

I disse to avsnittene feller Lorentzen en dom over spillet med utgangspunkt i de to tidligere spillene og konkluderer at spillet som en helhet overgår det han kaller en skuffende oppfølger. Han skriver en antagelse om at «de hardkokte PC-spillerne» som en gruppe neppe vil føle at dette spillet overgår det første fordi de vil fortsette å «holde det første spillet oppe på en uoppnåelig pedestal», men påpeker at det er en verdig oppfølger til det originale spillet i motsetning til seriens midterste utgivelse, *Deus Ex: Invisible War*. En slik vurdering kokes oftest ned til et enkelt spørsmål om dette nye verket er bedre eller dårligere enn hva utvikleren har produsert tidligere, slik Lorentzen her holder seg til en binær vurdering når han plasserer *Deus Ex: Human Revolution* kvalitetsmessig blant seriens andre spill.

En annen utbredt innfallsvinkel er å se på spillet som ett av flere i en sjanger. Som oftest handler da vurderingen om å bemerke at spillet enten er godt eller dårlig sammenlignet med andre spill i sjangeren. Det virker som om en slik vurdering også kan sammenfalle med en kort bemerkning om hvordan det står til med utvalget av spill i samme sjanger. Anders Bjerrings anmeldelse av *Breach* konkluderes for eksempel med en kortfattet bemerkning av denne typen: «For skytespillsjangeren er så proppet med gjennomsolide spill at 'Breach' fort forsvinner i glemmeboken.» (Bjerring, 2011, s. 43)

Det er også normalt å kommentere hvilket marked spillet slippes i, og hvilke andre titler som konkurrerer om forbrukeren i den tidsperioden spillet slippes. Da dukker det opp vurderinger som går på om man skal velge å kjøpe dette spillet, om det kommer til å få hard konkurranse, eller om det finnes andre mulige titler anmelder foretrekker fremfor det anmeldte verket. Av og til vil anmelderen i tillegg komme med direkte anbefalinger til alternative spillutgivelser som forbrukeren heller bør bruke tiden sin på, slik Adresseavisens anmelder, Frode Singsaas, gjør i sin anmeldelse av *Bodycount* der han peker ut verdige substitutt i tillegg til å vurdere spilllets plass i det travle og kvalitetspregede høstmarkedet: «Har du en PS3 så kjøp heller «Resistance 3», er du Xbox-eier så vent på «Rage». Dette unispirerte[sic] spillet har ingenting i spillhøsten 2011 å gjøre.» (Singsaas, 2011, s. 7)

Siden anmeldere av og til kan gjøre en vurdering av verket og peke ut substitutt som enten er på markedet akkurat nå, eller til og med anbefale titler som enda ikke har kommet ut slik det gjøres i eksempelet ovenfor, kan det diskuteres hvorvidt dette kriteriet hører til blant de andre genetiske kriteriene. Jeg vil likevel argumentere for at kriteriet hører hjemme i denne

kategorien på bakgrunn av at anmelderens vurdering likevel vil være basert på omstendigheter som ligger forut for verket. Dersom en anmelder anbefaler et kommende spill som et substitutt for det aktuelle verket må anmelder ha tidligere tilegnet kunnskap om verket gjennom tidligere markedsføringsinformasjon eller ha hatt mulighet til å prøve deler av det kommende spillet ved en tidligere anledning. Dersom dette ikke er tilfellet vil en slik vurdering være problematisk fordi anmelderen da kommer med et substitutt som han eller hun ikke vet eller kan anta verdien av enda.

Kriteriet som tar for seg vurderinger mellom flere utgaver av samme verk er ganske interessant. I spillmediet er det nemlig ikke sjelden at verk med samme navn blir utgitt på tvers av plattformer, til PC, konsoller eller smarttelefoner og andre maskiner. Det som skiller dette fra for eksempel filmmediet, der du også kan oppleve verket på flere måter med VHS, DVD og Blu-Ray, er graden av forskjell mellom spillversjonene. Noen ganger kan forskjellen være knyttet til alt fra presentasjon til grensesnitt til spillmekaniske aspekter, og ofte er det snakk om forskjellige utviklere av de forskjellige versjonene. I noen spillanmeldelser trekkes det da også vurderinger basert på sammenligninger mellom slike verk, som for eksempel i Arild Inge Olssons anmeldelse av *FIFA 11 by EA Sports for iPad*.

Denne lettere nedstrippede Fifa 11-versjonen for Ipad er en fest av et spill. Langt bedre enn til andre håndholdte konsoller som Sony PSP og Nintendo DS og med et grensesnitt som ligger tettere på pc-varianten enn tv-løsninger som Sony PS3 og Microsoft Xbox 360, selv om spillmotoren er den samme. (Olsson, 2011, s. 7).

Uten å gå så veldig i dybden på hva forskjellene betyr for spilleren kommenterer Olsson her på iPad-utgaven av spillet sett opp mot flere andre versjoner. Når han kommenterer på at denne versjonen av spillet er bedre enn til andre håndholdte konsoller viser han akkurat hva denne delen av kriteriet gjelder: vurderende sammenlikninger mellom flere ulike utgaver av samme spill.

I likhet med kriteriet som angår markedet spillet slippes i kan det være at ulike versjoner av samme verk kan komme ut relativt samtidig med hverandre, slik at det kan stilles spørsmål om kriteriet hører hjemme i den genetiske kategorien. Nok en gang føler jeg at det er mulig å argumentere for at anmelder må ha en form for kunnskap om andre utgaver av spillet for å kunne vurdere hvilke forskjeller som finnes mellom de ulike utgavene.



Det er også heller vanlig å sammenligne versjoner av gamle spill opp mot nyutgivelser av samme tittel. Spillutviklerne og utgiverne endrer ofte på små og store elementer av spillet når en slik nyutgivelse kommer, og anmelderne legger da en del vekt på hva som skiller det nye produktet fra det gamle. I sin anmeldelse av *Rayman 3D* skriver PressFire.nos Kjetil Svensen om hvordan denne nyutgivelsen til Nintendo 3DS er bedre enn det forrige forsøket på å gi ut spillet på Nintendo DS (Svensen, 2011). I motsetning til eksemplene brukt tidligere i teksten om serie og marked, der Lorentzen og Singsaas kun bemerker om spillet er bedre eller dårligere enn andre verk som nevnes, kommenterer Svensen litt på hva det er som gjør *Rayman 3D* til et bedre spill enn den forrige utgivelsen på Nintendo DS: «Det kan enkelt argumenteres for at «*Rayman 3D*» er en langt mer vellykket versjon, ettersom Ubisoft både har polert og inkludert støtte for Nintendos brilleløse 3D-grafikk.» (Svensen, 2011).

En vurdering av denne typen trenger ikke nødvendigvis forholde seg til hva som er endret i selve verket, men kan også omhandle verkets resepsjon. I sin anmeldelse av *Beyond Good and Evil HD* skriver VGs Rune Fjeld Olsen at spillet, som ble rost av kritikerne da det opprinnelig kom ut i 2003, kanskje kan slå an bedre hos dagens marked, samtidig som han påpeker at spillet var unektelig mer interessant sett opp mot spillmarkedet i 2003 (Olsen, 2011, s. 35).

I noen tilfeller trekker anmelder inn uttalelser fra utgiver og utvikler, eller annen viten om verkets produksjon og gjør en vurdering basert på dette. Et eksempel på hvordan dette gjøres i praksis finner vi i Gamer.nos anmeldelse av *Forza Motorsport 4* skrevet av Kristian Aasgård:

Turn 10 er spesielt stolte av den nye dekksimuleringen fra Pirelli, som holder styr på hvordan friksjon, temperatur og lufttrykk på forskjellige steder i dekket virker sammen. Matematikken er nok for spesielt interesserte, og det var få som klagde over dekkenes oppførsel i forgjengeren. Det er heller ikke enkelt å sette fingeren på klare forskjeller i hvordan bilene oppfører seg med den nye simuleringen, men nå er det altså enda vanskeligere å finne bortforklaringer når svingene ikke går som planlagt. (Aasgård, 2011a)

Det Aasgård gjør her er å benytte seg av et utsagn om at utvikleren Turn 10 er stolte av dekksimuleringen i spillet. Dette har blitt formidlet av utvikleren, blant annet gjennom et

intervju gjort av Aasgård selv tidligere samme år (Aasgård, 2011b). Og selv om han påpeker at det kan være vanskelig for den gjengse spiller å oppdage hva denne dekkingsimuleringen bringer til bordet, lener han seg på denne faktaopplysningen når han beskriver hvordan egenskapen er med på å gjøre kjøreopplevelsen bedre.

Ett annet tilfelle av bruken av dette kriteriet finner vi i Jan Sælids anmeldelse av *Minecraft* for PressFire.no. Her er det imidlertid ikke snakk om utsagn fra utvikler, men heller viten om spilllets utvikling som er grunnlaget for en vurdering. Det som er særegent med *Minecraft* i dette tilfellet er at spillpublikummet og anmelderen har hatt muligheten til å prøve og støtte spillet fra et meget tidlig utviklingsstadium og helt frem til utgivelsesdatoen, og har fått vært vitne til at utvikleren har videreutviklet spillet på veien. Sælid skriver: «Ved å stadig utvikle 'Minecraft' og tilføre det mer liv, som nye monstre og dyr, nye biomer og tilfeldige bygninger både over og under jorda, føles denne verdenen viktigere – at den har sitt eget liv og dette forsterker lysten til å mestre den.» (Sælid, 2011) Sælid sier med andre ord at nettopp det å følge utviklingsprosessen har ført til et større engasjement.

Det kan være informativt å spesifisere at *Minecraft* er et verk der utviklingsprosessen og publikums tilgang til verket skiller seg ut fra den normale modellen. Publikum, og da også anmelder, har hatt tilgang til spillet i lang tid og har kunnet følge spillet tett gjennom utviklingsprosessen på en unik måte. Likevel tror jeg at dette kriteriet vil forekomme på denne måten i spillanmeldelser av mer normale verk også, der anmelder kan ha fått tilgang til å prøve deler av spillet før lansering i sammenheng med en forhåndstale.

I noen anmeldelser trekker anmelderen også inn elementer fra andre medier som kriterier, eller refererer og sammenligner direkte med verk fra andre medier. Dette kan være på ulike nivå; anmelder kan referere til et annet verks fiksjonselementer og dra sammenligninger der, eller det kan også gå på formelementer fra andre medier. For eksempel sammenligner Maren Agdestein temaene i spillet *Gemini Rue* med temaer i filmer:

Som i mange gode science fiction-fortellinger er tema i «Gemini Rue» minner og identitet. Hva gjør oss til den vi er, hva er minner, og hvilke minner ville vi ikke være foruten? Slike spørsmål har vi sett behandlet i science fiction-filmer som «Blade Runner», «Solaris», og «Vanilla Sky», (Agdestein, 2011, s. 6).

Agdestein sammenligner her spillets tematiske aspekter med gode science fiction-fortellinger, og trekker inn velkjente filmer for å underbygge denne forbindelsen.

Et kriterium som trenger noe behandling er vurderinger basert på det anmelder tolker som en intensjon fra spillutvikleren. Greger Thorvaldsen fra Spill.no benytter seg av dette kriteriet når han anmelder kjørespillet *Nail'd* og åpner anmeldelsen med å skrive at utvikleren prøver å skape en opplevelse som ligner på ett spill fra samme sjanger: «Med «Nail'd» prøver den polske utvikleren Techland å skape en lignende følelse av helt urealistisk - men morsom - off road-kjøring på firehjulinger. Dessverre lykkes de bare delvis.» Thorvaldsen bruker her et annet verk for å komme med en antagelse om hva utvikleren ønsker å oppnå, og antar da at de har en intensjon om å skape et spill som fremkaller den samme opplevelsen som i *Excite Truck*.

Det er også tanken om en bakenforliggende intensjon Håvard Nordlie Mathisen benytter seg av i sin anmeldelse av *Playstation Move Heroes* når han vurderer utviklerens intensjon på denne måten: «Spillet i seg selv har ingen vanskelighetsgrader og det virker som om Sony har vært mest interessert i å få et Move-spill med kjente figurer ut fort, enn å lage et gjennomtenkt spill.» (Mathisen, 2011, s. 2) Her beskylder anmelderen utvikler og utgiver for å prioritere økonomiske hensyn fremfor kvalitet, at intensjonen med å gi ut et spill som støtter den relativt nye Move-kontrolleren først og fremst er knyttet til et ønske om å ha noe på markedet.

Det kan være interessant å påpeke at intensjon kan være et problematisk begrep i anmeldelser, siden man sjelden har fått oppgitt en bestemt intensjon fra spillutvikleren. Som skrevet tidligere i oppgaven beskriver William K. Wimsatt og Monroe C. Beardsley hvordan tanken om å vurdere et verk basert på en tanke om intensjon er problematisk i *The Intentional Fallacy* (Wimsatt og Beardsley, 1946, s. 468 – 470). En slik vurdering kan også ende opp med å bli en dom av skaperen fremfor verket, fordi det som er skaperens intensjon ikke nødvendigvis er synonymt med kvalitet (Beardsley, 1981, s. 458 – 459).

Når anmeldere vurderer hvorvidt et spill, eller deler av et spill, kan regnes for å stå for noe nytt eller ikke, benytter de seg av det kriteriet som angår originalitet. Dette vil da si at anmelder kommenterer på om verket kan sies å bidra med noe som andre tidligere verk ikke

har bidratt med. Det som er interessant er at spillanmelderne ofte drar sammenligninger til sjangre eller trender enn til enkeltverk når de hevder noe er originalt eller uoriginalt. Et eksempel på dette finner vi i Frode Singaas anmeldelse av *Bodycount*, der spørsmålet om originalitet handler om spilllets evne til å skille seg fra mengden: «'Bodycount' er i beste fall et middelmådig skytespill fullstendig uten egenart.» (Singaas, 2011, s. 7). Litt senere i anmeldelsen trekker Singaas riktignok inn én parallell til det han kaller «Call of Duty Ultra-Light». Jeg tolker dette som at flerspillerdelen i *Bodycount* er bygget på noen grunnleggende prinsipper fra den serien, men siden dette blir mer å regne som en betegnelse for en trend innen skytespillsjangren er det vanskelig å knytte uttalelsen om manglende egenart til et spesifikt verk.

#### **4.2 – Estetiske kriterier**

Den kategorien med kriterier som jeg identifiserte flest tilfeller av i enhetsutvalget er det som angår spillenes estetikk. Estetikk vil i dette tilfellet bety alle audiovisuelle og sensoriske deler av et videospill som er en del av spillerens opplevelse. Det vil si at både det som oppleves direkte, slik som bilde og lyd, og indirekte, slik som regelsett, er en del av et videospills estetikk (Egenfelt-Nielsen, Smith og Tosca, 2008, s. 97). Estetikk-kriteriet blir derfor en gruppering jeg ønsker å bruke for å betegne alle vurderinger som tar for seg anmelders opplevelse av verkets audiovisuelle sider, funksjonalitet og oppbygging, deler og helhet, og også rollefigurer og fiksjon.

Det estetiske kriteriet ligger tett opp mot flere av Beardsleys kriterier. Spesifikt gjelder det Beardsley betegner som «objective reasons» som han deler videre inn i «unity», «complexity» og «intensity». Men siden målet med denne kriteriekategoriseringen ikke er å danne et klart skille mellom hva som er gyldige og gjennomtenkte begrunnelser på den måten Beardsley gjør (1981, s. 454), blir det naturlig å kalle grupperingen for noe annet og mer nøytralt enn objektive kriterier. Per Thomas Andersen (1987, s. 22) kaller på sin side i likhet med meg denne kriteriegrupperingen for estetiske kriterier, men baserer kategorien tydelig på Beardsleys «objective reasons» og deler det i likhet med han inn i tre undergrupper: kompleksitet, integritet og intensitet. I stedet for å konformere helt til denne underinndelingen velger jeg å la det kriteriegruppen stå for seg selv, uten videre inndeling.

Disse punktene vil jeg kalle estetiske kriterier etter å ha identifisert de i enhetsutvalget:

- vurderinger av fiksjonselementer
- vurderinger av spillets audiovisuelle uttrykk
- vurderinger av tematiske aspekter
- vurderinger som angår spillets design
- vurderinger som angår spillets mekanikk
- vurderinger basert på spillets brukervennlighet
- vurderinger basert på hvor utfordrende spillet er
- vurderinger av spillets tekniske sider
- vurderinger som angår spillets integritet

Mange spill prøver å bygge opp et sterkt og koherent fiksjonsunivers. Disse universene er som oftest preget av figurer, geografi og historie, og spilleren følger gjerne konstruerte plott som utspiller seg i universene. Når jeg skiller ut vurderinger av fiksjonselementer som en egen kategori er det fordi jeg føler de skiller seg tydelig fra vurderinger basert på de audiovisuelle virkemidlene. Der vurderingen av de audiovisuelle delene av et spill går på overflaten av det estetiske, hva man umiddelbart ser og hører, går vurderinger av fiksjonselementene mer på om anmelderen føler universets deler engasjerer og står for en troverdig fremstilling av hendelser, figurer og plott. Et eksempel på dette finner vi i Jonas Nilsson og Frode Singsaas anmeldelse av *Dragon Age II* for Adresseavisen: «Mangelen på en overbyggende historie merkes, og selv om sagaen om Hawke og hans/hennes eskapader er oppslukende, savnes de store hendelsene som gjør at du som spiller føler at du er en del av et større bilde.» (Nilsson og Singsaas, 2011, s. 7). Her peker de to anmelderne ut et savn i fiksjonen. De ønsker å føle at de er en del av noe større i denne fantasiverdenen, men påpeker at sagaen om protagonisten Hawke likevel er engasjerende.

De audiovisuelle elementene vurderes ofte som egne bestanddeler av spillene, separert fra det mekaniske og funksjonelle. Når anmelderen vurderer de audiovisuelle elementene i et spill ser han eller hun oftest bare på overflaten. Vurderingen baseres på det anmelder ser eller hører. For eksempel beskriver Jonas Nilsson og Frode Singsaas *Dragon Age II* først slik i sin anmeldelse for Adresseavisen: ««Dragon Age II» er visuelt nydelig. Detaljene i bekledning, hud og omgivelser bidrar voldsomt til å selge historien.» (Nilsson og Singsaas, 2011, s. 7). Det merkes likevel at anmeldelsen er skrevet av to personer, for litt senere kommer en

motstridende vurdering, tilsynelatende av konsollutgaven, der det visuelle blir betegnet som lite interessant: «Noen ganger kunne vi banne på at det var et Playstation 2-spill vi satt og spilte,» (Nilsson og Singsaas, 2011, s. 7). Det som likevel er mest interessant med denne setningen er hvordan det visuelle knyttes lettfattelig opp mot maskinvarens ytelse. Når anmelder mener at den visuelle siden til tider kunne minne om et spill på Playstation 2 betyr det at spillet ikke hevder seg som et spill som benytter seg av dagens maskinvares ytelse til det ytterste sammenlignet med andre nylig utgitte spill.

