

Marius Røstvik Sletta

Infrastrukturens makt over mennesket og menneskets rolle som glitch

En kritisk analyse av overvåkning og kontroll i
dataspillet *Mosaic*

Masteroppgave i Lektorutdanning i språkfag for trinn 8-13
Veileder: Silje Haugen Warberg

Mai 2022

Marius Røstvik Sletta

Infrastrukturens makt over mennesket og menneskets rolle som glitch

En kritisk analyse av overvåkning og kontroll i
dataspillet *Mosaic*

Masteroppgave i Lektorutdanning i språkfag for trinn 8-13
Veileder: Silje Haugen Warberg
Mai 2022

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for språk og litteratur



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

I denne masteroppgaven analyserer jeg videospillet *Mosaic* laget av den norske videospillprodusenten Krillbite Studios. Videospillet handler om en mann, vår avatar, sin tilværelse i det som på mange måter kan sees som å være et dystopisk overvåkningssamfunn. Som del av innledningen utforsker jeg hvordan videospillet skiller seg fra det tradisjonelle spillet. Dette gjøres for å bedre kunne forstå videospills evne til å fortelle et narrativ og dermed dets posisjon som et multimodalt medium.

Analysen utforsker videospillet samfunn gjennom begreper som infrastruktur og glitch, hvor infrastruktur her er definert som et samfunns grunnleggende struktur. Glitcher er forstyrrelser, eller brudd, med en slik infrastruktur. Utover dette benyttes også politisk teori hentet fra filosofen Michel Foucault i form av panoptikon og biopolitikk. I tillegg blir også ikke-steder via antropologen Marc Augé, slik vi finner dem i supermoderniteten, utforsket og knyttet til Gilles Deleuzes beskrivelse av kontrollsamfunnet. Glitchene som vi ser i forbindelse med videospillet samfunn er blant annet representert av farger, musikk og natur, og tolkes som å dra avataren i *Mosaic* ut av den infrastrukturen som han befinner seg i.

Abstract

This master thesis analyzes the videogame *Mosaic* by Krillbite Studios. The videogame is about a man who lives in a dystopic surveillance society. As a part of the introduction, I explore the relationship between videogames and the traditional form of games, to get a better understanding of videogames ability to tell a narrative and its position as a multimodal medium.

The analysis studies the society in *Mosaic* through concepts like infrastructure and glitch, where infrastructure is defined as a society's foundational structure for organization and control of humans. Glitches are interruptions in these infrastructures. Using concepts from Michel Foucault like the panopticon and biopolitics I explore the controlling functions these have on the videogame's society. Continuing, non-places are connected to Gilles Deleuze's concept of control society. The glitches found within the infrastructures of *Mosaic* is represented by nature, color and music. These glitches become the reason for the avatars ability to free himself from the oppressive infrastructure he has been living in.

Forord

Skrijvingen av masteroppgaven hadde vært vanskelig å gjøre alene. Jeg vil derfor takke de som har hørt på meg når jeg snakket om oppgaven, de som har distraheret meg når jeg trengte en pause og medstudenter som har vært gode samarbeidspartnere gjennom hele studiet.

Takk til min veileder Silje Haugen Warberg for å ha gitt tankene mine rundt studieobjektet retning, og for alle nyttige samtaler og veiledning under arbeidsprosessen.

Og til slutt, takk til min kjæreste og samboer som har holdt ut med meg, spesielt i eksamensperiodene.

Innholdsfortegnelse

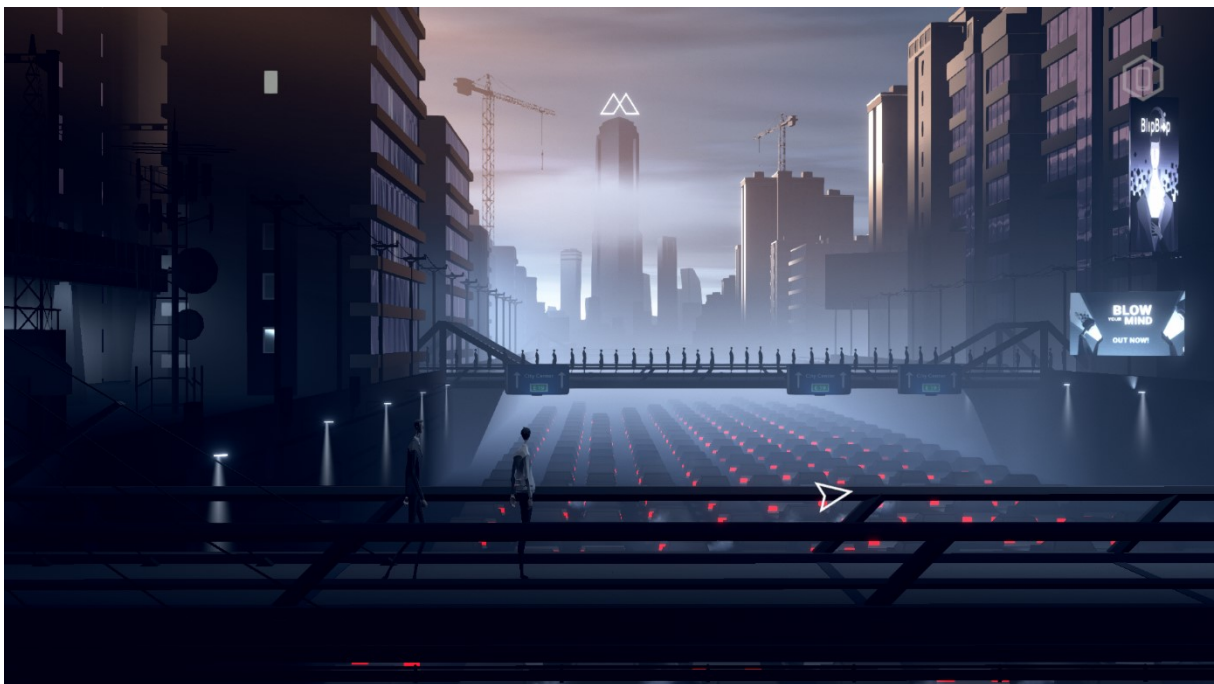
1. Innledning.....	10
Hva er et spill og hva er et videospill?	12
Oppgavens struktur.....	16
2. Teoretiske briller og begreper	17
Flere infrastrukturelle nivåer	17
Ludisk infrastruktur.....	17
Samfunnets infrastruktur	18
Glitcher i infrastrukturene	19
Mosaics fiksjonsunivers som et kontrollsamfunn	20
Panoptikonet som del av samfunnsstruktur.....	22
Ikke-stedenes rolle i kontrollsamfunnet	23
Biopolitikk og kontroll	24
Teoretisk-metodisk rammeverk for oppgaven.....	25
3. Analyse.....	26
<i>Mosaics</i> ludiske infrastruktur	26
<i>Mosaic</i> -universets samfunnsinfrastruktur	30
Overvåkning og regulering: <i>Mosaics</i> panoptiske realitet.....	31
Ikke-steder.....	36
Biopolitisk kontroll over individet	37
Avatarens glitch og avataren som glitch	45
4. Konklusjon	52
Bibliografi	54
Masterarbeidets relevans for lektoryrket.....	55