Kriteriet som angår det tematiske aspektet var ikke veldig fremtredende i enhetsutvalget, men dukket likevel opp i et par anmeldelser. Kriteriet som handler om verkets tematikk ligger kanskje tettest opp mot det Andersen og Beardsley kalte kognitivt kriterium, der tekstens kunnskapsnivå, intellektuelle nivå eller tankekraft står i sentrum. Bruken av dette kriteriet synes likevel å være mindre dyptpløyende i spillanmeldelsene sett opp mot de eksemplene Andersen presenterer i sin tekst. Det nærmeste anmeldelsene i utvalget kommer en mer omfattende enn vanlig tematisk vurdering er kanskje i Jan Sælids anmeldelse av *Minecraft* for PressFire.no:

En epilog i form av en turkis og grønn tekst som illuderer en dialog mellom to mystiske karakterer ruller tregt over skjermen etter at jeg har spilt det nye sluttspillet i «Minecraft».

Den kvasifilosofiske slutteksten er ganske langt unna kjernen av hvordan en runde med «Minecraft» føles. (Sælid, 2011).

Når Sælid her vurderer spillets slutt-tekst og dens kvasifilosofiske budskap, og så påpeker at denne teksten føles ut som om den ikke er knyttet til opplevelsen av å spille *Minecraft*, sier han egentlig at tekstens tematikk er dissonant med spillets interaktive del; det å faktisk spille spillet. I utvalget av anmeldelser var det ingen andre slike betraktninger om hvordan tematikk og interaktivitet står som motsetninger eller henger sammen, og de få andre eksemplene nøyte seg i stor grad med å peke ut spillets tematikk for så å kommentere på om den føles gjennomført eller ikke. Et eksempel på dette finner vi i Rune Fjeld Olsens anmeldelse av *Beyond Good & Evil* for VG, der Olsen kommenterer på at tematikken som fremmes «sneiet innom temaer som politisk undertrykkelse, slaveindustri, krig og revolusjon.» (Olsen, 2011, s. 35) Men det Olsen ikke gjør er å gjøre en vurdering av temaområdene, utover å nevne at han «elsker tematikken» (Olsen, 2011, s. 35) i en kort setning.

Neste kriterium på listen angår det som ofte blir omtalt som spillmekanikk og opptrer som oftest i anmeldelser når anmelder vurderer hva det er som gjør at de mekaniske interaktive delene av et spill fungerer eller ikke. Det er verdt å merke seg at spillmekanikkbegrepet antageligvis ikke har en utvetydig definisjon for anmelderne som gruppe, og at ulike anmeldere forholder seg til hva som er spillmekanikk på ulike måter. Heller ikke academia har meislet ned en bestemt definisjon for begrepet, og det eksisterer flerfoldige mer og mindre ulike definisjoner for hva spillmekanikk er (Sicart, 2008). Derfor ser jeg det som nødvendig å definere hva jeg legger i begrepet om spillmekanikk slik at det blir enklere å forstå hva som skiller vurderinger av spillmekanikk fra andre vurderinger, da særlig spilldesign.

Jeg forholder meg da til definisjonen om spillmekanikk slik den blir fremmet av Sus Lundgren og Stafan Björk (2003, s. 4) i deres artikkel, *Game Mechanics: Describing Computer-Augmented Games in Terms of Interaction*. Lundgren og Björks definisjon dekker hva spillmekanikk er godt nok til å skape en distinksjon mellom mekanikk og design. Spillmekanikk er da en del av et spills regelsystem som dekker én, og bare én, mulig form for interaktivitet, som kan være generell eller spesifikk. Et spill kan bestå av flere mekanikker, og en type mekanikk kan finnes i flere spill. For eksempel kan det å hoppe eller det å bevege seg være en spillmekanikk som går igjen i flere spilltitler.

I en spillanmeldelsessammenheng handler det altså om spillets regelsett, og hvordan spesifikke deler av spillets regelsett er tilfredsstillende eller ikke. Så lenge anmelder oppgir vurderingen sin som basert på én interaktiv handling vil dette falle inn under dette kriteriet. Derfor kan man si at det finnes forskjellige grader av analytisk dybde i vurderingene – noen velger å gå helt på detaljnivå for å beskrive hva som gjør at en spillmekanikk fungerer, mens andre velger å holde seg på overflaten og bare nevner generelt at spillmekanikkene som en sammenhengende gruppe av interaktive handlinger fungerer godt uten noen videre form for analyse.

Et eksempel på en vurdering av spillmekanikk kommer i PressFire.nos anmeldelse av flerspillerdelen i *Call of Duty: Modern Warfare 3*, skrevet av Jonas Sverrisson Rasch. Rasch skriver først om hvordan spillet gir spilleren en liten belønning hvis han eller hun ikke hevder seg blant de beste i de intense skuddvekslingene. Denne belønningen, eller mekanikken om du vil, kalles «Deathstreaks». Så kommenterer han hvordan denne mekanikken virker: «Det

gjør at flerspillerdelen virker mer balansert og rettferdig, til tross for at det som alltid i «Call of Duty»-serien er de beste som får overtaket på grunn av alle leketøyene som plaffer ned fiendene.» (Rasch, 2011). Selv om denne setningen ikke kan sies å gå veldig i dybden på hvordan systemet virker, beskriver Rasch hvordan akkurat denne spillmekanikken gjør at spillere som ikke er blant de beste kan få en følelse av rettferd og balanse i kampene.

Spilldesign vil derimot skille seg fra spillmekanikk på et par måter. Hvis vi tar utgangspunkt i utviklingsprosessen av et spill slik den blir skissert i *Understanding Video Games: The Essential Introduction* av Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith og Susana Pajares Tosca, kan vi se at designfasen av et videospill er når en eller flere spilldesignere beskriver i detalj hvordan spillets funksjonelle og tekniske aspekter skal være. Når det funksjonelle beskrives er det konkrete detaljer om hva spillet skal inneholde, og hvordan spilleren skal interagere med spillet. Når den tekniske delen beskrives i designet er fokuset på hvordan man skal oppnå det man ønsker med spillet på et teknisk nivå (Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca, 2008, s. 18).

Hvis vi tar utgangspunkt i denne prosessen når vi prøver å definere begrepet nærmere, kan vi si at kriteriet om spillanmelderens vurderinger av spilldesign søker å si noe generelt om spillets interaktive innhold og antatte designmål. Der kriteriet som angår spillmekanikk søker å gi en vurdering av hvorfor én del av det interaktive regelsettet spillet virker, søker kriteriet som angår design heller å fokusere på vurderinger av hvordan opplevelsen av den konstruerte sammenhengen mellom de interaktive elementene fungerer. I likhet med spillmekanikkriteriet opereres det her på ulike nivå – noen vurderinger er veldig generelle, mens andre går mer på detaljnivå. For å generalisere forskjellen mellom de to ytterligere kan vi si at vurderinger av spillmekanikk går på deler, mens vurderinger av spilldesign går på helhet.

Et typisk eksempel på bruken av kriteriet om spilldesign finner vi i Greger Thorvaldsens anmeldelse av *Nail'd* for Spill.no:

Det som funker aller best med *Nail'd* er banedesignet. I tillegg til at banene er plassert i varierte og tidvis vakre miljøer, er de mange valgmulighetene i hver bane med på å forlenge levetiden deres betraktelig. Her er det alltid flere alternative ruter til målet, og man kan bruke



mye tid på å finne den kombinasjonen av stier som passer best til kjørestilen man foretrekker. (Thorvaldsen, 2011, s. 1).

Thorvaldsens vurdering av banedesignet blir en vurdering av spilldesign idet han ser på hvordan banenes generelle egenskaper fungerer sammen og blir til spillerens opplevelse. Hvordan banesystemet er bygd opp, hvordan banene byr på flere mulige ruter som anmelder føler er knyttet til hver enkelt spillers kjørestil blir behandlet som én større ide. Det at anmelder føler at utvikleren har designet opplevelsen til å by på muligheten til å tilnærme seg situasjoner i spillet på ulike måter, er et typisk eksempel på hvordan kriteriet om spilldesign brukes.

Et annet eksempel på hvordan spilldesignkriteriet brukes finner man i Kristian Aasgårds anmeldelse av *Forza Motorsport 4* for Gamer.no. Aasgård vurderer spillets innhold og mangler, og hvordan manglene er uheldige:

Bilutvalget er også utvidet, men her er det et dypt skår i gleden. EA tviholder på den eksklusive Porsche-lisensen, og Turn 10 har ikke klart å sikre en avtale for Forza 4. Det innebærer at vi må se langt etter den eminente tyske bilprodusenten. RUF er riktignok på plass med tre modeller av sine Porsche-baserte fartsmonstre, men bare én av disse er tilgjengelig i standardutgaven av spillet. (Aasgård, 2011).

Dette blir en vurdering av spillets design. Et slikt innholdsmessig kompromiss må ha blitt inngått i designfasen av spillet, og Aasgård bemerker at mangelen på Porsche-biler er et dypt skår i gleden. Denne vurderingen av hva spillet inneholder og mangler fanger opp essensen i denne typen av innholdsmessige vurderinger som angår spilldesignet. I andre tilfeller i utvalget gikk vurderingen derimot enten rent på innholdet eller på manglene, og ikke på begge deler slik det gjør i Aasgårds vurdering.

Et heller unikt kriterium for spillanmeldelsen handler om brukervennlighet. Hvor lett det er for spilleren å navigere seg i spillets verden, hvor mye informasjon spillet gir til brukeren, og hvordan den maskinelle inputen fungerer er alle elementer av brukervennlighet som blir tatt opp i spillanmeldelser. For eksempel skriver Joachim Froholt fra Gamer.no dette i sin anmeldelse av *Panzer Corps*:

Det er også verd å peke på at Panzer Corps har en svært god øvingsdel, i tillegg til at det kommer sprettoppvinduer hver gang du opplever eller klikker på noe nytt (disse kan selvsagt skrur av, men de er genuint nyttige så jeg anbefaler deg at du ikke gjør det). Det virker som utviklerne har gjort alt de kan for å sikre at Panzer Corps er så smertefritt å lære som overhodet mulig, også for spillere uten erfaring med strategispill av denne typen. (Froholt, 2011).

Froholtts vurdering av spillets evne til å lære bort sine regler og mekanikker er en typisk bruk av dette kriteriet, men anmelderen kan også gå på andre nivå for å vurdere hva som er brukervennlig og ikke. Det å trekke inn vurderinger av maskinvaren spillet utspiller seg på er også en måte å bruke kriteriet på. For eksempel beskriver PressFire.nos Martin Bergersen det å spille *Dance Central 2* på denne måten:

Men jeg er hensynsløs, tramper på tær og gneller om at jeg ikke har nok plass der jeg stanger leggene mot skjeselongsofaen [sic] vår. Sjelden vil du oppleve den beryktede Kinect-plassmangelen som et større problem enn når du bittert kjemper om oppmerksomheten til HAL-lookaliken over flatskjermen i dette spillet. (Bergersen, 2011).

Kinect er en bevegelsessensor som man kan kjøpe og kombinere med en Xbox 360 der hovedpoenget er å interagere med et spill uten å bruke en fysisk gjenstand, slik som for eksempel en spake. I stedet registrerer bevegelsessensoren gestikulering og stemmekommandoer og benytter registreringene til å la spilleren påvirke spillets gang. Den «beryktede Kinect-plassmangelen» Bergersen refererer til her er maskinvarens begrensning til å kunne operere optimalt i mindre leiligheter. Dette er en kjent begrensning som har blitt diskutert i media siden maskinvarens lansering i 2010 (Stuestøl, 2011), og det at Bergersen tar opp dette i en vurdering av *Dance Central 2* vitner om at brukervennligheten i selve maskinvaren ikke er optimal.

Et kriterium som er tett knyttet til brukervennlighet er vurderinger rundt utfordring. Begge disse kriteriene handler om hvordan spillet oppleves for spilleren når han eller hun interagerer med systemene som er i spill, men brukervennlighet handler først og fremst om hvordan spilleren opplever hvor lett det er å navigere seg gjennom spillets regler. Derimot vil utfordring handle om hvordan spilleren opplever motstanden i spillets systemer. Siden mange spill handler om å komme seg gjennom utfordrende passasjer for å nå et mål, og siden

anmeldere tydelig skiller mellom utfordring og brukervennlighet selv, vil det være nødvendig å ha et skille mellom disse to kriteriene.

Et godt og tydelig eksempel på bruken av utfordringskriteriet finner vi i Greger Thorvaldsens anmeldelse for Spill.no av *Nail'd*. Thorvaldsen kommenterer her på et system i spillet hvor man kan la bilen få ekstra fart i en periode, og hvordan denne fartsboosten påvirker løpene: «Når man kan krasje nærmest så mange ganger man vil, og fortsatt vinner løpet med 10-15 sekunder, blir gledesfølelsen kjapt erstatta med kjedsomhet. Løpene blir ikke lenger en utfordring, men et pliktløp du må tvinge deg gjennom for å komme videre i turneringen.» (Thorvaldsen, 2011, s. 2). Thorvaldsen bemerker her at mangelen på utfordring påvirker opplevelsen på en negativ måte. Ved å benytte seg av den midlertidige fartsøkningen fjernes all form for utfordring, og spilleren mister engasjementet.

Et kriterium som ble lite brukt i enhetsutvalget er det som angår spillets tekniske utførelse. Dette er en vurdering av spillets funksjonalitet på et helt grunnleggende nivå, der tilfeller av tydelige tekniske problemer virker å være det som setter i gang bruken av kriteriet. Kriteriet dukket opp i kun to anmeldelser, og begge gangene handlet det om tekniske problemer i spillet. Det tydeligste eksemplet kommer frem i Thomas Christoffersens anmeldelse av *Dungeons & Dragons: Daggerdale*, der det nesten virker som om alt som kunne gå galt faktisk gikk galt:

Det at spillet ligger på grensen til å være ødelagt er en helt annen historie – og her har ikke utviklerne prøvd engang.

Fiender som forsvinner sporløst fra skjermen. Figurer som setter seg fast eller passerer rett gjennom nivået. Animasjoner som ikke spiller av riktig. Filmsekvenser og menyendringer som henger. I enkelte tilfeller kan fiendene finne på å falle ned under bakkenivået. I andre kan de begynne å «skyte» på deg fra avstand med *sverdet* sitt.

I ett tilfelle sluttet fiendene til og med å bevege på seg etter at jeg kom tilbake fra en kort pause. (Christoffersen, 2011).

Legg merke til hvordan dette kriteriet skiller seg fra det som angår spilldesign og –mekanikk. Der spilldesign og mekanikk angår de systemene anmelderen mener er i aksjon, blir disse tekniske problemene noe helt annet. Det anmelder beskriver her er hendelser som han

opplever i løpet av spillet som tydelig står utenfor det som er en del av spilldesignet, som ikke kan sies å være problemer knyttet til spillmekanikk, og som ødelegger for de systemene som er i spill.

Det er kanskje ikke så rart at kriteriet kun dukker opp når det tekniske føles halvgjort og lite funksjonelt, for om alt det tekniske er i orden vil det kunne oppleves som en naturlig tilstand. Man forventer at systemene man introduseres for skal virke. I andre kulturuttrykk er det sjelden det tekniske aspektet i et verk er så uløselig knyttet til selve opplevelsen. I musikk anmeldelser er det ikke ofte du leser om tekniske problemer med CD-en, og i film anmeldelser er det ikke veldig vanlig for anmelderen å kommentere filmkameraets bildeformat eller at prosjektoren gir en dårlig fargegjengivning. Antageligvis er ikke dette så vanlig nettopp fordi den tekniske delen av forbrukerens opplevelse ikke er like sterkt knyttet til hva man anser som selve verket, men heller en ekstern faktor, et slags nødvendig formidlingsaspekt som kan skilles fra verket. Spillmediet mangler derimot en like tydelig separasjon mellom hva man regner for å være en del av verket og det tekniske formidlingsaspektet.

Noen ganger velger anmelder å gjøre en vurdering som angår verkets integritet. Med integritet mener jeg vurderinger som angår verkets helhet eller kompletthet, eller hvordan delene føyes sammen til en helhet. Dette er knyttet til det Beardsley betegner som begrunnelser basert på «unity», og det Andersen velger å kalle integritet. Når Andersens velger å benytte seg av et annet begrep enn Beardsley, er dette rotet i hans frykt for at begrepet om helhet vil lede til en misforståelse siden helhet kan bety det som man kan oppfatte som tradisjonelt. I Andersens (1987, s.23) tilfelle vil denne gjenkjennelsen av det tradisjonelle gå på sjangre og konvensjoner i litteratur. For å unngå misforståelser vil også jeg benytte meg av begrepet integritet som en betegnelse for vurderinger av det helhetlige i verket. Kriteriet dukket opp i kun to anmeldelser i enhetsutvalget.

Det første eksempelet på hvordan kriteriet kan brukes finner vi i Jan Sælids anmeldelse av *Minecraft* for PressFire.no:

La meg si det med en gang – det er flere ting som ikke er helt på stell i denne liksomferdige versjonen. Men det har egentlig ikke så mye å si. «Minecraft» er et spill som trosser alle definisjoner av «ferdig».

[...]

Utgivelsen er derfor mer å regne som en symbolsk handling enn et sluttprodukt. (Sælid, 2011).

Når Sælid sier at spillet trosser alle definisjoner av hva ordet ferdig betyr er dette en referanse til spillets utviklingsprosess. Det at forbrukerne har hatt mulighet til å følge spillets utvikling tett og har hatt mulighet til å spille mens skapelsen av verket har pågått, gjør at spørsmålet om verket oppleves som ferdig eller ikke blir vanskelig å svare på.

Det andre eksemplet er betydelig mer ordknappt, men formidler med få ord hva anmelderen føler om spillets helhet. I Frode Singsaas anmeldelse av *Bodycount* for Adresseavisen skriver han: «Nå er spillet her og det er i all hovedsak et uferdig produkt.» (Singsaas, 2011, s. 7).

### **4.3 – Konkluderende kriterier**

Konkluderende kriterier er den kriteriegruppen der anmelderen forsøker å gi en generell vurdering av verket. Anmelderen gir da en vurdering som virker som en konklusjon av resten av anmeldelsens vurderinger. Merk da at dette kriteriet ligner Beardsleys begrep om «unity» og Andersens begrep om integritet, siden disse to begrepene fokuserer på vurderinger som går direkte på verkets helhet. Likevel blir det i dette tilfellet heller ikke like lett å sette et likhetstegn mellom disse begrepene, siden de konkluderende kriteriene ikke nødvendigvis omhandler verkets helhet i seg selv. Grupperingen er forbeholdt vurderinger som forsøker å si noe generelt og konkluderende om et verk som ikke nødvendigvis går på dets helhet. Dette forsøket på å komme med en konkluderende betraktning av verket kan kanskje henge sammen med anmeldelsenes fokus på forbrukerveiledning, siden anmelderen kan ha en klar intensjon om å anbefale. I det anmeldelsesutvalget jeg har tatt for meg har jeg identifisert tre forskjellige tilfeller av hvordan dette kriteriet blir brukt:

- vurderinger av spillets verdi i forhold til penger
- vurderinger av spillets verdi i forhold til tid
- vurderinger basert på generell opplevelse

Noen ganger vurderer anmelderen om spillet er verdt å bruke penger på. I utvalget av anmeldelser var ikke dette kriteriet særlig fremtredende, men jeg identifiserte likevel fire tilfeller. Slike bemerkninger kommer oftest som en del av en konkluderende del av teksten

der anmelder oppsummerer anmeldelsen og gjerne gir en avsluttende helhetlig dom over verket. Et eksempel på at kriteriet brukes på denne måten finner vi i Kjersti Stuestøls anmeldelse av *Mario Kart 7* for Gamer.no. «Jeg er ikke sikker på om Nintendo byr på nok nyheter i *Mario Kart 7* til at det er verdt pengene dersom man ikke er blodfan av serien.» (Stuestøl, 2011). Setningen kommer mot slutten av anmeldelsen mens Stuestøl oppsummerer anmeldelsen og kommer med en endelig vurdering av produktet.