1. Innledning.

Videospillet *Mosaic* (2019), laget av norske Krillbite Studio, er et noe uvanlig dataspill – til tross for at det kan sies å skrive seg inn i den utbredte og populære dystopisjangeren. Zombier, atomkrig, og klimakrise er trolig de tre mest populære dystopiene å lage narrativ rundt i vår samtid, og vi finner disse motivene og temaene både i bøker, filmer og videospill. I mange kjente skytespill må man overleve zombier, en verden etter atomkrig, eller en verden med mangel på vann og mat. Typiske eksempler for dette finner vi hos «zombiemode» i *Call of Duty* serien eller i videospillserien *Fallout* hvor man lever i en verden tydelig preget av atomkrig og følgende klimaproblemer. *Mosaic* skiller seg fra disse mer kjente spillene både i form og innhold, men spillet er like fullt klart dystopisk. En dystopi forklares som motsetningen til det utopiske: Der utopien skildrer en idealverden, skildrer dystopien et «samfunn med skremmende elementer» eller en uønsket samfunnsmodell (Lothe, Refsum & Solberg, 2007: 237). Spilluniverset i *Mosaic* kan sees på som en skildring av kapitalismens endelige form. En verden hvor det eneste man gjør er å jobbe, hvor naturen alltid er utenfor rekkevidde og hvor tanken om effektivitet er det eneste som råder. *Mosaics* dystopi blir presentert til oss gjennom en visuell estetikk som kan minne om noe Hariton Pushwagner ville ha malt om han hadde hatt tilgang til bare blågråe nyanser. Denne estetikken kombinert med effektivitetstanken gjør at man i videospillet opplever en monoton tilværelse skapt av repetitive handlinger som føles både meningsløse og fremmedgjørende. Via forstyrrelser og brudd i vår avatars hverdag inviteres vi til å flykte fra den monotone dystopien og inn i kunsten og naturens varme, for slik å gjenvinne vår menneskelighet og sjel.

Videospillet *Mosaic* er delt inn i fem kapitler, eller lagringspunkter som det heter i spillet, og handler om en person i tidlig 20årene som jobber i en skyskraper med en stor lysende «M» i toppen. Alle kapitlene foregår i ulike deler av byen på vei til jobb og på jobb. Verdenen vi opplever i videospillet er en stort sett monokrom storbyverden hvor det eneste vi opplever menneskene gjøre er å dra til jobb, eller å jobbe. Underveis i gjennomspillingen møter man på tre musikere og noen dyr som på hver sin måte er med på å bringe lys og farge inn i avatarens verden. Allerede i starten av videospillet får vi et inntrykk av at avataren ikke er helt tilfreds med livet han har nå. Videre er verdenen handlingen foregår i, tydelig preget av en slags effektivitetstanke som går inn på det kroppslige og sjelelige hos menneskene. Gjennom tilbud om antidepressiva, sovemedisin, energidrikker, dating-apper, kryptovaluta-apper, cookie-clicker-apper og nyheter man blir servert på mobiltelefonen lykkes *Mosaic* i å skape en dystopisk framtid som ikke virker så langt fra virkeligheten. Ved å se til et begrep fra medieteorien, kan vi si at *Mosaics* samfunn er bygget opp av ulike *infrastrukturer*. Dette

begrepet viser til de mange systemene som på ulike måter strukturerer og organiserer et samfunn og en kultur – fra arbeidsliv til sosiale medier og helsevesen. Samtidig er også måten vi spiller gjennom og opplever *Mosaics* samfunn på bestemt av spillets egen infrastruktur, som blant annet bestemmer hva vi kan gjøre og oppnå når vi styrer avataren. På bildet nedenfor ser vi avatarens arbeidsplass, Mosaic-bygget (bygget med en slags M-logo i bakgrunnen), og den gråblå fargepaletten som benyttes i store deler av spillet. Vi ser også en velutviklet by uten grøntarealer med høy populasjon og tilsvarende arealeffektivitet. Også reklamen for et mobilspill i videospillet er synlig på høyre side. I spillet beveger menneskene på broen i bakgrunnen seg bortover, glidende som på et samlebånd.