Et annet tilknyttet kriterium er å vurdere om produktet er verdt forbrukerens tid. Bruken av dette kriteriet er litt mer utbredt sammenlignet med å vurdere spillets verdi i forhold til penger, og det opptrådte ti ganger i enhetsutvalget. Den mest utbredte bruken er likevel ganske lik. Kriteriet dukker som regel opp mot slutten av anmeldelsen i et konkluderende parti der anmelderen oppsummerer og gir en avsluttende vurdering, men finnes også av og til som en del av innledningen av anmeldelsen der anmelderen ofte forsøker å si noe generelt om verket.

Et eksempel på sistnevnte bruk finner vi i Thomas Christoffersens anmeldelse av *Dungeons & Dragons: Daggerdale* for PressFire.no: « De sjokkerende 1200 MS-poengene du må punge ut med virker nesten irrelevante i forhold til de dyrebare timene du også må investere – en stiv pris, uansett hvordan du vrir og vender på det.» (Christoffersen, 2011). Anmelderen benytter seg her både av kriteriet som handler om verdi i forhold til penger og kriteriet som handler om verdi i forhold til tid. Han bruker pengeverdien til å gjøre et poeng ut av at tiden er mer dyrebar i dette tilfellet, og viser da en typisk måte å vurdere verkets verdi på. Det at Christoffersen setter mer pris på tiden som verdi enn pengene, og at kriteriet dukker opp oftere enn kriteriet som tar for seg spillets verdi i forhold til penger, er interessant. Det kan være et tegn på hvordan videospill som produkt verdsettes i dag, men forskningsmaterialet er ikke stort nok og oppgavens fokus ikke vidt nok til å kunne si noe endelig eller bastant om akkurat dette.

Når det kommer til vurderinger basert på hvordan anmelder generelt opplever spillet blir det litt vanskeligere. Dette er et kriterium som egentlig er knyttet til de fleste andre kriteriene, siden anmelder ofte kommenterer på hvordan hans eller hennes opplevelse av spillet er et resultat av for eksempel audiovisuelle eller spillmekaniske aspekter. Når jeg da skiller ut opplevelse som et rent kriterium her er det fordi jeg fant flere tilfeller av vurderinger der

selve opplevelsen, separert fra andre kriterier, blir fremmet som selve grunnlaget for en bedømmelse.

Dermed kan man si at det jeg her kaller opplevelse har fellestrekk med Andersens intensitets-kriterium, siden det kan handle om leserens engasjement og tekstens evne til å holde på leseren. Det er likevel ikke enkelt å sette et likhetstegn mellom de to begrepene, siden måten Andersen omtaler kriteriet på virker å være knyttet til noe håndfast i verket. I mine utvalgte anmeldelser virker det derimot som om anmelderne noen ganger forsøker å si noe generelt om opplevelsen, uten å nødvendigvis knytte opplevelsen til noen enkeltaspekter eller noe spesifikt i spillet. På dette viset kan man også si at kriteriet er tilknyttet Beardsleys begrep om «affective reasons», siden kriteriet er en vurdering av spillets følelsesmessige effekt på anmelderen.

Et veldig tydelig eksempel på dette finner vi i Kristine Storli Henningsens anmeldelse av *Kirby Mass Attack* for VG: «Det er noen spill som ikke helt kan forklares, det er bare fengende på en absurd måte.» (Henningsen, 2011). Anmelderen mener altså at det finnes elementer i spill man ikke kan vurdere på annen basis enn at opplevelsen er god eller dårlig. Hun opplever spillet som fengende, men gir i denne sammenhengen ingen direkte forklaring på hvorfor hun får denne opplevelsen av spillet.

Slike utsagn minner om det kunsthistorikeren Dag Sveen kaller intuitiv fortrolighetskunnskap. Med utgangspunkt i manglende kunstnerisk regelverk for maleriet som et moderne medium, argumenterer Sveen for at en betrakter av moderne kunst må tilegne seg en intuitiv kunnskap for å kunne delta i kunstopplevelsen. Han kaller denne typen intuitiv kunnskap for fortrolighetskunnskap, og sier den har to karakteristikk: den regnes som «førstehåndskunnskap» som man tilegner seg etter en omfattende omgang med det fenomenet som er i fokus, og det er vanskelig å sette ord på og videreformidle denne kunnskapen til andre (Sveen, 1995, s. 36 – 39). En slik fortrolighetskunnskap kan også være det som i en kritisk kontekst gjør at lesere identifiserer seg med enkelte anmeldere når det kommer til smak, og kan dermed føre til at de har større tillit til den spesifikke anmelderens vurderinger.

#### **4.4 – Valg av eksempler og særegne anmeldelser**

For å illustrere kriteriene ovenfor følte jeg det var nødvendig å benytte meg av tydelige eksempler fra enhetsutvalget. På denne måten kunne jeg både vise litt av tankeprosessen bak kategoriseringene og tolkningen av kriteriene samtidig som jeg kunne gjøre det lettere for leseren å få et grep om kriterienes forskjeller og bruksområder. Siden jeg da var ute etter å gjøre beskrivelsen av kriteriene så forståelig som mulig, valgte jeg å plukke ut eksempler basert på hva jeg følte best illustrerte hvert enkelt kriterium på et lettfattelig vis. Derfor er det tidvis flere eksempler som er hentet fra samme anmeldelse. Dette betyr ikke nødvendigvis at de anmeldelsene som figurerer med flest eksempler er av høyere kvalitet enn andre, kun at de egnet seg godt som eksempler for å beskrive og forklare kriteriene.

I tillegg ønsker jeg å peke ut at et par av anmeldelsene skilte seg betydelig ut fra den strukturen og det oppsettet anmeldelsene som regel følger. Begge disse spesielle anmeldelsene kom fra Adresseavisen. Den første av disse anmeldelsene var anmeldelsen av *Dragon Age II* av Jonas Nilsson og Frode Singasaas (Nilsson og Singasaas, 2011, s. 7). Det spesielle er hvordan de to anmelderne samarbeidet om å anmelde spillet uten at det poengteres hvem som har anmeldt hva. Ut i fra teksten vil jeg anta at en av anmelderne fokuserte på PC-utgaven av spillet, mens den andre fokuserte på konsollutgaven til PlayStation 3 og Xbox 360. Antagelsen er basert i hvordan teksten til tider virker som en sammenligning av de to utgavene.

Den andre anmeldelsen ble utført av Bengt Sæther, Jonas Nilsson, Frode Singasaas og Espen bakken (2011, s. 6), og omhandlet to spill: *Battlefield 3* og *Call of Duty: Modern Warfare 3*. Anmeldelsen er spesiell fordi den tar form som det anmelderne betegner som en firedelt nettsamtale. Anmelderne diskuterer løst enkeltaspekter fra begge spillene og stiller de to opp mot hverandre, noe som var naturlig siden begge spillene tilhørte samme sjanger og ble sluppet forholdsvis nært i tidsrom.

#### **4.5 – Refleksjon og observasjoner om kriterienes bruk**

Etter å nå ha kommet med en oversikt over hvilke kriterier som er i bruk i enhetsutvalget gjennom eksempler, ønsker jeg å reflektere litt rundt bruken av disse kriteriene. Jeg kommer til å se på tallmessige forekomster av kriteriene, og diskutere litt rundt hva disse tallene kan bety. Jeg vil se på hvordan kriteriebruken generelt har vært, og vil også



Utvalget av anmeldelser og kritikere er for lite til å kunne vurdere bruken av kriterier i forhold til enkelte kritikere, for de fleste av kritikerne er kun representert med én anmeldelse. På grunnlag av utvalgets størrelse burde det imidlertid være mulig å si noe om eventuelle forskjeller av kriteriebruk mellom dagspressen og spillnettstedene. I det følgende vil jeg konsentrere meg om selve kriteriene og hvordan de brukes i vurderingene.

#### **4.5.1 – Kriteriebruken generelt**

Ikke overraskende er det store likhetstegn mellom flere av kriteriene jeg har identifisert i anmeldelsesutvalget og de temaene José P. Zagal, Amanda Ladd og Terris Johnson hadde identifisert i anmeldelsesutvalget i sin tekst *Characterizing and Understanding Game Reviews*. Det er i stor grad mulig å sette likhetstegn mellom flere av temaområdene og kriteriene jeg har formulert ut fra utvalget. Anmelders personlige erfaringer med spillet er knyttet til opplevelses-kriteriet, spillet sett i lys av relevante verker eller teknikker innen andre medier ligner på det kriteriet hvor anmelderen tar utgangspunkt i verk fra andre medier. Det å sette spillet i en kontekst med andre spill, og det å diskutere spillet i sammenheng med spillindustriens bevegelser, er også tett opp mot de tre kriteriene som omhandler sjanger, spillserie og marked. Kriteriet som tar for seg spillskapernes intensjon sammenfaller med hypoteser om utviklerens kreative intensjon eller mål.

Siden Zagal, Ladd og Johnson først og fremst var interessert i å finne temaene som ble behandlet i spillanmeldelser, og dermed ikke så på hvilke kriterier som ble brukt for å vurdere spillene, blir det likevel ikke helt det samme, og deres arbeid overlapper ikke helt med mitt. Det er lettere å se kriteriene som knyttet til temaområdene. Dette er antageligvis ikke så rart, og det hadde vært heller oppsiktsvekkende dersom kriteriene skilte seg kraftig fra temaene som figurerte i Zagal, Ladd og Johnsons utvalg.

Noe som det er verdt å merke seg er at jeg i alle tilfeller ikke greide å plukke ut kun ett kriterium for hver vurdering. Noen ganger ble jeg nødt til å liste opp to kriterier, siden vurderingen ble gjort på bakgrunn av to kriterier som virket sammen mot én vurdering. Det var ingen tydelig overvekt av en type med slike kriteriepar, og totalt var det kun 7 tilfeller der dette fenomenet oppstod. For eksempel finner vi en slik paring mellom kriteriet som angår spilldesign og kriteriet som angår det audiovisuelle i Kine Hults anmeldelse av *Uncharted 3*:

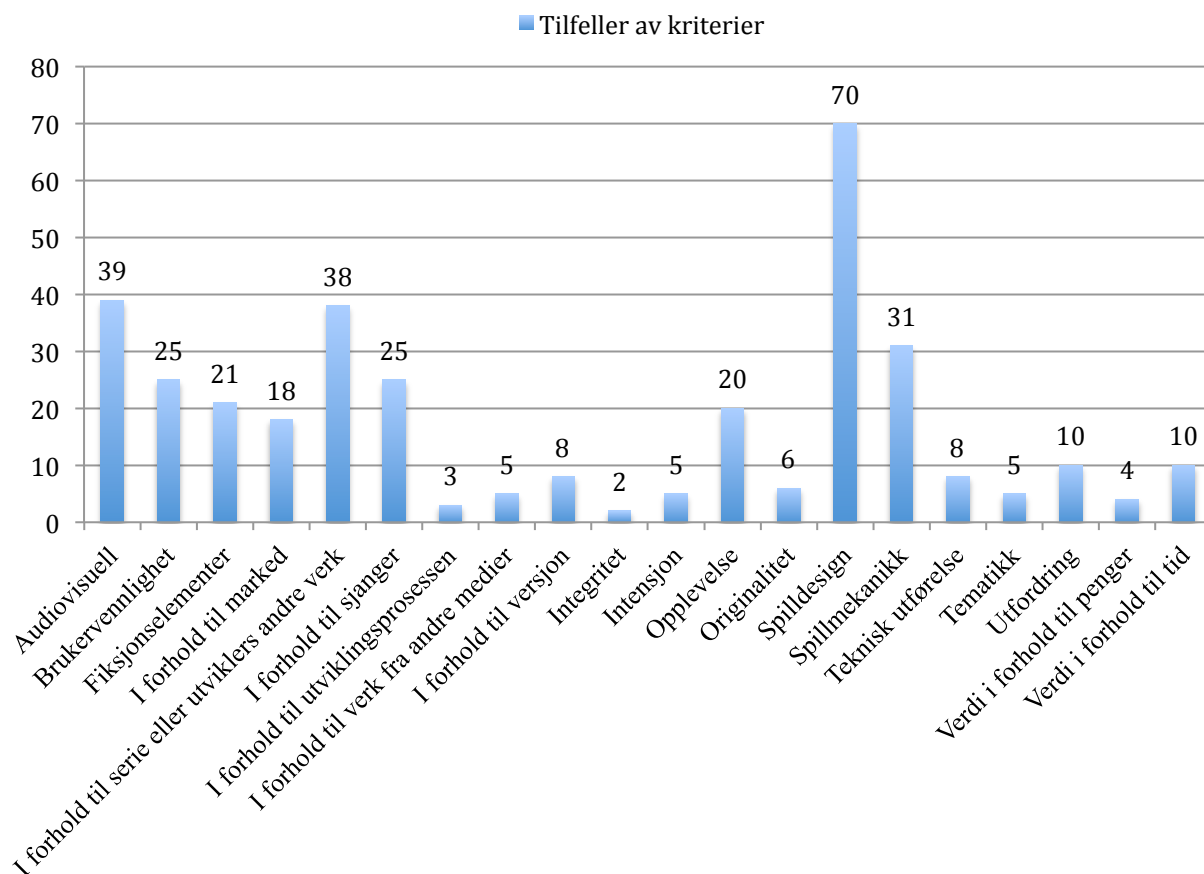
*Drake's Deception* publisert i Stavanger Aftenblad. Hult beskriver kort i begynnelsen av en setning hvordan «[u]tvikleren har klart å få filmsekvensene og spillingen til å blende sømløst inn i hverandre» (Hult, 2011, s. 10).

Ett annet eksempel på dette får vi når Gamer.nos Kristian Aasgård påpeker at det visuelle aspektet ved bilspillet *Forza Motorsport 4* ikke påvirker hvordan spilleren kjører bilene: «Det er ingen tvil om at spillet ser penere ut, men neppe med en slik margin at det er særlig utslagsgivende under kjøring. Da hadde kanskje vært mer hensiktsmessig om ekstra arbeid hadde blitt lagt ned i å gjøre avstandsskiltene enklere å lese.» (Aasgård, 2011). Her ser Aasgård muligheten i å la den estetiske tilbakemeldingen i veiskiltenes utforming påvirke hvordan spilleren kjører bilen, og hvordan dette kan gjøre at det estetiske har en tydelig funksjon i spillet utover det rent visuelle. Et trafikkskilt vil kunne formidle noe om hva som kommer på bilbanen – en skarp sving for eksempel – og spilleren vil da kunne justere kjøringen sin deretter. Vi kan derfor si at Aasgård her knytter det audiovisuelle kriteriet til kriteriet om brukervennlighet, og foreslår at utvikleren kunne ha brukt audiovisuelle egenskaper til å gjøre spillet mer brukervennlig.

En ting det er viktig å huske er at det ikke er sikkert at anmelderne er bevisste bruken av kriteriene selv, uten at det nødvendigvis er problematisk for andre enn kritikeren selv. Som Per Thomas Andersen (1987, s. 16) skriver i åpningen av *Kritikk og kriterier* finnes det ikke kritikk uten kriterier, men det kan hende kritikeren ikke er klar over hvilke kriterier han eller hun benytter seg av. Siden jeg allerede har vist mangelen på tidligere arbeider rundt kriterier i spillanmeldelser er det heller ikke urimelig å anta at mange av utvalgets kritikere ikke opererer med et forhåndsdefinert sett med kriterier.

#### **4.5.2 – Kriterienes tallmessige forekomst**

Siden jeg ved hvert eneste tilfelle av vurdering i enhetsutvalget registrerte et kriterium, endte jeg opp med et totalt antall av kriterier som oversteg utvalget. Noen anmeldelser inneholdt kanskje bare ett tilfelle av kriteriet, mens andre inneholdt flere tilfeller av samme kriterium. Det er også viktig å påpeke at jeg i denne tellingen har løst opp de såkalte hybrid-kriteriene og regner de som en del av sine grupper. Hvis vi ser på hvordan fordelingen av kriterienes hyppighet fortøner seg, ser vi tydelig at noen kriterier forekommer oftere enn andre:



Det kriteriet som helt klart ble brukt flest ganger i enhetsutvalget var kriteriet om spilldesign. Hele 70 tilfeller av kriteriet ble registrert under kodingen. Anmeldelsene brukte store deler av teksten på å beskrive hvorfor den konstruerte sammenhengen mellom de interaktive elementene fungerer eller ikke. Dette kan si noe om hva spillanmelderne føler er viktigst å vurdere i en anmeldelse, eller hva slags vurderinger en spillanmeldelse som regel består mest av. Når jeg skal prøve ut kriteriene med de ti anmeldelsene fra Gamereactor vil det være en stor sannsynlighet for at nettopp spilldesign-kriteriet vil forekomme.

Etter spilldesign er det to kriterier der det er tilnærmet like stor forekomst. Kriteriet som angår audiovisuelle vurderinger har 39 tilfeller, mens vurderinger i forhold til serie eller utviklers andre verk har 38 tilfeller. Videre er det to andre kriterier som også har et betydelig antall tilfeller i enhetsutvalget. Kriteriet som angår brukervennlighet og kriteriet som handler om å vurdere et spill opp i mot sjanger hadde begge 25 tilfeller av bruk.

Den neste gruppen med kriterier består av kriteriet om fiksjonselementer, kriteriet som angår vurderinger i forhold til marked og kriteriet som angår opplevelse. Disse kriteriene hadde henholdsvis 21, 18 og 20 tilfeller av bruk, og blir dermed om lag like sannsynlige kandidater til å figurere i utprøvingen av kriteriene.

De resterende kriteriene hadde mellom tre og ti opptredener i utvalget, og har minst sannsynlighet for å opptre i Gamereactor-anmeldelsene. Det betyr ikke at jeg ikke tror at noen av de kommer til å være aktuelle i anmeldelsene, men jeg kan anta at de ikke vil fremtre i mange tilfeller.

Det er vanskelig å fastslå noe bestemt på bakgrunn av disse tallene, men det er mulig å generalisere og kommentere på hva slags bestanddeler i spill anmeldere virker å vurdere mest. Det er da viktig å påpeke at selv en slik diskusjon ikke vil kunne gjøre annet en å peke ut tendenser basert på utvalget. Hvis vi ser på de estetiske elementene ser vi at den sammenlagte summen av alle typene av kriterier er på 211. Dette er langt over halvparten av totalsummen for kriterier som ligger på 353. Spillanmeldere fokuserer med andre ord mest på vurderinger av spillets estetiske deler i en anmeldelse. De genetiske kriteriene har totalt 108 tilfeller og de konkluderende kriteriene er bare 34. Jeg må likevel påpeke at den konkluderende kategorien kun stiller med tre typer av kriterier, mens genetiske kriterier og estetiske kriterier har henholdsvis åtte og ni kriterietyper.

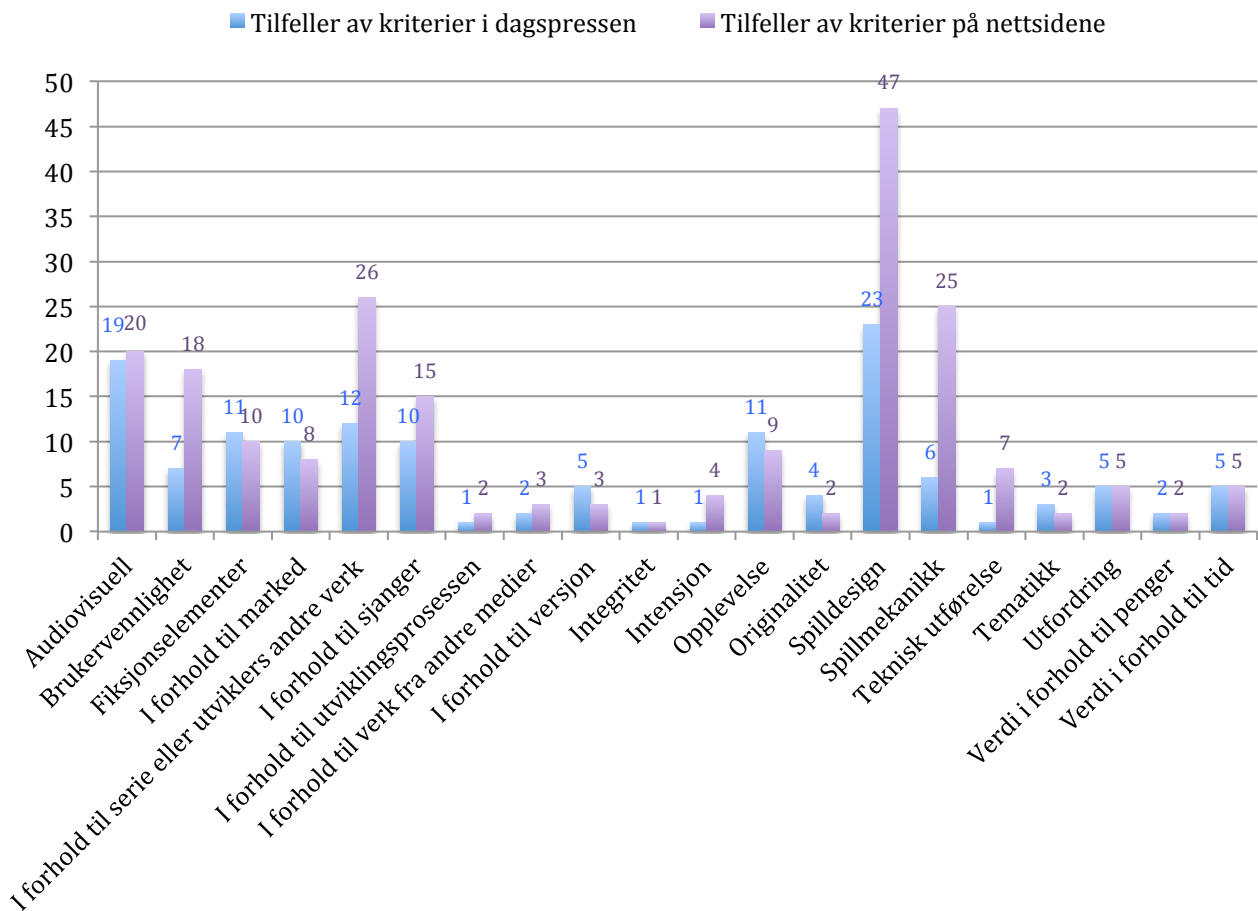
At det eksisterer et så tydelig skille mellom forekomsten av kriteriegruppene kan tyde på at anmelderne ser på den estetiske kategoriens innhold om som det mest vurderingsverdige i et spill. Dette er kanskje ikke så rart, siden de estetiske elementene kan sies å være det en anmelder opplever når han spiller spillet. Hvis anmelderens ønske er å formidle hva et spill gjør godt og dårlig vil vurderingene av de estetiske elementene derfor utgjøre en stor del av anmeldelsen. Som vi tidligere har diskutert vil interaktiviteten være en del av videospillenes egenart, og anmeldere beskriver denne interaktiviteten naturlig nok med estetiske kriterier fordi det er kun gjennom interaktivitet at anmelderen kan oppleve hele spekteret av spillets estetikk.

Den genetiske kategoriens posisjon kan antageligvis skyldes et ønske fra anmeldernes side om å gi leseren en kontekst for sine vurderinger. Når en anmelder refererer til elementer,

handlinger og tilstander som har eksistert før det aktuelle verket, er det som oftest for å gjøre en komparativ vurdering. Derfor ser vi også at kriteriet der anmelder vurderer spillet i forhold til dets serie eller til utgivers andre verk står veldig sterkt, siden dette helt klart er de objektene det er lettest å gjøre en sammenligning med. I de fleste tilfeller vil oppfølgere bygge på konvensjoner, teknikker og egenskaper fra tidligere spill i sin serie, og for en anmelder blir det da lett å gjøre seg forstått for leseren gjennom å henwise til seriens tidligere spill. Antageligvis av samme grunn er kriteriet der anmelder vurderer spillet i forhold til sin sjanger representert med en god del tilfeller. Siden sjangre i spillmediet eksisterer for å kunne diskutere individuelle forskjeller hos en gruppe objekter på en meningsfull måte (Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca, 2008, s. 41) vil en vurdering av et verk opp mot dets sjanger forholde seg til hvilke sjangerforventninger anmelderen har.

#### **4.5.3 – Kriteriebruk i dagspressen kontra nettpublikasjonene**

For å gi en tydelig distinksjon mellom de to forskjellige områdene avisanmeldelsene og nettanmeldelsene opererer på er det nødvendig å diskutere grunnleggende forskjeller. For det første er avisanmeldelsene som hovedregel betydelig kortere enn anmeldelsene som publiseres på de aktuelle nettsidene. Der anmeldelsene som publiseres på Gamer.no, Spill.no og PressFire.no som regel ikke er kortere enn 900 ord, og heller tidvis nærmer seg 2000 ord i lengde, holder avisanmeldelsene i VG, Adresseavisen og Stavanger Aftenblad seg generelt til en lengde på mellom 150 og 600 ord. Det er ikke så rart at de mediene som publiserte de lange anmeldelsene hadde hyppigere forekomst av kriteriebruk enn de som publiserte de korte. Dagsavisenes anmeldelser inneholdt totalt 139 kriterier, mens nettsidenes anmeldelser inneholdt 214 kriterier. I gjennomsnitt hadde dagspressen 9,26 kriterier per anmeldelse, mens nettsidene hadde 14,26. Totalt sett var gjennomsnittet av kriterier på 11,76 kriterier per anmeldelse.



Grafen ovenfor viser tydelig hvordan forskjellene mellom kriterienes forekomst i dagspressen og på nett utartet seg i enhetsutvalget. Det mest overraskende resultatet er differansen mellom de to publikasjonsmåtene når det kommer til kriteriet om spillmekanikk. I anmeldelsene fra nettsidene opptrådte dette kriteriet hele 25 ganger, mens dagspressens anmeldelser kun rommet 6 tilfeller av kriteriet. Dette kan skyldes at dagspressens anmeldelser som regel er betydelig kortere enn nettsidenes anmeldelser, og at anmelderne dermed må forholde seg mer generelt til verket. Denne antagelsen støttes opp av at kriteriet om opplevelse, der anmelder vurderer spillet på et generelt grunnlag, hadde 2 flere tilfeller i dagspressen enn på nett.

Et annet bemerkelsesverdig resultat er hvordan kriteriene som angår det audiovisuelle og fiksjonselementer opptrer om lag like mange ganger i begge publikasjonsformene, selv om dagspressen totalt sett har lavere forekomst av kriterier. Akkurat grunnen til dette er det litt vanskeligere å anta, men ett mulig alternativ kan være at anmelderne føler at det å vurdere disse to estetiske elementene er nødvendig for å gi leseren et innblikk i spillets univers. Disse

to kriteriene kan jo sies å omhandle deler av spillet som er lett forståelig, ikke for detaljorientert, og som spill deler med andre kulturelle uttrykksformer.

#### 4.5.4 – Meta-kriteriet

I tillegg til kriteriene i de tre nevnte kriteriegruppene identifiserte jeg også bruk av ett kriterium som ikke kan sies å være en del av gruppene. Dette kriteriet vurderer ikke verket i seg selv, men dreier seg mer om anmelderens selvbevissthet. I noen tilfeller vil anmelderen gjøre vurderinger som refererer til selve anmeldelsen. Det kan handle om for eksempel hvilken karakter spillet skal få, eller hva anmelder ser på som viktigst av spillets elementer. Kort sagt er dette et kriterium som angår vurderinger av den spesifikke anmeldelsesprosessen, samt anmeldelsens elementer og oppbygning. Siden dette kriteriet ikke kan sies å være en vurdering av spillet, er det naturlig å skille det ut fra de tre grupperingene. Jeg vil kalle dette kriteriet for meta-kriteriet. Denne typen vurderinger var ikke veldig hyppige i enhetsutvalget, men er interessant som et eksempel på hvordan spillanmeldere kan debattere sin egen vurdering i anmeldelsene.

For eksempel avslutter Rune Fjeld Olsen (2011, s. 35) sin anmeldelse av *Beyond Good & Evil* for VG ved å kommentere at selv om spillet kan føles litt foreldet føler han at det ligger et godt designfundament i bunn og at spillet fremdeles er veldig underholdende, og at akkurat disse aspektene er vel så viktige som spillets historiske betydning. Dermed gjør han en vurdering av hvilke elementer han opplever er viktigst når han skal vurdere spillet.

Det andre typiske tilfellet er å diskutere karakteren i anmeldelsen, slik Jan Sælid gjør i sin anmeldelse av *Minecraft* for PressFire.no: «'Minecraft'-versjonen av 18. november 2011 har sine feil og sine mangler, men jeg kan likevel ikke gi dette spillet noe annet enn en sekser. Spillet var egentlig ferdig for lenge siden og blir samtidig kanskje aldri helt ferdig.» (Sælid, 2011). Uten å nødvendigvis gi en tydelig og detaljert grunn til hvorfor spillet fortjener terningkast seks, kommenterer Sælid likevel på hvordan spillet ikke kan få noe annet enn en sekser. Samtidig ligger det en undertekst her om at karakteren seks ikke betyr at noe er perfekt, noe Sælid påpeker ved å fortsette tankerekken med å si at spillet alltid vil ha feil og mangler. På dette viset blir selve vurderingen om hvilken karakter spillet fortjener en vurdering som påpeker hva terningkast seks er verdt.



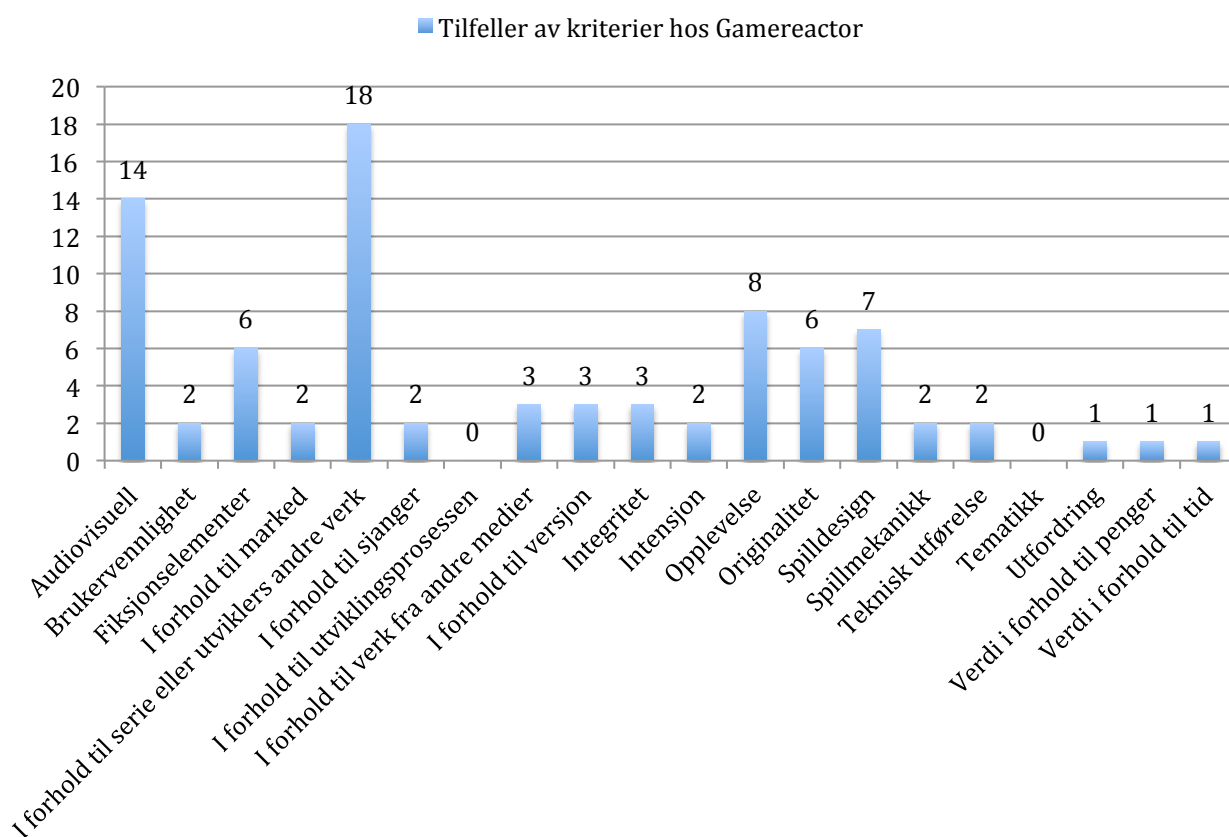


## 5 – Utprøving av kriterier

For å gjøre et forsøk på å teste ut om jeg har fanget opp alle kriteriene har jeg valgt å foreta en tilsvarende koding av ti tilfeldige anmeldelser hentet fra spillmagasinet Gamereactor. Dersom det dukker opp ukjente kriterier i de ti anmeldelsene må jeg ta for meg dette nærmere, og se på om det kan være problemer i metoden jeg anvendte. Selv om dette er et forholdsvis lite utvalg av anmeldelser å teste opp mot, vil denne prosessen ha muligheten til å vise om enhetsutvalget med 30 anmeldelser var tilstrekkelig til å danne et oversiktlig bilde av hvilke kriterier som er i bruk i anmeldelser av videospill. Samtidig vil jeg kunne teste antagelsene jeg gjorde i forrige kapittel om hvilke kriterier som mest sannsynlig ville dukke opp i en anmeldelse.

### 5.1 – Hvilke kriterier blir brukt i ti anmeldelser fra Gamereactor?

Etter å ha kodet de ti anmeldelsenes vurderinger, og sammenlignet disse vurderingene med kriteriene jeg hadde kommet frem til tidligere, kom jeg til slutt frem til denne kriteriefordelingen:



Som vi kan se ut fra grafen var det to kriterier som skilte seg fra resten i antall. Kriteriet som angår vurderinger i forhold til spillserie eller utviklerens tidligere verk opptrådte flest ganger med totalt 18 tilfeller, tett fulgt av kriteriet om audiovisuelle egenskaper med 14 tilfeller. Deretter har kriteriene om opplevelse, spilldesign, originalitet og fiksjonselementer mellom 6 og 8 kriterieforekomster hver. De resterende kriteriene hadde alle mellom et og tre registrerte tilfeller: brukervennlighet, i forhold til marked, i forhold til sjanger, i forhold til verk fra andre medier, i forhold til versjon, integritet, intensjon, spillmekanikk, teknisk utførelse, verdi i forhold til tid og verdi i forhold til penger.

Med andre ord dukket det ikke opp noen uforutsette kriterier fra analysen av Gamereactor-utvalget, men resultatet ble likevel ikke helt som ventet. For det første slo antagelsene jeg dro fra utvalgets resultater ikke til. Spilldesign-kriteriet, som i hovedutvalget utvilsomt var det fremste kriteriet i forhold til antall forekomster, var på langt nær like prominent i Gamereactor-utvalget. Kun 7 tilfeller ble registrert i løpet av de ti anmeldelsene, noe som er en sterk nedgang fra hovedutvalgets 70. Derimot ble den neste antagelsen nærmere oppfylt. Kriteriene som angår det audiovisuelle og vurderinger i forhold til serie eller utviklers andre verk var sterke, med henholdsvis 11 og 12 registrerte tilfeller i Gamereactor-utvalget. Hvis vi da sammenligner med resultatene fra det første utvalget, ser vi at forekomsten av disse to kriteriene er tilnærmet lik dersom man tar høyde for forskjellen mellom 10 og 30 anmeldelser. Kriteriet om spillmekanikk, som i hovedutvalget hadde tilnærmet like mange tilfeller som de to overnevnte, hadde kun to tilfeller. Når det kommer til den neste antagelsen, om at kriteriet om brukervennlighet og kriteriet som handler om vurderinger i forhold til sjanger ville være de neste kriteriene på listen i forhold til antall, slo dette også feil.

Det er verdt å bemerke at et par kriterier ikke dukket opp i analysen av Gamereactor-utvalget. Kriteriene som mangler handlet om tematikk og om vurderinger i forhold til utviklingsprosessen. Disse var heller ikke blant de mest fremtredende kriteriene i hovedutvalget, og hadde henholdsvis 5 og 3 registrerte tilfeller. Siden disse to kriteriene ikke opptrådte mange ganger i hovedutvalget tviler jeg på at dette betyr noe annet enn at de utvalgte anmeldelsene i Gamereactor-utvalget tilfeldigvis ikke inneholdt kriteriene.