Figur 1: Kapittel 2. Forstad

I denne masteroppgaven skal jeg undersøke hvordan det dystopiske samfunnet som avataren lever i kommer til uttrykk gjennom bestemte infrastrukturer, og analysere de systemene i infrastrukturen som er med på å reprodusere og vedlikeholde den dystopiske samfunnsstrukturen som vi ser i videospillet. Målet mitt er å utforske hvordan videospillet åpner for samfunnskritikk og inviterer til å bryte ut av dystopien. For å belyse dette vil jeg trekke inn et annet medieteoretisk begrep: *glitch*. Dette er et begrep som definerer feil i, brudd med eller motstand overfor en etablert infrastruktur. For å utforske samfunnskritikken i videospillet vil jeg først utforske hvilke undertrykkende eller reproduserende systemer det er som eksisterer i infrastrukturen, deretter belyse hvilke glitcher som kan oppstå, og til sist utforske hvordan avataren selv utvikler seg til å bli en glitch. Oppgaven kommer til å ha en

tverrfaglig tilnærming som innebærer en lesing basert på analyseverktøy og begreper hentet fra litteraturvitenskapen, spill- og medieteorier og politisk teori.

Til grunn for analysene mine ligger infrastrukturbegrepet slik det presenteres hos medieviteneren Eivind Røssaak og begrepet glitch slik det defineres av kulturteoretikeren Lauren Berlant. Videre vil begrepet kontrollsamfunn fra filosofen Gilles Deleuze, panoptikon og biopolitikk hos filosofen Michel Foucault og begrepet om ikke-steder videreutviklet av antropologen Marc Augé være viktige for min analyse. Disse begrepene er nødvendige for å utforske hva slags samfunnsstruktur det er som skildres i *Mosaic* og hva det er som gjør det vanskelig for vår avatar å bryte ut av mønstrene infrastrukturen skaper. Infrastruktur defineres kort av Merriam-Websters digitale ordbok som et systems grunnstruktur (u.d.). I *Mosaic* bygger de ulike grunnstrukturene opp under skildringen av en samfunnsmodell som er preget av tydelige maktstrukturer og metoder for å kontrollere befolkningen. Panoptikon og biopolitikk er måter å se på maktstrukturer på, mens Deleuze og hans kontrollsamfunn er en videreutvikling av Foucaults observasjoner av det han kalte for disiplinsamfunnet. Glitcher, slik det brukes i forbindelse med analysen, er brudd eller forstyrrelser i infrastrukturen, og dermed også brudd med disse samfunnsformene. Avslutningsvis er Marc Augés begrep om ikke-steder knyttet til steder uten historie, identitet og kulturell eller emosjonell tilknytting. Etter min mening finner vi flere slike ikke-steder i *Mosaic*, som ikke bare bidrar til den monotone og kvelende stemningen som storbyen i *Mosaic* skaper hos både spiller og avatar, men også bidrar i kontrollsamfunnets funksjon som en overvåkende enhet.

Til sammen bygger de ulike teoretiske begrepene opp et metodisk-teoretisk apparat som lar oss beskrive den verdenen som avataren i *Mosaic* befinner seg i. De blir derfor viktige verktøy eller perspektiv å bruke for å forklare hva slags infrastruktur vi ser i *Mosaic* og hva slags betydning det har for både avataren og samfunnet i videospillet. I oppgavens teorikapittel går jeg grundigere gjennom disse begrepene og måten jeg kommer til å ta dem i bruk på i min analyse av *Mosaic*. Min egen faglige bakgrunn er litteraturvitenskapelig, og oppgaven kommer derfor til å legge vekt på fortellende, tekstlige og fortolkende lese måter, som blir tilpasset til dataspillmediet. Videre i innledningen vil jeg redegjøre for hva dette innebærer og på hvilke måter jeg kommer til å tilpasse mitt utgangspunkt i tekst- og litteraturanalyse til det mediespesifikke ved videospillet.

Hva er et spill og hva er et videospill?

På grunn av at mediet jeg har tenkt å analysere er videospill, et etter min mening utradisjonelt medium innenfor litteraturvitenskapen, er det noen grunnstener som må på plass angående

spill og videospillet evne til å fortelle et narrativ og dets tekstlige aspekter. Aller først kan vi begynne med å undersøke hva spill er og dets definisjoner. For å gjøre dette vil litteraturviteren Anne Beate Maurseths delkapittel om definisjoner av spill i sin artikkel «Skjebnesymfoni og sjansespill: Paul Austere's *The music of chance*» (2019) være et fint utgangspunkt fordi den gir en oversikt over hvordan spill er blitt definert tidligere. Litteraturkritikeren Roger Caillois, som samlet flere fagfelt i sin studie av blant annet spill, beskriver seks punkter som karakteriserer spill, nemlig at:

1) spilleren spiller *frivillig*; 2) spillet er *avgrenset* i tid og rom; 3) det er *usikkert*; spillet avsluttes når utfallet er forutsigbart; 4) det er *uproduktivt*, idet det ikke produserer annet enn en eventuell redistribusjon av rikdom blant spillerne; 5) det er *regulert*; spillet har egne regler som setter til side alminnelige konvensjoner; 6) spillet er *fiktivt*; det er en virkelighet av annen grad, eller uvirkelig i forhold til det daglige liv. (Caillois i Maurseth, 2019: 191)

Spillet er altså en frivillig aktivitet, som er avgrenset i tid og rom, som er usikker, uproduktivt, har regler som ikke nødvendigvis er i tråd med den virkelige verden, og til slutt er det fiktivt. Disse kjennetegnene vil også gjelde videospillet, men på grunn av prefikset «video» kobles dette også til et bestemt medium som er både digitalt og visuelt. En mer kortfattet definisjon finner vi hos litteraturviter og filosof Colas Duflo som definerer spill slik: «Spill er oppfinnelsen av en frihet i og gjennom et regelverk» (I Maurseth, 2019: 191). Maurseth vektlegger hos Duflo tanken om at spillet skaper en frihet som er uavhengig av den friheten som man har utenfor spillet. Videre gir alle typer spill, tradisjonelle eller videospill, et handlingsrom i spillets verden som er avgrenset av mulighetene for bevegelse og avgjørelser. Spillet er over når disse mulighetene ikke lenger er til stede (Maurseth, 2019: 191). Videre peker Maurseth på at når et spill er ferdig vil det resultere i et tap, en seier eller uavgjort. Disse resultatene, skriver hun, kan skyldes både tilfeldigheter, ferdigheter eller en kombinasjon. Hun påpeker også at den ludiske aktiviteten alltid er knyttet til spillets regelverk, som også regulerer spillerrommet. Her understreker hun at innen spill er reglene ikke begrensende, men skapende. Det er reglene som gir oss den friheten vi har i spillet. Til slutt skriver hun at det er det ludiske regelverket som muliggjør og skaper den friheten som er avgrenset til spillet (Maurseth, 2019: 192). Et ludisk regelverk vil her da være de reglene som man spiller etter uavhengig om det er brettspill, lagsport eller videospill.

En stor forskjell på videospill og et skriftlig medium som roman eller novelle er måten fortellerhandlingen produseres på. Det vil være logisk å trekke en parallell til forteller og hovedperson om man skal bruke tradisjonelle litteraturvitenskapelige begreper for å omtale tekstlige nivåer. Om man også trekker inn leser får vi en mer komplett oppbygning. I en skriftlig tekst er det naturlig å tenke på hovedpersonen og forteller i et førstepersonsforhold

eller i et tredjepersonsforhold, hvor førtepersonersforholdet smelter sammen hovedperson og fortellerstemme, mens tredjepersonforholdet generelt har et skille mellom de to. Leseren leser uansett det som fortellerstemmen sier. For videospillet er ikke forholdet mellom de tre (hovedperson, forteller, leser) likt et skriftlig medium. Dette er fordi man ikke kan lese videospill på samme måte som man leser en skriftlig tekst. Forskjellen ligger her i sammenligningen mellom leser og spiller. I videospill er det spilleren som bestemmer deler av «teksten», man skal ikke utelukke at slik som i boken er spilleren avgrenset til det universet som er skapt, men i videospillet er det spilleren som bestemmer hvor avataren skal gå. Dette gjør at mens leseren står i et passivt forhold til skriftmaterialet, er spilleren aktivt deltakende i å drive historien framover. Noe som fører til at man i enkelte videospill har muligheten til å framstille «den tekstlige» historien på flere måter. Et eksempel vi kan se til her er videospillet *The legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) som gir oss muligheten til å enten gjøre alle oppdragene før vi entrer den siste kampsekvensen, eller man kan rett og slett løpe rett til den siste kampsekvensen etter at man er ferdig med opplæringsområdet for spillet. Dette gjør at det produseres to historier som begge har samme resultat. Selv om det finnes såkalte «choose your own adventure» bøker, der du kan bla deg frem til ulike utviklinger og avslutninger på fortellingen, er ikke disse preget av den samme valgfriheten som videospill har. På denne måten kan enkelte videospill ha ulike narrativ for hver gjennomspilling, i kontrast til boken som alltid følger mer og mindre samme vei.

Som vi så tidligere i teksten, definerte Maurseth tre typer spill ut ifra om de var basert på sjanse, tilfeldigheter eller om det er en kombinasjon av de to. Selv om hun også skriver at alle spill rommer en fortelling (Maurseth, 2019: 193), må denne inndelingen utvides om vi skal omtale videospill. Dette er fordi videospill svært ofte innehar en form for narrativ i seg, og dette narrativet er i seg selv bærende for opplevelsen. Videospillet er heller ikke alltid avhengig av å produsere en vinner eller taper¹ – på samme måte som en leser av en bok ikke nødvendigvis kåres til vinner eller taper. Vi kan derfor se på hva videospillforskeren Espen Aarseth skriver om ulike typer videospill og måtene de er narrative på.