## 5.2 – Hva betyr resultatet

Siden antagelsene jeg fremmet i refleksjonsdelen i kapittel fire ikke kan sies å ha blitt tilfredsstillende oppfylt kan det såes tvil om oppgavens validitet. Det er flere faktorer som kan ha sørget for at mine antagelser ikke slo til. Først og fremst kan de to utvalgene av anmeldelser, både utvalget med 30 og utvalget med 10 anmeldelser, ha vært for knappe til å kunne gi et omfattende bilde av hvordan forekomsten av kriterier egentlig er. På grunn av at kriteriene bygger på min egen tolkning med en base i teorier om kriterier og videospill, er det også viktig å påpeke at det kvantitative aspektet av forskningen først oppstår etter tolkning og generalisering av utvalgets innhold. Dermed kan det kanskje tenkes at det å forsøke å anslå antall kriterier på en slik måte, på tvers av publikasjoner og anmeldere, vil være grunnleggende problematisk siden det aldeles ikke er sikkert at en tallmessig forutsigbarhet kan anslås i det hele tatt.

Selv om de tallmessige antagelsene ikke slo til i utprøvingen av kriteriene vil jeg likevel si at den hoveddelen av testen var suksessfull. Målet med forskningen var først og fremst å finne ut av hvilke kriterier som forekommer i anmeldelser av norske videospill. Det dukket ikke opp noen nye kriterier i løpet av gjennomgangen av de ti Gamereactor-anmeldelsene, og reliabiliteten for at jeg har greid å finne de kriteriene som er i bruk i norske spillanmeldelser i 2011 kan dermed sies å være styrket. Dette betyr ikke nødvendigvis at det ikke eksisterer kriterier som jeg ikke har oppdaget, siden en slik mulighet alltid vil være til stede.



## 6 – Avslutning

Målet med denne oppgaven var å finne ut av hvilke kriterier som forekommer i norske anmeldelser av videospill. Jeg ønsket å se på dette fordi det ikke eksisterte tidligere arbeider rundt norske videospillanmeldelser, og fordi jeg ønsket å finne ut av hva spillanmeldere faktisk vurderer når de vurderer spill. For å ha et grunnlag å bygge analysen på tok jeg utgangspunkt i to tekster. Den første teksten var Monroe C. Beardsleys bok *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism* der forfatteren blant annet beskriver en rekke kategorier for vurderinger av estetiske objekter. Den andre teksten var Per Thomas Andersens *Kritikk og kriterier* fra 1987, der han tar utgangspunkt i litteraturanmeldelser for å ta pulsen på hvilke kriterier litteraturanmeldere i Norge benytter seg av.

Som analysemateriale benyttet jeg meg av totalt 30 tilfeldige spillanmeldelser fordelt over seks bestemte publikasjoner. Tre av disse publikasjonene var dagsaviser, og de tre andre var rene spillfokuserende publikasjoner med en base på Internett. Jeg valgte å benytte meg av en kvantitativ innholdsanalyse av disse anmeldelsene med utgangspunkt i en åpen kodingsprosess for å komme frem til kriteriene.

Gjennom metoden kom jeg frem til 20 ulike kriterier som jeg igjen fordelte i tre kategorier basert på deres fellestrekk. Dette resulterte da i kategoriene med genetiske, estetiske og konkluderende kriterier. For å forklare hva jeg la i de 20 identifiserte kriteriene brukte jeg tydelige eksempler og diskuterte hvordan anmelderne i eksemplene brukte kriteriene. I den påfølgende refleksjonsdelen så jeg deretter på den tallmessige forekomsten av kriteriene i tillegg til å komme med observasjoner rundt kriteriene og anmeldelsene generelt.

Basert på den tallmessige forekomsten av kriterier gjorde jeg meg noen antagelser om hvilke kriterier som mest sannsynlig kom til å dukke opp i den påfølgende utprøvingen av kriteriene. Jeg benyttet meg av ti tilfeldige anmeldelser fra den norske utgaven av spillbladet Gamereactor til å prøve ut de kriteriene jeg hadde kommet frem til gjennom den tidligere analysen for å se om det dukket opp nye og ukjente vurderinger, noe det ikke gjorde. Derimot slo antagelsene mine om hvilke kriterier som kom til å forekomme mest i denne utprøvingen feil, og jeg diskuterte derfor noen potensielle grunner til hvorfor resultatet ble slik.

Jeg føler at jeg gjennom bruken av overnevnte metode maktet å komme under huden på spillanmeldelsene, og at jeg gjennom eksempelbruken gjorde rede for hva de ulike kriteriene rommet. Som Østbye, Helland, Knapskog og Larsen påpeker (2007, s. 223) er det likevel problematisk å måle hvorvidt det kodete resultatet samsvarer med virkeligheten, siden selve defineringen av kriteriene i utgangspunktet beror på tolkning av materialet. Derfor har det vært viktig for meg å redegjøre for prosessen så godt som mulig.

For å gi spillanmeldelsene en kontekst ønsket jeg også å gjøre rede for feltet gjennom en kort historisk gjennomgang og beskrivelse av feltet. Denne delen av oppgaven viste seg å kreve mer arbeid enn først antatt, men jeg føler jeg maktet å gi en god innføring i et felt som så langt har vært ganske urørt. I tillegg forsøkte jeg å argumentere om hva som kan være spillmediets og spillanmeldelsens egenart gjennom en teoretisk diskusjon rundt begrepet om interaktivitet og hvordan det påvirker spillanmeldelsen og dens leser.

### **6.1 – Veien videre for forskning på spillanmeldelser**

Som forskningstema vil jeg kategorisere spillanmeldelser som et urørt felt. Sett bort fra Zagal, Ladd og Johnsons arbeid med å finne tema i spillanmeldelser, og nå min egen kvantitative innholdsanalyse av kriterier i norske spillanmeldelser, har jeg problemer med å nevne flere arbeider som diskuterer dette området. Min innfallsvinkel til emnet er også bare en av mange mulige, og jeg tror at etter hvert som spillanmeldelsen utvikler seg videre som journalistisk sjanger vil flere arbeider om dette feltet dukke opp.

Dersom man ønsker å se nærmere på de retoriske virkemidlene som er i bruk for å få frem argumentene bak kriteriene i spillanmeldelser, er det en ypperlig mulighet til å gå dypere inn i enkeltanmeldelser. Gjennom mitt eget arbeide har jeg fått inntrykk av at det er stor variasjon bak hvor gode argumentene for kritikken er fundert, og tidvis store forskjeller på hvordan ulike anmeldere velger å fremstille seg selv.

For å bygge videre på mitt arbeide vil det kunne være en mulighet å gjøre intervju med flere spillanmeldere i den hensikt å kartlegge deres syn på kriterier og hva man vurderer når man vurderer spill. Da vil man kunne benytte seg av min masteroppgave som et utgangspunkt, og bygge videre på det jeg har arbeidet med dette siste året. Dette er bare noen få av de mange

mulighetene man kan benytte seg av for videre akademiske arbeider om spillanmeldelser og deres kriterier, og jeg gleder meg til å følge videre med på utviklingen.





## Litteraturliste

- Aarseth, E. J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Litterature*, London: The Johns Hopkins University Press
- Aasgård, K. (2011a) *Anmeldelse: Forza Motorsport 4*. Tilgjengelig fra <http://www.gamer.no/artikler/95764/anmeldelse-forza-motorsport-4/> (Hentet 10. mai 2012)
- Aasgård, K. (2011b) – *Forza 4 er et enormt skritt fremover*. Tilgjengelig fra <http://www.gamer.no/artikler/94870/forza-4-er-et-enormt-skritt-fremover/> (Hentet 10. mai 2012)
- Agdestein, M. (2009) *Hva er spillkritikk? Ja til mer diskusjon*. Tilgjengelig fra <http://spillpikene.no/2009/06/24/hva-er-spillkritikk-ja-til-mer-diskusjon/> (Hentet 10. mai 2012)
- Agdestein, M. (2011) 'Regntung himmel'. *Adresseavisen*, 20. april, s. 6 [Del: Kultur]
- Andersen, P. T. (1987) 'Kritikk og kriterier', *Vinduet*, nr. 3, s. 17 - 25
- Beardsley, M. C. (1981) *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*. 2. utg. Indianapolis: Hackett Publishing Company Inc
- Bennett, A. og Royle, N. (2009) *An Introduction to Literature, Criticism and Theory*, 4. utg. Harlowe: Pearson
- Bergesen, M. og Fossum, E. (2011) 'Legger seg flate etter PR-TABBE'. *Dagbladet*, 19. oktober, s. 46
- Bergesen, M. (2011) *Dance Central 2*. Tilgjengelig fra:

<http://www.pressfire.no/anmeldelser/Xbox360/4241/dance-central-2> (Hentet 10. mai 2012)

Bjerring, A. (2011) 'Lavkalibret og sjanseløst'. *VG*, 7. februar, s. 43 [Del: Kultur]

Bjørkeng, P. K. (1997) 'Så bra at du blir sjøsyk'. *VG*, 11. mai, s. 31

Bogost, I. (2006) *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge: The MIT Press

Bryne, S. (2001) 'Rekviem for de separerte', *Dagbladet*, s. 6 [Del: Manual]

Bryne, S. (2009) *Hvordan kan spillkritikken bli bedre?*. Tilgjengelig fra <http://www.dagbladet.no/spill/blogg/2009/06/hvordan-kan-spillkritikken-bli-bedre/> (Hentet 10. mai 2012)

Bu, K. (2005) *Terningkast og litterære kriterier – en analyse av dagspressens bokanmeldelser med terningkast*. Masteroppgave. Universitetet i Oslo

Chatman, S. (1978) *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell University Press

Christoffersen, T. (2011) *Dungeons & Dragons Daggerdale*. Tilgjengelig fra <http://www.pressfire.no/anmeldelser/Xbox360/3521/dungeons-dragons-daggerdale> (Hentet 10. mai 2012)

Egenfeldt-Nielsen, S og Smith, J. H. og Tosca, S. P. (2008) *Understanding video games: The Essential Introduction*. New York: Routledge

Espeset, T. (1993) 'Day of the Tentacle' og 'Goal!', *Den Norske Hjemmedataklubben*. Nr. 5, s. 10 og 38

- Fossbakken, E. (2009) *Biip dropper Nettavisen – Lanserer ny spillportal*. Tilgjengelig fra:  
<http://www.kampanje.com/medier/article5243389.ece> (Hentet 10. mai 2012)
- Froholt, J. (2011) *Anmeldelse: Panzer Corps*. Tilgjengelig fra:  
<http://www.gamer.no/artikler/91834/anmeldelse-panzer-corps/> (Hentet 10. mai 2012)
- Furuly, J. G. (2011) 'Ba spill-anmeldere svare om de er fan'. *Aftenposten*, s. 9 [Del: 2]
- Gaca, C (red.) (2012) 'Editorial', *Gamereactor*, Nr. 8 März 2011, s. 3
- Gillen, K. (2004) *The New Games Journalism*, tilgjengelig fra:  
<http://www.alwaysblack.com/?p=11> (Hentet 10. mai 2012)
- Gjelsvik, A. (2002) *Mørkets øyne: Filmkritikk, vurdering og analyse*. Oslo: Universitetsforlaget
- Guttu, T. (red.) (1999) *Norsk ordbok med 1000 illustrasjoner*. 2. utgave. Oslo: Kunnskapsforlaget
- Grayson, N. (2011) *EA asks for reviewers gaming history pre-Battlefield reviews, calls it "a mistake"*. Tilgjengelig fra:  
<http://www.pcgamer.com/2011/10/19/ea-asks-for-reviewers-gaming-history/> (Hentet 10. mai 2012)
- Håkonsen, R. (2010) *Velkommen til nye Filmpolitiet*. Tilgjengelig fra:  
<http://p3.no/filmpolitiet/2010/05/velkommen-til-nye-filmpolitiet/> (Hentet 10. mai 2012)
- Henningsen, K. S. (2011) 'Herlige Kirby-kloninger'. *VG*, 7. november, s. 35
- Hult, K. (2011) 'Storslagent'. *Stavanger Aftenblad*, 17. november, s. 10 [Del: Kult]

*Hva er PEGI?* (2008) Tilgjengelig fra: <http://www.medietilsynet.no/no/Dataspill/Hva-er-PEGI/>

(Hentet 10. mai 2012)

IFPI Norge (ukjent år) *Salgsstatistikk 2010*. Tilgjengelig fra:

<http://www.ifpi.no/statistikk/2010/index.htm> (Hentet 3. mai 2012)

Innholt, K. W. (2009) *Kommentar: Må spillanmeldere tenke nytt?*. Tilgjengelig fra:

<http://www.gamer.no/artikler/20417/kommentar-ma-spillanmeldere-tenke-nytt/alle/>

(Hentet 10. mai 2012)

Joyce, M. (1990) *afternoon: a story*, Watertown: Eastgate

Jørgensen, K. (2009) *Spillkritikk vs. spillanmelderi: en kommentar fra sidelinjen*.

Tilgjengelig fra: <http://www.forskning.no/blog/spillforsk/224206/> (Hentet 12. mai 2012)

Jørgensen, K. og Tharaldsen, J på oppdrag av Produsentforeningen (2012) 'Den

norske spillundersøkelsen, v. 1.0', *JoinGame – How to make money and build a solid game company in 2012*, Voss: konferansepaper tilgjengelig fra:

<http://www.idi.ntnu.no/grupper/su/joingame/wiki/lib/exe/fetch.php?id=open%3Anyheter&cache=cache&media=open:120202-norsk-spillbransje.pdf> (Hentet 10. mai 2012)

Johnsen, L. W. (2002) 'Nettavisen jubler for TV2-oppkjøp'. *Dagsavisen Morgen*, 21.

desember, s. 20

Kvistad, Ø. (2002) *GameReactor reddet i tolvte time*. Tilgjengelig fra

<http://www.digi.no/65064/gamereactor-reddet-i-tolvte-time> (Hentet 10. mai 2012)

Lorentzen, J. C. (2009) 'Spill som søppelkultur'. *Aftenposten*, 29. juni, s. 6 [Del:

Kultur]

Lorentzen, J. C. (2011) *Velkommen til 2027*. Tilgjengelig fra:

<http://www.spill.no/default.aspx?section=artikkel&id=1822> [3 sider]

Lund, C. W. (2005) *Kritikk og kommers: Kulturdekningen i skandinavisk dagspresse*. Oslo: Universitetsforlaget

Lundgren, S. og Björk, S. (2003) *Game Mechanics: Describing Computer-Augmented Games in Terms of Interaction*. Tilgjengelig fra:  
[http://www.itu.dk/stud/speciale/worlddomination/files/rikke/rh/speciale/staffan\\_docs/mechanics.pdf](http://www.itu.dk/stud/speciale/worlddomination/files/rikke/rh/speciale/staffan_docs/mechanics.pdf) (Hentet 10. mai 2012)

Mathisen, H. N. (2011) *Gjengen er samlet*. Tilgjengelig fra:  
<http://www.spill.no/default.aspx?section=artikkel&id=1334&pagenr=1#content>  
(Hentet 10. mai 2012) [Obs: 2 sider]

Mediebedriftenes Landsforening (2011) *Nettoopplag 2010 for aviser tilsluttet MBL*. Tilgjengelig fra:  
<http://www.mediebedriftene.no/novus/upload/pdf/Lesertall/2010/Opplag%20avis.pdf>  
(Hentet 10. mai 2012)

Mortensen, T. E. (2009) *Percieving Play: The Art and Study of Computer Games*. New York: Peter Lang Publishing

Napolitano, M. (2010) ”’This garish parish called the music hall’’: Rupert Holmes’s *Drood* as Dickensian Adaptation’. *Neo-Victorian Studies*, Nr. 3:2, s. 118 – 144  
<http://www.neovictorianstudies.com/>

NB Digital (ingen dato) *Søk i NB – Amiga Forum*. Tilgjengelig fra:  
<http://www.nb.no/utlevering/nb/8319a63f3575c1bfd4541948f115ff06>

Nes, Ø. (2010) *Spilljournalistiske utfordringer – Diskurser om spilljournalistikkens rolle og utfordringer*. Masteroppgave, Universitetet i Bergen

Neuman, W. L. (2011) *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*, 7.

utg, Boston: Pearson

Nilsson, J. og Singaas, F. (2011) 'Om drager og menn'. *Adresseavisen*, 16. mars, s. 7  
[Del :Kultur]

Nordic Game Solutions (2011) *Game sales in the Nordic 2010*, tilgjengelig fra:  
<http://www.dataspelsbranschen.se/media/117167/nordic%20game%20sales%202010%20screen.pdf> (Hentet 10. mai 2012)

Nymoen, K. (red.) (2012) 'Leder', *Gamereactor*, Nr 96 mars 2012, s. 3

Olsen, R.F. (2004) 'Satser på dataspill på tv', *VG*. 23. august, s. 50

Olsen, R.F. (2007) *Ti*. Tilgjengelig fra:  
<http://8004.vgb.no/2007/05/20/ti-ar-som-spill-rune/> (Hentet 10. mai 2012)

Olsen, R.F. (2009) *Oh, Riley?*. Tilgjengelig fra: <http://rune.vgb.no/2009/06/24/oh-riley/>  
(Hentet 10. mai 2012)

Olsen, R. F. (2011) 'HD-nostalgi'. *VG*, 28. februar, s. 35

Olsson, A. I. (2011) 'Rett på mål'. *Stavanger Aftenblad*, 13. januar, s. 7 [Del: Kult]

Rasch, J. S. (2011) *Call of Duty: Modern Warfare 3*. Tilgjengelig fra:  
<http://www.pressfire.no/anmeldelser/PS3/4245/Call-of-Duty-Modern-Warfare-3>  
(Hentet 10. mai 2012)

Riley, J. E. (2009) 'Kritikk satt ut av spill'. *Aftenposten*, 24. juni, s. 2 [Del: Kultur]

- Røstad, M. og Grytedal, O. A. (1993) 'Happy Hour!', *Amiga Forum*. Nr. 4, s. 29 - 36
- Salen, K. og Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*,  
Cambridge: The MIT Press
- Sande, S. (Ukjent år) *Vil du jobbe i mediebransjen?*. Tilgjengelig fra:  
<http://www.karrieremagasinet.no/Utdanningsmagasinet/Fagretninger/Media-og-markedsfoering/Vil-du-jobbe-i-mediebransjen> (Hentet 10. mai 2012)
- Sandberg, S. (2000) 'Nordmenn mette på nett.' *Dagens Næringsliv*, 20. juli, s. 34
- Schell, J. (2008) *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Burlington: Morgan Kaufmann Publishers
- Sicart, M. (2008) *Defining Game Mechanics*. Tilgjengelig fra:  
<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (Hentet 10. mai 2012)
- Singsaas, F. (2009) *Fordømte anmeldere!*. Tilgjengelig fra  
<http://spillbloggerne.blogspot.com/2009/06/geoff-keighley.html> (Hentet 10. mai 2012)
- Singsaas, F. (2011) 'Hakka møkk'. *Adresseavisen*, 14. september, s. 7 [Del: Kultur]
- Spillkritikerlauget (Ukjent år) *Om Spillkritikerlauget*. Tilgjengelig fra  
[http://aparte.name/spillorg/?page\\_id=2](http://aparte.name/spillorg/?page_id=2) (Hentet 10. mai 2012)
- Stuestøl, K. (2010) *Bevegende frihet*. Tilgjengelig fra:  
<http://www.spillverket.no/artikler/kinect/79405> (Hentet 10. mai 2012)
- Stuestøl, K. (2011) *Anmeldelse: Mario Kart 7*. Tilgjengelig fra:  
<http://www.gamer.no/artikler/101266/anmeldelse-mario-kart-7/> (Hentet 10. mai 2012)
- Sveen, D (1995) 'Kunstforståelse og kunstinstitusjon – et historisk perspektiv', i