I teksten «A Narrative Theory of Games» (2012) deler Aarseth inn det ludonarrative designområde inn i fire uavhengige deler: videospillet verden, videospillet objekter, videospillet agenter eller karakterer, og hendelser (eventer). Et videospills verden er oftest enten lineær, har flere stier, eller er helt åpen og dette påvirker videospillet narrative struktur. Videospillet objekter, dette inkluderer også avatarer og «kjøretøy» for spillere, kan være

¹ Her må det selvfølgelig nevnes at det i senere år har blitt mer populært med såkalt «e-sport» som omhandler å konkurrere innen ulike videospill. Typiske e-sportspill er *Counter Strike*, *Super Smash Brothers Ultimate*, og *Rocket League*.

laget av spillerne selv, og være dynamiske eller statiske. Videre skriver han at dette kan sees på som et spenn mellom en ludisk pol og en narrativ pol, hvor den ludiske polen representeres av det som er dynamisk og/eller simulert og det narrative som er statisk. Om videospillet agenter eller karakterer bruker han også dette spennet mellom den ludiske og narrative polen, og skriver at disse agentene eller karakterene, kan være representert som dype velutviklede karakterer, den narrative pol, eller som tomme karakterer i den ludiske polen. Hendelsesforløpet (sequence of events) kan være åpne, valgbare eller planlagt. Aarseth benytter seg her av begrepene kjerner og satellitter for å skille mellom fire ulike oppbygninger av hendelsesforløp, som da også blir bakgrunnen til en typologi over hendelsesforløp innen videospill. Kjerner er hendelser som definerer selve historien i videospillet, mens satellitter er tilleggshendelser som fyller ut diskursen. De fire typene for oppbyggelse av hendelsesforløp for videospill blir da:

1. Det lineære spillet (*Half-Life*): faste kjerner, fleksible satellitter.
2. Det hypertextaktige spillet (*Myst, Dragon's Lair*): Valg mellom kjerner, faste satellitter.
3. The "creamy middle" quest game (*KOTOR, Oblivion*): Valg mellom kjerne, fleksible satellitter.
4. Det ikke-narrative videospillet (*Chess, The Sims*): Ingen kjerner, fleksibel diskurs: bare et spill. (Aarseth, 2012: 130-131)

Det er da altså en liten definisjonsforskjell på tradisjonelle spill og videospill, hvor hovedforskjellen ser ut til å ligge i videospillet narrative mulighet, og dets evne til å avslutte uten at noen konkurranse har forekommet. Videospillet posisjon som tradisjonelt spill avhenger derfor av om videospillet ligger nærmest konkurranseaspektet eller det narrative aspektet. Skal vi dra inn Aarseths typologi her vil det være mest naturlig å legge de fleste konkurransevideospill (e-sportspill) under kategorien som ikke-narrativt videospill, dog noen videospill inneholder begge elementene ved hjelp av å ha en kampanje-, eller historiemodus og en flerspillermodus.

Å kategorisere videospill inn i de fire kategoriene som Aarseth tegner opp, gjør at man kan skille mellom hvilke videospill som er betydningsproduserende og måten de er det på. Dette blir viktig for denne oppgaven, samt andre arbeider av denne typen. Grunnen til dette er at om man ser på litteraturkritikeren Roland Barthes utsagn i sin artikkel «From work to text» om at «*The text is experienced only in an activity of production*» (2006: 4), kan man si at betydningsproduserende praksiser er «tekstskapende». Dette gjør at man kan operere med et utvidet tekstbegrep som også innbefatter videospill da det å spille videospillet kan sees på

som en betydningsproduserende praksis.² Det vil derfor være viktig å finne ut av om et videospill er betydningsproduserende, og derfor tekstskapende, før vi kan vurdere om et videospill kan analyseres ved hjelp av en litteraturanalytisk tilnærming.

Mosaic er delt inn i fem kapitler: 1. Hjemme, 2. Forstad, 3. Metro, 4. Byen, 5. Flukt. Navnene reflekterer hvor mesteparten av spillhandlingene i kapitlet foregår og omgivelsene vi beveger avataren gjennom. Bruker vi de fire kategoriene som Aarseth presenterer, vil *Mosaic* trolig kunne bli kategorisert som et lineært videospill fordi det har faste kjerner man ikke kan gå utenom, enklest synliggjort med tanke på kapitlene. Dette betyr at det er liten rom for utforskning innenfor spillets rammer. At *Mosaic* er et lineært videospill betyr følgelig at det samme narrativet kan fortelles i ulike gjennomspillinger, noe som ikke alltid er tilfellet for videospill. Videre fører dette til at analysen ikke trenger å forholde seg til flere historier samtidig fordi det lineære videospillet har faste kjerner.

Oppgavens struktur

For å utforske hvordan *Mosaic* fremstiller den dystopiske og kontrollerende infrastrukturen, og dets glitcher vil oppgaven være bygget opp i et teorikapittel etterfulgt av et analysekapittel og en konklusjon som samler trådene. I teoridelen går jeg dypere inn i de viktigste begrepene som kommer til å bli anvendt i oppgaven og hvordan jeg vil ta dem i bruk. Et annet punkt som vil bli tatt opp, er hvordan spillelementene, eller det vi kan kalle de ludiske elementene, kan bidra til å skape en opplevelse av videospillet som går utover det rent visuelle. Den største delen av oppgaven vil være selve analysen av *Mosaic*. Her presenterer og drøfter jeg først hvordan infrastrukturen i *Mosaics* samfunn er bygget opp, før jeg argumenterer for at vi kan se på avataren selv som både del av infrastrukturen og etter hvert også som et brudd med den. Vi skal først undersøke hvordan glitcher i infrastrukturen rundt avataren påvirker ham, for videre å se på hvordan han selv kan sies å representere en glitch i infrastrukturen. Til sammen vil dette utgjøre en samfunnskritisk lesning av *Mosaics* dystopiske virkelighetskildring, som setter søkelys på de funksjonene og effektene infrastrukturen i en slik virkelighet kan, eller vil, ha, og hvordan det kan ytes motstand mot dem.

² For en mer dyptgående argumentasjon for videospill som litteratur se Marius Sletta 2020, *Among the sleep: litteratur eller ikke?*

2. Teoretiske briller og begreper

Jeg innledet oppgaven med å komme med en påstand om at *Mosaic* viser fram en dystopisk framtid. I denne delen vil jeg presentere de begrepene og perspektivene, altså analyseredskapene, som vil være viktig for å skape en forståelse for hvordan det samfunnet som vi ser i videospillet univers kan sees på som å være blant annet et kontrollsamfunn, som reguleres av både panoptiske strukturer og såkalte ikke-steder. Likevel er de grunnleggende begrepene for analysen infrastruktur og glitch. Kort sagt kan vi si at handlingsutviklingen i videospillet presenterer ulike måter avataren er fanget i det dystopiske samfunnet som videospillet presenterer, og hvordan vi gjennom avataren inviteres til å bryte ut av dystopien.

Flere infrastrukturelle nivåer

Fordi jeg kommer til å omtale begrepet infrastruktur er det formålstjenlig at jeg begynner med å definere infrastruktur slik begrepet blir brukt her. Først av alt vil jeg i teksten omtale to ulike typer infrastruktur: selve spillets infrastruktur (den ludiske infrastrukturen) og det framstilte samfunnets infrastruktur (slik vi ser det i spillet). Men før vi går inn på de to ulike, og mest relevante, formene for infrastruktur i spillet, vil det være nødvendig å definere ordet infrastruktur i seg selv, slik det vil brukes i mine analyser. Eivind Røssaak definerer dette begrepet via medieteorikeren Brian Larkin i sitt kapittel «Infrastruktur» (2020), i boken *Medieestetikk*, som noe som «sørger for at ting skjer på bestemte måter i samfunnet. De er tekniske og kulturelle systemer som sørger for kommunikasjon, kunnskap og kontinuerlig flyt av varer og tjenester i samfunnet, og ikke minst, de organiserer mennesker i kollektiver» (2020: 193). Dette betyr altså at infrastrukturen som omtales i teksten ikke nødvendigvis bare omtaler bygninger, veier eller lignende, men også systemer, både byråkratiske, kulturelle, digitale og institusjonelle. Kort sagt kan man si at et samfunns infrastruktur beskriver hvordan det spesifikke samfunnet fungerer.

Ludisk infrastruktur

Det vi kan kalle den ludiske infrastrukturen i spillet, er enkelt forklart den infrastrukturen som bestemmer handlingsrommet vårt i spillverdenen. Det er altså den som avgrenser hva vi får gjøre i spillverdenen i form av hva vi kan gjøre interaksjoner med, hvor vi kan gå og ting som hastighet, perspektiv/vinkel, altså det som setter grenser for hvor frie vi er til å utøve vår vilje i spillet. Dette er nyttig å definere fordi det vil hjelpe oss i analysen av hva den digitale teksten faktisk lar oss gjøre. Eksempelvis vil hastigheten som vi får bevege avataren i, begrense hvor raskt vi kan komme oss gjennom spillet. I noen tilfeller finner vi spill hvor man kan endre hvor raskt man kan bevege seg i form av funksjoner som løping eller kryping.

Videre er det slik at skaperne vil være bevisste på ting som hastighet, og at det derfor rimelig kan antas at hastigheten til avataren, og derfor tempoet til spillet, er designet slik med vilje for å frambringe en ønsket effekt. For eksempel kan det trege «gå-tempoet» i *Mosaic* være gjort med vilje for å få spilleren av videospillet til å oppleve verden (dette kan kanskje oppleves i form av hva man faktisk kan gjøre i spillet da spillhandlingene ikke ser ut til å være fokuset, men heller verdenen som spillet viser). Deler av den ludiske infrastrukturen kan sammenlignes med bruk av ulike narrative teknikker i mer tradisjonelle skriftlige media, for eksempel i noveller, romaner eller drama. Det er imidlertid også nødvendig at analyseredskaper fra filmanalyse og bildeanalyser anvendes her, ettersom det er snakk om et visuelt medium. Spillet gjør bruk av en rekke vanlige narrative virkemidler i form av eksempelvis frempek når avataren går forbi en opplyst gitar i et butikkvindu; allusjoner til selvmord eller det å prøve å komme til himmelen; metaforer som blant annet bygger oppunder fremstillingen av menneskene som ressurser. I en spillsekvens ser vi for eksempel skyskrapere bygget opp av mennesker presset sammen til byggeklosser, et bilde som peker mot at samfunnet er skapt av mennesker og at alle mennesker er en del av den. I analysen av slike elementer må den ludiske infrastrukturen sees i sammenheng med verbale og visuelle elementer. Den «ludiske infrastrukturen» kan derfor sees på som en avgjørende del av hvilke virkemidler som kan brukes ut ifra spillmekanismene til et videospill.