Sveen, D. (red.) *Om kunst, kunstinstitusjon og kunstforståelse*. Oslo: Pax Forlag, s. 9  
– 116

Svensen, K. (2011) *Rayman 3D*. Tilgjengelig fra:

<http://www.pressfire.no/anmeldelser/DS/3242/rayman-3d> (Hentet 10. mai 2012)

Sælid, J. (2011) *Minecraft*. Tilgjengelig fra

<http://www.pressfire.no/anmeldelser/PC/4410/Minecraft> (Hentet 10. mai 2012)

Sæther, B., Nilsson, J., Singasaas, F. og Bakken, E. (2011) 'Noen liker mora...'.  
*Adresseavisen*,

*Adresseavisen*,

16. november, s. 7. [Del: Kultur]

Tangedal, T. S. (2001) *Om oss*. Tilgjengelig fra:

<http://web.archive.org/web/20011020215424/http://www.gamer.no/diverse/omoss.html>  
ml (Hentet 10. mai 2012)

Thomas, D. (2007) 'Game Criticism Redefined: "Is This Game Any Good?"', i

Thomas, D. Orland, K. og Steinberg, S. *The Videogame Style Guide and Reference Manual*, Power Play Publishing, [E-bok] tilgjengelig fra

<http://www.gamestyleguide.com/> (Hentet 10. mai 2012), s 97 – 99

Thorvaldsen, G. (2011) *Punkttert fartsfest*. Tilgjengelig fra:

<http://www.spill.no/default.aspx?section=artikkel&id=1173> (Hentet 10. mai 2012)

[Obs: 2 sider]

TNS Gallup (2011) *Topplisten*. Tilgjengelig fra:

<http://rapp.tns-gallup.no/Default.aspx?aid=9072261> (Hentet 10. mai 2012)

Usignert (1992) 'VG tester PC-spill'. *VG*, 28. november, s. 36 - 37

Usignert (1993a) 'En ny generasjon', *Den Norske Hjemmedataklubben*. Nr. 1, s. 4



- Usignert (1993b) 'Månedens spill – Street Fighter II' og 'Månedens spill – Lethal Weapon', *Den Norske Hjemmedataklubben*. Nr. 1, s. 7, 13
- Usignert (Ukjent år) *Om Gamereactor*. Tilgjengelig fra <http://web.archive.org/web/20011021050346/http://www.gamereactor.dk/about/> (Hentet 10. mai 2012)
- Usignert (2007) 'NRK-satsing på nettspill'. *VG*. 21. september, s. 46
- Usignert (2011) 'Dagbladet kjøper spillnettsted'. *Aftenposten*. 29. januar, s. 6 [Del: Kultur]
- Weisethaunet, H. (2008) 'Finnes det kriterier jazz- og populærmusikkritikk?', i Knapskog, K. A. og Larsen, L. O. (red.) *Kulturjournalistikk: Pressen og den kulturelle offentligheten*. Oslo: Scandinavian Academic Press, s. 167 - 202
- Wimsatt Jr., W.K. og Beardsley, M. C. (1946) 'The Intentional Fallacy', *The Sewanee Review*, Vol. 54, No. 3 Jul – Sep, s. 468 - 488
- Wimsatt Jr., W.K. og Beardsley, M. C. (1949) 'The Affective Fallacy', *The Sewanee Review*, Vol. 57, No. 1 Vinter, s. 31 – 55
- Zagal, J. P. og Ladd, A. og Johnson, T. (2009) 'Characterizing and Understanding Game Reviews' i *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*. Tilgjengelig fra : [http://facsrv.cs.depaul.edu/~jzagal/Papers/Zagal\\_et\\_al\\_GameReviews.pdf](http://facsrv.cs.depaul.edu/~jzagal/Papers/Zagal_et_al_GameReviews.pdf) (Hentet 10. mai 2012), s. 215 – 222
- Østbye, H., Helland, K., Knapskog, K og Larsen, L. O. (2007) *Metodebok for medievitenskap*, 3. utg. Bergen: Fagbokforlaget
- Øyvind (1992) 'CDTV-spillene utnytter få muligheter – foreløpig', *Happy Hour!* – *Tillæg til Amiga Forum*, Nr. 1, s. 2 [Innstiftet bilag i Amiga Forum Nr. 1]



## **Spilloversikt**

(*Spilltittel, Utvikler, År. Utgiver*)

*Battlefield 3*, EA Digital Illusions CE, 2011. Electronic Arts

*Beyond Good & Evil HD*, Ubisoft Montpellier/Ubisoft Shanghai, 2011. Ubisoft

*Breach*, Atomic Games, 2011. Atomic Games

*Bodycount*, Guildford Studio, 2011. Codemasters

*Call of Duty: Modern Warfare 3*, Infinity Ward/Sledgehammer Games, 2011. Activision

*Dance Central 2*, Harmonix Music Systems, 2011. Microsoft Games

*Deus Ex: Human Revolution*, Eidos Montreal/Square Enix, 2011. Square Enix

*Dragon Age II*, BioWare, 2011. Electronic Arts

*Dungeons & Dragons: Daggerdale*, Bedlam Games, 2011. Atari

*Excite Truck*, Monster Games, 2006. Nintendo

*FIFA 11 by EA SPORTS for iPad*, EA Mobile, 2010. Electronic Arts

*Gemini Rue*, Joshua Nuerenburger, 2011. Wadyet Eye Games

*Kirby Mass Attack*, HAL Laboratory, 2011. Nintendo

*Mario Kart 7*, Nintendo EAD/ Retro Studios, 2011. Nintendo

*Minecraft*, Mojang, 2011. Mojang

*Nail'd*, Techland, 2010. Deep Silver

*Panzer Corps*, The Lordz Games Studio, 2011. Slitherine Software UK Ltd.

*Forza Motorsport 4*, Turn 10, 2011. Microsoft Game Studios

*Playstation Move Heroes*, Nihilistic Software, 2011. Sony Computer Entertainment

*Rayman 3D*, Ubisoft Casablanca, 2011. Ubisoft

*Uncharted 3: Drake's Deception*, Naughty Dog, 2011. Sony Computer Entertainment

*Wave Race 64*, Nintendo EAD, 1997. Nintendo

*World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2005. Blizzard Entertainment

*World of Warcraft: Cataclysm*, Blizzard Entertainment, 2010. Blizzard Entertainment



## Vedlegg 1 – Tabell for kriterier i utvalget

Spillanmeldelse	Notat om kriterier	Kriterier	Anmelder	Pub. Dato	Publikasjon	Karakter/Termin	Spill
Dungeons & Dragons Dagerdale	Dårlig, sett i lys av andre spill i samme sjanger  Ikke verdt tiden man bruker  Ikke verdt pengene man bruker. (1200 Microsoft-poeng)  Trist og kjedelig audiovisuelt inntrykk.  Skulle tro at gjengen ikke satt med noen form for kreativ glede eller lekne impulser.  Mangler oppfinnsomhet og sjel.  Hele det estetiske spekeret har "ingen ting gående for seg".  Musikken er uninspirert.  Hele produksjonen mangler visjon og glede.  Lavoppløselig og grumsete grafikk.  Spillet er på grensen til å være "ødelagt".  Fiender som forsvinner sporløst fra skjermen.  Fiender som setter seg fast eller passerer gjennom "nivået".  Animasjoner som ikke spilles av riktig.  Filmsekvenser og menyendringer som "henger".  Feil animasjoner på feil fiender ("begynner å skyte på deg med sverdet")	I forhold til sjanger  Verdi i forhold til tid  Verdi i forhold til penger  Audiovisuell  Originalitet  Audiovisuell  Originalitet  Audiovisuell  Opplevelse  Audiovisuell  Teknisk utførelse  Teknisk utførelse  Teknisk utførelse  Teknisk utførelse  Teknisk utførelse  Teknisk utførelse  Teknisk utførelse	Thomas Christoffersen	02.juni.11	PressFire.no	1 av 6	Dungeons & Dragons: Dagerdale

	Fiender som slutter å bevege seg.	Teknisk utførelse					
Rayman 3D	Sammenligner med en tidligere utgitt versjon på Nintendo DS. Denne er bedre. Varierende miljø som fremstår som magiske i 3D, krydret med effekter. 3D: Nok til å være verdt en ny gjennomspilling. Fantastiske plattformivår (nærmest perfekt bandedesign) og puzzles. Spilldesign... ... og spillmekanikk er og var bra.	I forhold til versjon Audiovisuell Audiovisuell Spilldesign Spilldesign Spillmekanikk Brukervennlighet I forhold til versjon Utfordring Audiovisuell	Kjetil Svensen	24.mars.11	PressFire.no	5 av 6	Rayman 3D
Minercraft	Ved slutten av spillet en kvasifilosofisk tekst som er langt unna kjernen for hva M er. Mange ting som enda ikke er "på stell", men anmelder mener det ikke har noe å si. Spillet trosser alle prekonseptet av "ferdig". Utgivelsen blir mer som en symbolsk handling. Voxel-grafikken virker umiddelbart primitiv,	Tematikk Integritet Audiovisuell	Jan Sælid	07.des.11	PressFire.no	6 av 6	Minecraft

	men ender med å være en av grunnene til at det funker:						
	I nærkontakt med figurene blir spillet underholdende og humoristisk:	Audiovisuell					
	Zoomet ut blir spillet mer meditativt – en form for kubisk poesi eller matematisk kunst.	Audiovisuell					
	At alt er firkantet er absurd. Warhol ville satt pris på minecraft.	Audiovisuell					
	Den klossete geometrien gjør det lett å generere verdenen, men er også integral for å gjøre mekanikken underholdende.	Spillmekanikk					
	En enkel grunnmekanikk, slå og plasser, men som byr på uendelig med muligheter.	Spillmekanikk					
	Anmelder trekker sammenligninger med 3D-verktøy, og lovpriser minecraft for å løse et komplisert problem enkelt.	Brukervennlighet					
	Muligheten til å bygge hva man vil skaper et sug etter å drømme opp nye prosjekter.	Opplevelse					
	Det at skapelsen av spillet har vært inkrementell gjør at verden føles viktigere, og dette forsterker lysten til å mestre den.	I forhold til utviklingsprosessen					
	"Å klare å lage et spill uten definerte mål hvor du selv skriver historien er ganske unikt."	Spilldesign					
	Anmelder foreslår at man lager egne regler for å unngå kaos i flerspiller. Kvaliteten avhenger av dette.	Spilldesign					
	Det mangler informasjon om oppskriftler og utstyr, så det krever mye meta-informasjon.	Brukervennlighet					
	Skaper har meislet ut en ikonisk bastard som har skapt sin egen sjanger. I en tid der hollywoodbudsjetter dominerer.	I forhold til marked					
Dance Central 2	Kommenterer på maskinvaren (Kinect) som ikke virker godt i mindre rom. Tilbakemeldingene og økende poengsum funker fint som motivasjon	Brukervennlighet Audiovisuell /opplevelse	Martin Bergesen	11.nov.11	PressFire.no	5 av 6	Dance Central 2

	Dårlige replikker på bakgrunnsfigurene.	Fiksjonsele menter					
	Er frustrerende å nesten få fire stjerner, og må prøve igjen mens maskinen foreslår at man tar seg pause.	Spilldesign					
	Modiene, sett bort fra kampanje og enkel, er uspektakulære.	Spillmekanikk					
	Battlingen er problematisk i forhold til kollisjonsfare fordi man danser to ulike koreografier.						
	Låttutvalget er skuffende med mindre man er glad i listepop. Dansemusikk for guetta-generasjonen med noen klassikere.	Audiovisuell					
	Opplevelsen kan heves et par hakk ved å kjøpe flere låter, men det er samme musikktype.	Audiovisuell					
	Irritasjonsmomentene går mest på smak: kjerneopplevelsen er solid og medrivende.	Opplevelse					
Call of Duty: Modern Warfare 3 (multiplayer)	Anmelder føler at utgiver ikke har lyst til å endre mye på det de muligens mener er en suksessoppskrift.	Intensjon	Jonas Sverrisson Rasch	10.nov.11	PressFire.no	5 av 6	Call of Duty: Modern Warfare 3
	Uker og måneder med moro.	Verdi i forhold til tid					
	Til tross for at det bærer samme preg som tidligere er det et av de beste spillene anmelder har spilt.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Du vil like det om du er bevandret i serien.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Er du glad i urban krigføring og nærkamp er	Opplevelse					



	dette noe for deg.							
	Anmelder kunne ønsket seg mer variasjon i flerspillerdelen, noe han bemerker at konkurrenten (BF3) er bedre på.	I forhold til marked						
	Flerspillerdelen virker balansert og rettferdig pga. Deathstreaks, men beste spiller har alltid et fortrinn.	Spillmekanikk/Spilldesign						
	Anmelder argumenterer for at siden de tidligere utgitte grunnlaget er godt, er endringene store nok.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Har du spilt deg lei av serien er ikke dette banebrytende.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Et av de beste skytespillene på markedet.	I forhold til marked						
Anmeldelse: Forza Motorsport 4	Man skulle kanskje tro at hyppigheten av utgivelser gikk på bekostning av noe. Det stemmer ikke.	I forhold til serie eller utviklers andre verk	Kristian Aasgård	06.okt.11	Game.no	8 av 10	Forza Motorsport 4	
	Kjørrefølelsen står i sentrum for opplevelsen.	Spilldesign						
	Utvikleren er stolt over dekksimulering. Ikke enkelt å sette fingeren på hva som er forskjellen.	I forhold til utviklingsprosessen						
	Heller ikke de øvrige justeringene av fysikkmotoren er merkbare.	Spillmekanikk						
	Du vil raskt kjenne deg igjen dersom du spilte FM3.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Samme gode følelsen med bilene, alt som foregår med hjulene formidles effektivt.	Spilldesign						
	Kanskje har bilene blitt noe mer nervøse, slik	Spillmekanikk						

	at kontrastlenger er mer utfordrende. Spesielt for kontroll uten manuel clutch.	kk						
	I det store og hele føles ut som Forza 3.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Dynamisk vær og nattløp mangler.	Spilldesign						
	Fra et racingspektiv betimelig å spørre hvorfor man trenger en oppfølger.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Er fullspekket med nyheter, men fokuserer hovedsakelig på en helhetlig pakke enn en dypere racingopplevelse.	Spilldesign						
	Kinect-integrasjonen er unøyaktig og slitsom. Den senker kanskje terskelen for barn og nye, men har ingenting med bilsimulator å gjøre.	I forhold til sjanger						
	Det samme gjelder hjelpemidlene.	Spillmekanikk						
	Autovista-modusen fungerer bedre med gamepad. Det beste med den er kommentarene fra Jeremy Clarkson.	Brukervennlighet						
	En spennende bruk av Kinect er at man kan se seg omkring i bilen under løp. Dette er dessverre slitsomt og lite forutsigbart.	Audiovisuell /brukervennlighet						
	Spillet er penere, men det er ikke utslagsgivende under kjøring. Hadde kanskje vært mer hensiktsmessig å gjøre avstandsskilt mer lesbare.	Spilldesign						
	Ingen store overraskelser med baneutvalg. Likevel upåklagelig.	Spilldesign						
	Lite å utsette på spennvidden i bilutvalget, men Porche mangler dessverre.	Spillmekanikk						
	Få overraskelser i bilmodifiseringen.							
	Fremstår som det mest solide spillet i serien.	I forhold til serie eller						

			utviklers andre verk					
	Regien virker noe vinglete.		Spilldesign					
	Flerspiller bedre integrert og karrierestrukturen er forbedret.		I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Tydlig at mye av utviklingstiden har gått med på å gi serien bredere appell i stedet for å utvikle den gamle formelen.		I forhold til marked					
	Opplevs som det samme gamle, gode spillet i en nyere, større og penere innpakning.		I forhold til serie eller utviklers andre verk					
Anmeldelse: Hamilton's Great Adventure	Lite spennig figur.	Brukervernlig ighet	Kristoffer Thomas Lindtveit	06.juni.11	Game.no	7 av 10	Hamilton's Great Adventure	
	Kikkert som skal vise trygg vei tar noen ganger helt feil.	Spillmekani kk						
	Anmelder ble lei av å bruke fuglen, Sasha, til å samle opp støv fordi han selv ikke brukte spesialegenskapene dette ledet mot.	Spillmekani kk						
	Fuglen fungerer likevel godt som variasjon i gameplay, og noen av de mer komplekse brukene er direkte kostelige.	Spilldesign						
	Anmelder kommenterer på at valgfriheten mellom hva man må gjøre og det man kan gjøre fungerer godt.	Brukervernlig ighet						
	Frustrerende kamera som sprerter tilbake til den ordinære tilstanden når man slipper dreiknappene. Utvikler kunne gjort bedre.	Spillmekani kk						
	Anmelder savner sjekkpunkter i brettene, men forstår at de kan være vanskelige å							

	implementere, men ønsker at det finnes en mulig løsning.							
	Anmelder kommenterer på at utvikler kommer fra en skytespillerbakgrunn, og sier at overgangen til plattform/gåte har gått bra.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Klisyefylt historie.	Fiksjonselementer						
	Godt brettdesign som krever nøye planlegging fra spillerens side.	Spilldesign						
	Samarbeidet mellom de to figurene, Hamilton og Sasha, fungerer godt og tilfører spillet variasjon.	Spilldesign						
	Et friskt pust i sjangren.	I forhold til sanger						
	Mange timer god underholdning, frustrasjon og aha-opplevelser.	Verdi i forhold til tid						
	Anmelder sier han følte seg dum, men at følelsen veies opp av å løse gåtebrettene.	Opplevelse						
	Er ikke vanskelig, men krever planlegging.	Utfordring						
Anmeldelse: Guardian Heroes	Spillet ser bedre ut i aksjon enn i stillbilder.	Audiovisuell	Øystein Furevik	02.nov.11	Gamer.no	9 av 10	Guardian Heroes	
	Pikselstilen holder seg bra, 14 år etter utgivelse.	Audiovisuell						
	Inklusjonen av en remix-modus gjør spillet mer tilgjengelig, men ikke lettere.	Brukervennlighet						
	Kampsystemet er suverent og holder seg også godt. Det eneste som står mellom deg og seier er dyktighet.	Spilldesign						
	Samtidig krever ikke spillet at du må mestre de hårfine mekanikkene helt. Du kan klare deg ved å bare hamre løs på knappene.	Spillmekanikk						