Samfunnets infrastruktur

Om den ludiske infrastrukturen legger til rette for hvordan vi kan, eller skal, spille videospillet, er samfunnets infrastruktur, slik det forekommer i *Mosaic*, det som skal oppleves. I videospillet univers opplever vi et dystopisk samfunn hvor vi ser systemer som er designet for å bevare den samfunnssituasjonen som avataren lever i. For videospillet vil disse systemene utgjøre samfunnets infrastruktur og være de mønstrene som vi ser i videospillet univers som skaper de forholdene som avataren lever i. Dette går mer ut på det estetiske og stemningen i videospillet enn det den ludiske infrastrukturen gjør, da den forholder seg til hvordan det kan spilles. Å utforske samfunnets infrastruktur blir da å se på det som synliggjør hva slags verden avataren lever i. Vi kan her altså da se hvordan samfunnet er bygd opp, via å se på den fysiske infrastrukturen i form av veier og bygninger, eller de mer systematiske eller kontrollerende aspektene i videospillet i form av konstante påminnelser om avatarens effektivitet, retorikken som kommer fra nyhetene, mobilappene og reklamene som vi ser rundt omkring mens vi vandrer med vår avatar i storbyen og opplever den. Informasjon om klær, utseende, samliv, og andre faktorer som påvirker menneskene fysisk vil også være en del av

dette. Med andre ord er det snakk om de fysiske, sosiale og kulturelle forholdene i videospillet samfunn, som er med på å bygge opp hvordan samfunnet fungerer i videospillet.

Samfunnets infrastruktur vil da være de sosiale, kulturelle og fysiske elementene som opprettholder de ulike systemene vi har i vårt samfunn. For eksempel normene for samtale og oppførsel når det kommer til det sosiale, utseende, samt samlingspunkter. Den måten man må oppføre seg på med tanke på kulturens normer, eksempelvis moral, arbeid, døgnrytmer og ritualer. I *Mosaic* kommer dette fram i form av blant annet klesdrakt og prestasjonsfremmende produkter. Andre viktige elementer i samfunnets infrastruktur kan inkludere institusjoner som skolen og rettsvesenet eller styringsformen for samfunnet. Fysiske ting som transport, bygninger og kontrollpunkter er også en del av samfunnets infrastruktur. For min analyse vil det derfor være viktig å undersøke disse elementene for å skape en forståelse av samfunnets infrastruktur i *Mosaic*. Det er slike infrastrukturer og brudd eller motstand mot den som blir viktig for analysen.

Glitcher i infrastrukturene

I spillet er det flere eksempler på hvordan avataren både møter og selv er det Lauren Berlant kaller for *glitch*. En glitch, slik den blir definert av Berlant i artikkelen «The commons: Infrastructures for troubling times», er en forstyrrelse i en overgang i tillegg til å være avsløringen av feil i en infrastruktur (2016: 393). Ulike glitcher krever ulike løsninger. Som Berlant skriver, vil en løsning på en glitch kunne gjøres på ulike måter. Hun beskriver for eksempel å gjennomføre en såkalt «local patching or debugging» (Berlant, 2016: 393) eller rett og slett å overse glitchen. Dette behøver dog ikke å bety at man skaper en bedre infrastruktur. Berlant skriver at en infrastrukturens styrke og måten den reparerer glitcher på ikke nødvendigvis løser problemene som blir produsert av infrastrukturen, men at den aktivt kan reprodusere selve glitchen (2016: 393-394). La oss ta skolesystemet som eksempel. I Norge kan man se på alle elever som ikke passer inn i den normale skolegangen som glitcher (i utdanningsinfrastrukturen). Man kan da velge å «behandle» glitchen ved enten å drive med tilpasset opplæring slik at de som ikke passer inn vil få større sjanse til å henge med i undervisningen, eller man kan bare ignorere dem, eller samle «glitchene» på et område hvor de ikke forstyrrer infrastrukturen. Poenget med dette eksemplet er å vise at det finnes ulike måter å «rette» opp en glitch på, og at noen antageligvis er bedre enn andre. Når infrastrukturene tenkes på samfunnsnivå, ser vi at de potensielle konsekvensene for menneskene som er involvert i eller utgjør en glitch, kan være store. I eksemplet er det lett å

argumentere for at det beste er å drive med tilpasset opplæring, fordi de andre alternativene ikke kan sies å ta vare på elevenes menneskeverd eller tilhørighet til samfunnet eller skolen.

Begrepet glitch er heller ikke ukjent i videospilldiskursen da det også her representerer et brudd. I forbindelse med videospill kommer dette bruddet i form av en feil i den ludiske infrastrukturen som gjør at videospillet får utilsiktede virkninger som bryter med hvordan videospillet for eksempel skal se ut eller spilles. I min gjennomspilling av *Mosaic* møtte jeg på et konkret eksempel på dette når jeg ble dyttet ut av stien som var programmert inn i videospillet og på den måten ble jeg sittende fast utenfor den intenderte veien og måtte derfor laste inn siste lagringspunkt for å kunne fortsette å spille. En glitch av den typen jeg opplevde her kalles gjerne for 'softlock' i videospilldiskursen. Selv om jeg i analysen prioriterer glitchenes betydning for hvordan samfunnets infrastruktur presenteres i spillet, vil også enkelte av glitchene henge direkte sammen med den ludiske infrastrukturen og bevege seg i grenselandet mot den typen «feil» som eksemplifiseres her.