	Et kort spill, men lengden er ikke poenget.	Verdi i forhold til tid					
	Kompetent og velskrevet historie, men er ikke superbra.	Fiksjonselementer					
	Spiller gjennom igjen og igjen for å bli bedre, fordi det er moro uansett hvor mange ganger du har pløyet spillet.	Spilldesign					
	Kunne godt ha vært flere ekte personer å spille med online.	Spilldesign					
	En evig klassiker.	I forhold til marked					
	Ren og skjær spille glede, med entusiasme og spillmekanisk ekstase.	Opplevelse					
	Ett av de beste kampsystemene gjennom tidene. Enkelt å forstå, utfordrende, men ikke umulig å mestre.	Spilldesign					
	Verdt å gå gjennom spillet flere ganger merker man at man blir bedre, og det blir mer moro.	Spilldesign					
Anmeldelse: Mario Kart 7	Oppskriften har ikke endret seg siden oppstarten, og det er slik vi vil ha det.	I forhold til serie eller utviklers andre verk	Kjersti Stuestøl	07.des.11	Gamer.no	7 av 10	Mario Kart 7
	Anmelder reflekterer over hvorvidt det er nødvendig å slippe et nytt spill, men konkluderer med at hun har stor kost seg med alle.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Anmelder singler ut 3D-effekten som trekkplaster for denne utgaven, og påpeker at flere av banene er velegnet til 3D.	Audiovisuell					
	Muligheten til å kjøre under vann åpner for mer variasjon i banene.	Spillmekanikk					
	Banene er kreative og varierte...	Spilldesign					
	...og utvikler har utnyttet potensialet til	Spillmekanikk					

	vinge/propell til sitt fulle.	kk					
	Savner oppdragsmodusen fra seriens forrige spill, Mario Kart DS.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Da anmelder testet spillet var onlinemodusen litt ustabil.	Brukervennl ighet					
	Anmelder savner muligheten til å spille fire med en kasett, noe som gikk an på Mario Kart DS.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Hvorfor endre en oppskrift som virker?	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Anmelder skulle gjerne sett noen flere nyvinninger.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Muligheten til å endre bilen er velkomment, og gjør det mulig å tilpasse kjøretøyet til sin egen spillestil.	Spillmekanikk					
	Er ikke sikker på om det er verdt pengene pga. få nyvinninger.	Verdi i forhold til penger					
	Er penere enn noen gang.	Audiovisuell					
	Vil by på mange timer underholdning.	Verdi i forhold til tid					
	Føles ut som om det er skapt på autopilot.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
Anmeldelse:	Let å lære, veldig inkluderende og veldig	Brukervennl	Joachim	18.aug.11	Gamer.no	8 av 10	Panzer Corps



Velkommen til 2027	Nærmere originalen enn nr. 2.		Jon Cato Lorentzen	22.aug.11	Spill.no	5 av 6	Deus Ex: Human Revolution
	Solid bakteppe med det anmelder mener er en av de mest gjennomtenkte fremtidsvisjonene i spill.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	En fremtidsvisjon basert på vår egen verden, et forsøk på en realistisk fremtidsvisjon, og utvikler lykkes med denne målsetningen.	I forhold til sjanger					
	Utvikler lykkes også med å gi oss som spiller reelle valg for hvordan man ønsker å spille Deus Ex.	Tematikk					
	Utvikler har holdt oppgraderingsmulighetene til et jorntært nivå. Adam (prot.) blir ikke supermann.	Spillmekanikk					
	Anmelder liker variasjonen i ferdighetene og egenskapene, men synes det er problematisk at store deler av spillet er lagt opp slik at man enten må skyte eller snike.	Spillmekanikk					
	Flere av kartene har en fin balanse, men de obligatoriske sjetskampene blir vanskelig om man ikke har spesialisert seg på en viss måte.	Spilldesign					
	Store åpne kart med mange ulike muligheter for taktikker og planer, unikt for førstepersons skytespill i dagens spillklima.	Spilldesign					
	Din spillestil og måten du oppgraderer Adam bestemmer den optimale taktikken. Anmelder liker dette.	Spilldesign					
	Frihetens bakside er at det kan føles litt rigid og gammeldags til tider. Vaktene følger oppmålte ruter.	Spilldesign					
	Snikseseksjonene blir tålmodhetsprøver der det hadler om å skaffe seg oversikt over vaktens patruljer og forsøke å finne den ene ruten gjennom.	Spilldesign					



	Snikedelen føltes hakket mer blodfattig med mindre kreative muligheter enn i de gamle Splinter Cell-spillene.	I forhold til sanger					
	Likevel er det forventet at det oppstår kompromiss når man lar spilleren få så mye frihet innen spilletil.	Spilldesign					
	Kompromissene ødelegger ikke for spillergleden, siden den gjennomtenkte spillverdenen griper anmelder.	Opplevelse					
	Måten Eidos har skapt lag på lag av informasjon i et omfattende vev er imponerende.	Spilldesign					
	PC-tilhengerne vil ikke føle at det er like klassisk som eneren, men bedre enn toeren.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
Godkjent mØjleslagsmål	Bakteppet (settingen, historien) er glimrende rammer for samarbeidsorientert actionspill med rollespillelementer som skiller seg fra øvrige spill i sjangeren ved det rike kildematerialet tilgjengelig for utforskning.	I forhold til sanger	Marius Kvitberg Eiventh	02.des.11	Spill no	4 av 6	The Lord of the Rings: War in the North
	Utvikler appelerer til fansen, som kan velte seg i mangfoldige referanser.	I forhold til verk fra andre medier					
	Kildematerialet forankret i bøkene, med bare visuell inspirasjon fra filmene.	I forhold til verk fra andre medier					
	Spennende fordypping i verdenen, og bidrar til solid motivasjon gjennom det monotone gameplayet.	Fiksjonsele menter					
	Figurene har blasse personligheter og uinspirert dialog. Generiske stereotyper av	Fiksjonsele menter					

	rasene de representerer.								
	I spillet har figurene enkle funksjoner, og de utfører dem. Enkelt og greit.	Fiksjonsele menter							
	Historien og plasseringen i tidslinjen er nok til å drive ting fremover.	I forhold til verk fra andre medier							
	Slåssingen en mellomting mellom visuelt tiltalende og rollespillmessig legitimt, med tall som popper opp etter hvert slag.	Spilldesign							
	Muligheten til å la et ferdighetstre forgreine seg som man selv vil påvirker "spillbarheten" kraftig. Valgene vil påvirke figurenes ferdigheter.	Spilldesign							
	Mangler "fingerspissnøyaktighet" i kampene, siden de store fiendemengdene gjør kampene uoversiktlig og fordi det mangler en låsefunksjon.	Spillmekanikk							
	Anmelder teoretiserer om hvorfor dette er gjort: for å skape frihet til å skifte mål hurtig og intuitivt, og slik fungerer det også ofte. Men det kan bli rotete.	Spilldesign							
	Anmelder anbefaler at man unngår å slåss i en krok pga. dette, og pga. et helt passivt kamera, noe som blir umulig i de trange lineære krokene.	Spilldesign							
	Anmelder trekker ligninger mot Hunted: The Demons Forge i at det helt klart blir morsomere desto flere som spiller.	I forhold til sanger							
	Godt tilrettelagt for å kommunisere med lagkamerater, og da sier det seg selv at det blir morsommere å spille flere.	Brukervennlighet							
	Anmelder kommenterer på utgivelsestiden og bemerker at det er modig å slippe spillet i det trange høstkvartalet.	I forhold til marked							
	Som Ringenes Herre-spill er det et av de bedre han har spilt.	I forhold til serie eller							

		utviklers andre verk					
Bare gøy!	Anmelder kontekstualiserer spillet ved å si at serien har stått litt i skyggen for Killzone-serien.	I forhold til sanger	Erling Løken Andersen	14.sep.11	Spill.no	5 av 6	Resistance 3
	Anmelder elsker det første spillet i serien, mye pga. Tospillermodusen som sørget for at spillet ikke var et "generisk FPS-spill", men et "sosialt stuespill".	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Det første spillet i serien var alt Army of Two prøvde å være, bare to år tidligere.	I forhold til sanger					
	Co-op tilbake i treeren, større og bedre.	Spilldesign					
	Historien ikke særlig engasjerende, men gode mellomsekvenser og et godt tempo gjør at man føler litt med protagonist.	Fiksjonsele menter					
	Serien har aldri imponert med historie, og det er andre ting som gjør at spillene "står ut."	Fiksjonsele menter/I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Grafikken er detaljert og skarp, og lyssettingen skiller seg positivt ut. Visuelt sett ligger det opp mot Fallout 3, bare i en mer polert utgave.	Audiovisuell					
	Anmelder liker absurditeten i våpnenes egenskaper,	Spilldesign					
	og bemerker at serien skiller seg fra mer realitetstro spill (CoD).	I forhold til sanger					
	Anmelder mener dette viser hva utvikler mener spill bør handle om: å ha det gøy.	Intensjon					
	Valget med å bruke helsepakker i stedet for regenererende helse gjør at kampene blir dynamiske og veldig intense.	Spillmekani kk					
	Noen vil like helsesystemet og føle det gir	Utfordring					

	utfordring, noen vil hate det.						
	Anmelder savner muligheten til å hoppe over lange filmatiserte mellomsekvenser.	Brukervennlighet					
	Våpnene føles unøyaktige. Noen ganger treffer man, andre ganger ikke.	Spillmekanikk					
	Ubehagelig overaskelse: online pass.	I forhold til marked					
	Hvis du liker virkelighetstro spill, åpne verdener og "ekte" våpen: ikke kjøp spillet.	I forhold til sanger					
	Motsatte: kjøp spillet.						
	Vår tids Duke Nukem, og fortjener all den suksess det kan få.	I forhold til sanger					
Punkttert fartsfest	Anmelder antar at utvikler prøver å skape en følelse av urealistisk og morsom kjøring, slik som i Excite Truck, men at de mislykkes.	Intensjon	Greger Thorvaldsen	03.feb.11	Spill.no	4 av 6	Nail'd
	Det som funker best er bandedesignet. Vakre og varierte miljøer med mange valgmuligheter (alternativer ruter til mål).	Spilldesign					
	Bandedesignet fører også til "drøy kjøreglede". Lange svev og store hopp byr på en overveldende opplevelse det er lett å like.	Spilldesign					
	Spillet er preget av en del generiske, ensformige og uinspirerte løsninger.	Spilldesign					
	Et spillmekanisk eksempel er måten man fyller boost. Kunne vært morsomt, men utfordringene virker påtatt og påklistret.	Spillmekanikk					
	Dårlig balanse som gjør det unødvendig.						
	Boost Mutator'en gjør at man kan booste hele veien. Er morsomt, men fjerner alt av utfordring. Blir mer pliktøp.	Utfordring					
	Anmelder "biter seg merke i" at det mangler lokal flerspiller. Få spilsangre fungerer så godt som denne når man vil ha en vennskapelig duell, så det blir et savn.	I forhold til sanger					

	Synd at et spill med en god grunnleggende kjørefølelse reduseres kraftig av halvveisløsninger.	Spilldesign						
Gjengen er samlet	Anmelder kommenterer på at han har savnet figurene Jak og Daxter. Men dette spillet når ikke de gamle Jak & Daxter-spillene til knærne.	I forhold til serie eller utviklers andre verk	Håvard Nordlie Mathisen	06.apr.11	Spill no	3 av 6	Playstation Move Heroes	
	Virker som om Sony har vært mer interessert i å haste ut et spill med kjente figurer enn å lage et gjennomtenkt spill.	Intensjon						
	Spillmekanikken er "hjemmestrikket", og ved nærkamp sloss du med de samme slagene hele tiden.	Spillmekanikk						
	Til tross for mangel på handling blir det morsomt til tider.	Fiksjonselementer						
	Spillet er for det meste kjedelig. Du sitter hele tiden og venter på at noe spennende skal skje	Opplevelse						
	Anmelder ble skuffet over at barnomsfigurene brukes slik.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Irriterende dårlige minispill. Anmelder liker ikke at ting er "skriptet".	Spilldesign						
	Spillet ville vært bedre med en mer tradisjonell styremåte.	Brukervennlighet						
HD-nostalgi	Tematikk som sneiet innom temaer som politisk undertrykkelse, slaveindustri, krig og revolusjon.	Tematikk	Rune Fjeld Olsen	02.feb.11	VG	4 av 6	Beyond Good & Evil HD	
	Engasjerende historie.	Fiksjonselementer						
	Ratchet & Clank-lignende spillbarhet.	I forhold til sanger						

	Anmelder forteller spilllets kritiske historie: anmelderne jublet, men spillerne trakk på skuldrene.	I forhold til versjon					
	Anmelder teoretiserer rundt hvorfor spillet ble oversett den gang: uheldige tilfældigheter, oppfattet som utilgjengelig eller "arty-farty", eller forut for sin tid.	I forhold til versjon					
	Det er fremdeles snakk om en sterk opplevelse.	Opplevelse					
	En del av designvalgene kan fremstå som litt gameldage.	Spilldesign					
	Spillet var utvilsomt mer interessant sett opp mot markedet anno 2003.	I forhold til marked					
	Det at det fremdeles er givende, engasjerende og spennende tyder på et bunnsolid designfundament.	Spilldesign					
	Anmelder er glad i universet og figurene.	Fiksjonsele menter					
	Han koser seg med de givende oppdragene.	Spilldesign					
	Han elsker tematikken.	Tematikk					
Hertige Kirby- kloninger	Et hertig angrep på fritiden.	Verdi i forhold til tid	Kristine Storli Henningssen	07.nov.11	VG	5 av 6	Kirby Mass Attack
	Lekenhet og suggerende effekt som gjør det vanskelig å legge fra seg.	Opplevelse					
	Anmelder elsker Kirby spillene fordi de pleier å ha en overraskende vri hver gang.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Fargerike lekne...	Audiovisuell					
	... og utfordrende brett.	Utfordring					
	Spillet er overraskende morsomt...	Opplevelse					
	...og utfordrende.	Utfordring					

	Anmelder argumenterer for at det finnes spill som ikke helt kan forklares, de er bare fengende på en absurd måte.	Opplevelse					
	Anmelder kan sitte i time etter time uten å bli lei	Verdi i forhold til tid					
Ren fotballglede	Ikke store forbedringer, men de som serveres tilfører det serien har manglet de siste årene.	I forhold til serie eller utviklers andre verk	Eivind Bjørås	17.okt.11	VG	6 av 6	Football Manager 2012
	3D-simuleringen har fått en liten overhaling.	Audiovisuell					
	Brukergransesnittet har blitt oppjustert, og det er lettere å finne.	Brukervennlighet					
	Mer omfattende speiderrapport.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Utvikler fortsetter frieriet til nye spillere, og presenterer i år en liten kursdel. Dette gjør spillet til det mest tilgjengelige i serien.	Brukervennlighet					
	Anmelder hadde ett problem med fjorårets utgave: teamtalks som føltes lite inspirerende.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Rosinen i pølsa er muligheten til å legge til ligar og land etter at man har startet ett spill. Dette fordi anmelder liker lange spill, og ønsker denne muligheten.	Spillmekanikk					
Synker mot bunnen	Etter en stund blir det spillmekaniske grunnlaget rett og slett kjedelig.	Spilldesign	Silje Midtgaard	16.mai.11	VG	3 av 6	Steel Diver

	Selv om man møter større fiender er også disse kampene så langsomme at man beholder hvilepulsen.	Spilldesign					
	Spillet mest engasjerende del kommer etter at man har klart et brett, gjennom et minispill der man får styre ubåtens periskop og avfyre missiler.	Spilldesign					
	Delen nevnt ovenfor passer best som krydder til spillets hoveddel.	Spilldesign					
	Som ramme får man en 3D-bakgrunn som minner mer om en skjermsparer enn et spennende undervannslandskap. Kun i perioskoddelen at spillet er visuelt int.	Audiovisuell					
	Et strategispill som er lite effektivt levert. Får kryssord til å fremstå som en risikosport.	Spilldesign					
	Snaut med innhold for pengene.	Verdi i forhold til penger					
Lavkalibret og sjanseløst	Actionsjangeren er beinhard, sier anmelder. Breach gjør et tappert forsøk, men stiller med for lite slagkraft og originalitet til å kunne konkurrere med bautaene.	Iforhold til sanger/orig inalitet	Anders Bjerring	05.feb.11	VG	3 av 6	Breach
	Anmelder merker seg at slagmarker som kan ødelegges er salgsmantret til spillet. De er fine, men betyr lite rent taktisk.	Intensjon					
	Et helt vanlig skytespill som kun er online og som plages av en rekke problemer.	Iforhold til sanger					
	Fristende oppgraderinger skjult bak et "achivement"-system, men kravene for å låse opp oppgraderingene er brutale.	Utfordring					
	Dette hadde ikke vært så viktig dersom spillfølelsen var på høyde med MW2, men det er den ikke. Vanskeligere å sikte, og bruken av dekningsknapp fungerer dårlig.	Spillmekanikk					



	Solide kart, der balansen mellom skarpskyting og nærkamp er godt ivare tatt. Åpner for flere kreative taktiske løsninger. Lite med 4.	Spilldesign					
	De fem spilmodusene er også formulariske, kanskje med unntak av en.	Originalitet					
	Er ikke direkte dårlig. Gode kart og en kompleks ødeleggelsesmotor gir pluss i margin, men klarer ikke veie opp for mange mangler.	Spilldesign					
	Sjangeren er for proppet med gjennomsolide spill, og spillet utmerker seg ikke nok.	I forhold til sjanger					
Hakka møkk	Bodycount kan du trygt hoppe bukk over i høstens regnskyll av viktige spillutgivelser. Anmelder trekker frem Stuart Blacks (spilldesigner) Black og sier han likte det (blant det beste i sin sjanger fra forrige generasjon).	I forhold til marked	Frode Singsaas	14.sep.11	Adresseav isen	2 av 6	Bodycount
	Beskriver en trøblete utviklingshistorie (Black trakk seg, bekymrende meldinger fra "innsiden" og lunkne forhørsrapporter). Spillet er et uferdig produkt.	I forhold til utviklingsprosessen					
	Har spillmekanismer som ikke funker, eller som i beste fall er lite gjennomtenkte.	Integritet					
	Grafikkmotor som "knaker i sammenføyningene".	Spillmekanikk					
	Ikke-eksisterende tullehistorie.	Teknisk utførelse					
	I beste fall et middelmådig skytespill fullstendig uten egenart.	Fiksjonselementer					
	Flerspillerdelen er en light-utgave av Call of Duty, der du lett får ting.	Originalitet					
	Anmelder anbefaler Resistance 3 i stedet for PSS, eller at 360-eiere venter på Rage.	I forhold til sjanger					
	Spillet har ingenting i spillhøsten 2011 å gjøre.	I forhold til marked					
		I forhold til					

			marked					
Sommeren er over	Anmelder bemerker at sportsavdelingen til utvikler pumper ut årlige kvalitetsspill basert på de store sportslisensene.	I forhold til serie eller utviklers andre verk	Jonas Nilsson	28.sep.11	Adresseav isen	5 av 6	NHL 12	
	Fokuset på realisme, moro og spillbarhet kjennetegner disse titlene de siste årene.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Et av de beste sporsspill anmelder har spilt.	I forhold til sanger						
	Ligner mye på de tidligere titlene, men størsteparten av arbeidet har blitt gjort på detaljer som gjør kampene på isen enda bedre.	Spilldesign						
	En godt utarbeidet online-modus.	Spilldesign						
	Anmelder sier at det vanligvis er nok å kjøpe et nytt spill fra utvikler annenhvert år (antar han mener i serien, type NHL, FIFA). Dette bryter med denne tanken.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
Regntung himmel	"Da er du nødt til å spille Gemini Rue. Og der kunne jeg egentlig avslutte denne anmeldelsen, men det hadde jo vært slett anmelderarbeid."	I forhold til sanger	Maren Agestein	20.apr.11	Adresseav isen	5 av 6	Gemini Rue	
	"Som i mange gode science-fiction-fortellinger er tema i Gemini Rue minner og identitet."	Tematikk						
	Anmelder refererer til filmer som handler om lignende tema. Blade Runner, Solaris, Vanilla Sky. [D]et er fint å se dem i et dataspill uten at poengene blir hamret inn med trykkluttborr.	I forhold til verk fra andre medier						
	"En enda mer diskret tilnærming hadde hevet spillet til tops."	I forhold til marked						

	"Verdt å nevne at musikken er en romodysse verdig."	Audiovisuell					
	"Spennende gåteløsning og utforskning innimellom actionfylte sekvenser."	Spilldesign					
	"[J]en mest av alt en interessant historie pakket inn i en grafikk som ikke bryr seg om å speile virkeligheten."	Fiksjonselementer					
Om drager og menn	Spesielt gledelig at hovedpersonen er stemmelagt i sterk kontrast til den stumme protagonisten i det første spillet.	I forhold til serie eller utviklers andre verk	Jonas Nilsson og Frode Singaas	16.mars.11	Adresseavisen	5 av 6	Dragon Age II
	Utvikler har "innovativt nok" valgt å ta en annen retning enn den kjente "verden-er-på-randen"-settingen.	Originalitet					
	Likevel merker man mangel på en overbyggende historie. Anmelderne savner "de store hendelsene som gjør at du som spiller føler at du er en del av et større bilde."	Fiksjonselementer					
	Måten man navigerer mellom spillområdene gjør at man får inntrykk av å spille i et begrenset område av verden.	Spillmekanikk					
	Spillet er utrolig velskrevet. Dialogen er engasjerende og oser av kvalitet.	Fiksjonselementer					
	Figurer med dype og særegne karaktertrekk.	Fiksjonselementer					
	Dialogsystemet og diaolgen i seg selv er spillets høydepunkt.	Spillmekanikk					
	Kampsekvensene er betydelig kjappere enn før.	Spilldesign/ I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Vanskelig å få et fullstendig overblikk over	Brukervennl					

	kampsituasjonen.	ighet					
	Kampene er enklere enn i forgjengeren.	Utfordring					
	Visuelt nydelig. Detaljene i bekledding, hud og omgivelser bidrar voldsomt til å selge historien.	Audiovisuell					
	På konsoll imponerer spillet i høyere grad enn forgjengeren.	Audiovisuell					
	Kampsystemet skreddersydd for konsoller, og konsollene (kan det argumenteres for) trekker det lengste strået.	I forhold til versjon					
	Grafikken imponerer kanskje på PC, men sammenlignet med andre spill de siste par årene er ikke spillet så mye å se på. Grautete teksturer og gjenbruk av miljø/farger.	Audiovisuell					
	Men dette går både opp og ned: noen ganger ser det ut som et spill fra forrige generasjon, mens andre ganger imponerer enkelte områder og figurer og virker levende.						
	Ikke strømlijneformet nok til å være Mass Effect. Ikke dypt nok til å være RPG i utviklerens tradisjon.	I forhold til sanger					
	Mange timers underholdning for pengene.	Verdi i forhold til tid/Verdi i forhold til penger					
Noen liker mora...	Frode: Førsteintrykket er at Battlefield 3 er laget for PC-markedet, mens Call of Duty er for konsolmarkedet.	I forhold til marked	Bengt Sæther	16.nov.11	Adresseav isen	5 av 6	Call of Duty: Modern Warfare 3
	Espen: Mtp. Enspiller er Call of Duty bedre enn Battlefield 3.	I forhold til sjanger	Jonas Nilsson			5 av 6	Battlefield 3
	Frode: Ikke enig. Liker den umiddelbare tilfredsstillelsen som MW3 byr på.	Opplevelse	Frode Singasaas				
	Bengt: MW3 flerspiller er teknisk	I forhold til	Espen				

	fullkommen. BF3 er som å kjøre en sjarmerende sportsspil på en kjerrevei.	marked	Bakken				
	Espen: BF3 har mer å by på. MW3 lettere å lære seg og lettere å spille.	Brukervenlig ighet					
	Espen: MW3 er bare en stor oppdatering	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Jonas: MW3: Kill confirmed (ny flerspillermodus) er interessant, men understreker bare at utvikler ønsker tightere kamper på mindre brett.	Spilldesign					
	Frode: For høy kontrast i brettene i Battlefield 3, med skyggene inne og det blendende sollyset ute.	Audiovisuell /opplevelse					
	Frode: En rekke små men godt balanserte brett i MW3.	Spilldesign					
	Espen: BF3 har bedre lyd, bedre grafikk... ..og større underholdningsfaktor.	Audiovisuell Opplevelse					
	Jonas: Vi snakker om to veldig forskjellige opplevelser. Plass til begge i spillmarkedet.	I forhold til marked					
	Bengt: Foretrekker brettene i BF3: tett og intens, men åpent og uintenst samtidig.	Spilldesign					
Rett på mål	Bedre enn til andre håndholdte konsoller, og med et grensesnitt som ligger nærmere PC-varianten.	I forhold til versjon	Arlid I. Olsson	13.jan.11	Stavanger Aftenblad	5 av 6	Fifa 11 (iPad)
	Så snart man har vendt seg til de virtuelle styringsordningene fungerer spillet som en fryd.	Brukervenlig ighet					
	Anmelder hadde ikke trodd at det kunne bli så bra på iPad.	Brukervenlig ighet					
	Skjermen akkurat stor nok til at alle detaljer synes, i kontrast til iPhone/iPod Touch.	Brukervenlig ighet/I forhold til					

		Detailhåndteringen er Fifa-seriens styrke.	Spilldesign						
Nei, nå klasker vi litt, dere!	Fans av sporten vil finne mange muligheter for å dyrke sin hobby i spillet.	Du kan lede din egen spiller i detali.	Spilldesign	Steinar Brandslet	09.juni.11	Stavanger Aftenblad	5 av 6	Top Spin 4	
	Kjækest å spille sammen med noen og mot spillere over hele verden.		Opplevelse						
En frossen tåre i øyekroken	En fantastisk eventyrverden.		Fiksjonselementer	Steinar Brandslet	01.des.11	Stavanger Aftenblad	6 av 6	The Elder Scrolls V: Skyrim	
	Åpent som slettene.		Opplevelse						
	Dypt som dalene.		Opplevelse						
	Himmelragende som fjellene.		Audiovisuell						
	Vakkert som sangen.		Audiovisuell						
	Har blitt nominert til årets spill flere steder, og er en god kandidat.		I forhold til marked						
Mer moro fra galaksen	Ungene nå til dags har mye bedre spill enn det anmelder hadde da hun var ung.		I forhold til marked	Kine Hult	03.nov.11	Stavanger Aftenblad	5 av 6	Ratchet & Clank: All 4 One	
	Gledelig at en del av dagens barnespill er like morsome for voksne som for barn.		I forhold til sjanger						
	Spillet funket bra når man spilte både som to eller en.		Opplevelse						
	Nydelige landskap på eksotiske planeter.		Audiovisuell						
	Hertilg humor, noe som kjennetegner tidligere spill i serien.		Fiksjonselementer						
	Stemmeskuespillerne har gjort en glimrende jobb.		Audiovisuell						

	Selv om mye ligner på tidligere spill, fremstår det som variert og underholdende.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Eneste ankepunkt er at moroa er over litt vel tidlig.	Verdi i forhold til tid					
Storlagent	Utvikleren har klart å få filmsekvensene og spillingen til å blende sømløst inn i hverandre. Stødig kameraføring gjør at man nesten får følelsen av å spille seg gjennom en film. Topp stemmeskuespill bidrar også til denne følelsen.	Audiovisuell /spilldesign Audiovisuell Audiovisuell	Kine Hult	17.nov.11	Stavanger Aftenblad	5 av 6	Uncharted 3: Drakes Deception
	Det å se Drake som barn er et stilig grep som gir et nytt og ukjent bilde av protagonisten. Heseblesende, med actionnivå som tatt ut av en Indiana Jones-film.	Fiksjonsele menter I forhold til verk fra andre medier					
	Varierte og vakre scener,	Audiovisuell					
	Morsome og ofte utfordrende gåter.	Utfordring					
	Grafikken henger med i svingene.	Audiovisuell					
	De mange voldelige konfrontasjonene blir litt ensformige etter en stund.	Spilldesign					
	Våpenarsenal er ikke noe å skrive hjem om.	Spilldesign					
	Urealistiske skytscener, der spilleren tåler så å si alt.	Fiksjonsele menter					
	Vanskelig å snike seg rundt eller søke dekning på en god måte.	Spillmekanikk					
	Mange timer med avhengighetsskapende, variert, morsom og til tider nervepirrende underholdning.	Verdi i forhold til tid					





## Vedlegg 2 – Kriterier for Gamereactor-utvalget

Spillanmeldelse	Notat om kriterier	Kriterier	Anmelder	Pub. Dato	Spillmedium	Karakter/Terningkast	Spill
God of War [Collection]	Det at de to spillene på et tidspunkt var utviklet for [PSP] skinner til tider for godt igjennom. Kampene er korte og ukompliserte,	I forhold til versjon Spilldesign	Richard Imenes	Sept, nr 91, s 34	Gamereact or	7 av 10	God of War Collection Volume II
	Gåtene er om mulig enda enklere enn i konsollspillene...	Utfordring/i forhold til serie eller utviklers andre verk					
	...og omgivelsene er ganske detaljfattige.	Audiovisuell					
	Når det i tillegg ser ut som om anmelder må ut med i overkant av 400 kr for samlingen, er det litt i overkant mye.	Verdi i forhold til penger					
Skyward Sword	Gåteløsning, utforskning og en eventyrlig historie i skjønn forening.	Integritet	Ingar Takanobu Hauge	Des, nr 94 s 30-31	Gamereact or	10 av 10	The Legend of Zelda: Skyward Sword
	Føles forfriskende nytt og som en herlig blanding av tidligere titler i serien på samme tid.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Imponerende hvordan det utydelige forvandles til detaljerte omgivelser når en kommer nærmere.	Audiovisuell					
	Musikken er som balsam for sjelen.	Audiovisuell					
	Spillet er mettet med varierte og underholdende sideoppgaver og småspill.	Spilldesign					
	Motion Plus-kontrollene bidrar til å skape den mest nyskapende, unike og underholdende siden ved Skyward Sword.	Originalitet					

	Spillet er konsollens beste og årets beste spill...	I forhold til marked					
	... og det beste Zelda-eventyret siden Wind Waker.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
Assassin's Creed [Revelations]	Spillmotoren begynner å få noen grå hår.	Teknisk utførelse	Robin Høyland	Nov, nr 93, s 31	Gamereact or	6 av 10	Assassin's Creed: Revelations
	Protagonisten stuper altfor gjerne i helt motsatt retning av det anmelderen ønsker.	Brukerennlignet					
	Spillet er like bra som forgjengeren, Brotherhood, men også alt for likt.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Spillet har mer innhold enn forgjengerne	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
Football Manager 2012	I år føles det som om spillet er blottet for store nyheter.	Originalitet	Martin Andersen	Nov, nr 93, s 29	Gamereact or	7 av 10	Football Manager 2012
	Speiderne har blitt mer nyttige.	Spillmekanikk/i forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Spillet er fantastisk, men ikke forvent en revolusjon.	Originalitet					
Halo: Combat Evolved	Målet var å gjøre det til en så autentisk gjengivelse av originalspillet som mulig, og det	Intensjon	Martin Sollien	Des, nr 94 s 34	Gamereact or	8 av 10	Halo: Combat Evolved Anniversary

Anniversary	har de klart.							
	Fristet til å si at dette er det peneste Halo-spillet noensinne.	Audiovisuell /I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Den orkestrale musikken er et viktig stemningsmoment i spillet.	Audiovisuell						
	Brettdesignet både i originalen og i Anniversary blir en smule repetierende, men usynlige vegger er det mest irriterende. Granater som spretter tilbake.	Spilledesign						
	Den beste remaken av et spill anmelder har spilt.	I forhold til versjon						
	Gameplayet har tålt tidens tann	I forhold til versjon						
	Utviklerne har gjort en fenomenal jobb med å skape en verden man lever seg inn i.	Fiksjonselementer						
The House of the Dead: Overkill	Alt stinker av 70-tallsgrindehouse/exploitation/sexploitation.	I forhold til verk fra andre medier	Daniel Guanio	Nov, nr 93, s 36	Gamereact or	6 av 10	The House of the Dead: Overkill - Extended Cut	
	Laget for å fremstå usmakelig, billig og teit,	Intensjon						
	Følger oppskriften på skinneskytteren. Oppskriften er grufullt enkel.	I forhold til sjanger						
	Har du PS Move og mangler noe å spille vil anmelder anbefale Overkill med et smil.	I forhold til marked						
Ratchet & Clank: All 4 One	Man forventer ikke noe nytt når det kommer ett nytt spill i serien.Hvorfor endre på noe som er bra?	Originalitet/I forhold til serie eller	Alexander Lange	Nov, nr 93, s 36	Gamereact or	8 av 10	Ratchet & Clank: All 4 One	

			utviklers andre verk					
	Det sterkeste trekket til spillet er definitivt variasjonene i samarbeidsoppgavene man kommer over.	Spilledesign						
	I større doser er ikke spillet like moro alene som med venner, fordi spillegledden kommer sterkere frem når man er felte.	Opplevelse						
	Det å spille med flere føles også mer helhetlig.	Integritet						
	Spillet holder seriens standard, og utvikleren lykkes med å bruke hovedelementene fra de tidligere spillene.	I forhold til serie eller utviklers andres verk						
	Anmelder antar at både fansen og nykommere vil like spillet.	Opplevelse						
Might & Magic Heroes VI	Anmelder får mye av den samme gleden som han fikk ved å spille Heroes of Might & Magic III. Betyr likevel ikke at spillet er best i serien.	I forhold til serie eller utviklers andres verk	Adrian Berg	Okt, nr 92, s37	Gamereact or	7 av 10	Might & Magic: Heroes VI	
	Standard strategiopplevelse som ikke bringer noe nytt til bordet, men anmelder setter likevel pris på at oppskriften ikke er forandret.	Originalitet						
	Mange (implisert også anmelder) ønsket en tydeligere visuell tilbakemelding (belønning) fra basebyggingen, basert på forhåndstesting i betautgaven.	Audiovisuell						
	Musikken skaper en passende episk stemning, og...	Audiovisuell						
	...underbygger den noe melodramatiske historien.	Fiksjonselem enter						
	Til tross for at anmelder ikke klarer å ta dialogene seriøst, passer de godt inn i serien.	Fiksjonselem enter/1 forhold til						

			serie eller utviklers andre verk					
	Grafikken er tilfredsstillende pen, som gjør at utforskningen og kampene blir hakket mer underholdende.	Audiovisuell /Opplevelse						
	Spiilet byr på timer med underholdning.	Verdi i forhold til tid						
	Det er når du spiller med andre at spillet virkelig skinner.	Opplevelse						
	Verdt å prøve for fans av strategisjangeren.	I forhold til sjanger						
Total War: Shogun 2	Tett med provinser, så det er tilrettelagt for mye kvalitetstid med dette spillet.	Spilldesign	Ole-Kristian Lima Anfinssen	Mar, nr 86, s 34	Gamereact or	9 av 10	Total War: Shogun 2	
	Grafikken pusset opp med fine detaljer og en stemning som bringer deg inn i settingen.	Audiovisuell						
	Har du spilt tidligere spill i serien er det lett å hoppe inn.	Brukervennlig						
	slik som bedre og finere grafikk,	Audiovisuell						
	mer detaljert informasjon om finans og en detaljert oppsummering av hva klanen din har foretatt seg.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Stemmeskuespillet er imponerende autentisk.	Audiovisuell						
	Enkelte steder der stemmeskuespillet åpenbart manglet.	Audiovisuell						
	Rakk ikke å komme over noen avgjørende tekniske feil i spillet...	Teknisk utførelse						
	...noe som burde glede alle som droppet forgjengeren på grunn av rykter om tekniske problemer.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						

	Følger seriens suksessformel til punkt og prikke, og har etterspurte forbedringer.	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	Unik følelse av dypdykk i middelalderens Japan.	Opplevelse					
	Gjort betydelige forbedringer på strategioplevelsen, både på kampanjekartene og i sanntidslagene.	Spilledesign					
	Fokuset på agenter gjør at spillet fanger den japanske politikens unike vekt på intriger og renkespill.	Spillmekanikk					
	Er du glad i å se store hærer kræsje sammen, eller bare ønsker å måle dine strategiske ferdigheter, er dette spillet for deg.	Opplevelse					
Uncharted 3	En herlig fargerik historie, en filmatisk presentasjon uten sidestykke.	Fiksjonselementer I forhold til verk fra andre medier	Kristian Nymoen	Nov, nr 93, s 34	Gameract or	9 av 10	Uncharted 3: Drake's Deception
	Spillet byr på tradisjonell Uncharted-action, .	I forhold til serie eller utviklers andre verk					
	uten de store overraskelsene. Likevel underholdende.	Originalitet					
	Utvikleren lykkes med å skape troverdige personligheter i spill. Figurer anmelderen bryr seg om.	Fiksjonselementer					
	Engasjerende kjærlighetshistorie.	Fiksjonselementer					
	Troverdigg stemmekuespill, rikt på nysanser og levert med overbevisning.	Audiovisuell					

	Musikken er orkestral, storslått og bygger under det som skjer i spillet.	Audiovisuell						
	Presentert som om det skulle være en blockbuster (film),	I forhold til verk fra andre medier						
	Det er ett av få spill der det er nesten like underholdende å være tilskuer som spiller.	Opplevelse						
	Spillet kan tidvis være litt for lineært, og følger et stramt reggisert manus som ikke gir all verdens om for utforskning.	Spilldesign						
	Byr heller ikke på nyvinninger i action- og plattformdelene fra forgjengerne.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Gåtene er snedigere enn i forgjengerene, og gir spillet en bedre dynamikk.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Forvent ingen revolusjon.	I forhold til serie eller utviklers andre verk						
	Anmelder føler likevel at summen av det hele er høy, og at det er en vellykket lansering. Alle de audiovisuelle og spilldesignmessige faktorene utgjør en helhet.	Integritet						
	Underholder hele veien igjennom.	Opplevelse						