I oppgaven vil glitchbegrepet brukes for å definere et brudd eller en forstyrrelse i de ulike delene som bygger opp en infrastruktur, og dermed også med infrastrukturens hele. En viktig del av min analyse vil være å utforske og hvordan disse forstyrrelsene blir håndtert eller løst på infrastrukturelt nivå, blant annet gjennom de panoptiske strukturene og ulike kontrollmekanismer som kan knyttes til kontrollsamfunnet. Følgelig vil begrepet glitch være det mest sentrale analytiske verktøyet som blir brukt i forbindelse med denne oppgaven. Glitcher vil ikke bare drøftes i forbindelse med begrepet infrastruktur, men også i forbindelse med de andre begrepene som jeg kommer inn på i oppgaven og som er knyttet til det tematiske nivået i spillet.

Mosaics fiksjonsunivers som et kontrollsamfunn

Det dystopiske samfunnet som infrastrukturene i *Mosaic* bygger opp, vil jeg beskrive som et kontrollsamfunn. For å forklare hva kontrollsamfunn er, er det imidlertid også nødvendig å se nærmere på hva et disiplinsamfunn innebærer. Dette er fordi Gilles Deleuzes idé om kontrollsamfunnet i teksten «Postscript on the Societies of Control» (1992) bygger på Michel Foucaults tanker om disiplinsamfunnet i *Overvåkning og straff* (1994) (Buchanan, 2020: 12). Med en forenkling kan vi si at mens disiplinsamfunnet søker å kontrollere menneskets kropp, søker kontrollsamfunnet å kontrollere sjelen og tankene. Disiplinsamfunnet fungerer slik at mennesket alltid lever i lukkede områder. Når vi beveger oss, beveger vi oss fra et lukket område til et annet. Hvert av disse lukkede områdene har egne lover og regler som man må følge. Individet befinner seg først i familien, så i skolen, og så i arbeid. På alle disse områdene

er det regler man må følge. Samfunnet vårt er bygget opp slik. Skal man leve i det moderne samfunnet må man gjennom denne prosessen. Dette systemet blir som et stort fengsel, hvor man alltid er innestengt i en eller annen slags fysisk eller organisatorisk struktur (Deleuze, 1992: 3). Formålet med denne måten å strukturere samfunnet på er ifølge Deleuze at man ønsket å skape en produktiv arbeidsstyrke som er større enn hver sin individuelle del (1992: 3). Fordi mennesket i slike tilfeller alltid befinner seg i lukkede områder kan man si at disiplinsamfunnet former mennesket med støpeform (Deleuze, 1992: 4).

Disiplinsamfunnet former oss altså med en støpeform, mens kontrollsamfunnet ikke trenger denne støpeformen eller lukkede områder for å kontrollere oss, det vil si styre hvordan vi eksisterer. Disiplinsamfunnets fysiske kontrollmåter har blitt erstattet med kontrollsamfunnets mer modulære form for kontroll hvor vi ikke befinner oss i lukkede områder lenger (Deleuze, 1992: 4). Vi lar oss selv likevel være overvåket takket være teknologi som gir alle en mulighet til å vite hvor du er til enhver tid. En av hovedelementene for dette kom med mobiltelefonen, som nå gjør oss tilgjengelige for både venner, familie og arbeidsgiver til enhver tid. Vi står fritt til å dra hvor vi vil, men det vil alltid være mulig for andre mennesker, eller datasystemer, å ha kontakt med oss eller finne ut hvor vi er. Teknologien gir enkelte arbeidere mer frihet med tanke på hvor og når de kan jobbe, men den kontrollerende maktens overvåkende øye vil alltid være til stede i datasystemene man bruker lik et digitalt argusøye som samler data. Vi kan altså si at disiplinsamfunnet stenger mennesker inne i lukkede områder som kveg, mens kontrollsamfunnet er som en edderkopp i sitt nett, som merker hver eneste rykning i edderkoppnettet. På denne måten er kontrollsamfunnet mer opptatt av å samle data om de som befinner seg i et slikt samfunn. Dette markerer for Deleuze overgangen fra mennesker som individuelle til mennesker som 'dividuelle'³ (1992: 5). Som individer er vi én person, men som dividuelle er vi datapunkter. Vi er ulike ting for forskjellige institusjoner. For skolevesenet er vi skolekarakterer, for bankvesenet er vi en kredittscore og for sosiale medier er vi brukerdata. Vi er med andre ord ikke lenger sett på som en enhet, et individ, for alle institusjoner, men vi er ulike datapunkter for ulike formål, vi er dividuelle; delt.

Å analysere *Mosaic* ut fra et kontrollsamfunnsperspektiv vil tjene til å skape en forståelse av hvordan kontrollsamfunnet er en del av samfunnet i videospillet sitt univers. Det vil gjøre oss i stand til å peke på og forstå hvordan og hvorfor et slikt samfunn eksisterer, samt se hvordan skaperne har konstruert videospillets samfunnsinfrastruktur. At vi er under

³ Her kan det være interessant å nevne at ett av lydsporene som er brukt til *Mosaic* har tittelen «Dividuals».

digital overvåkning og det faktum at flere og flere kontrollstasjoner hvor vi registrerer oss digitalt dukker opp, fører til at vi blir mer forsiktige med vår digitale profil. Det vil si at vi passer på slik at våre digitale fotavtrykk ikke skal kunne knyttes til ulovligheter noe som fører til at vi lever et forsiktig og mer gjennomiktig liv både online og offline. Denne typen overvåkning og dermed kontroll peker mot det jeg vil kalle en panoptisk infrastruktur, som gjennomsyrrer samfunnet vi presenteres for i *Mosaic*.

Panoptikonet som del av samfunnsstruktur

Panoptikon er en arkitektonisk idé fra sosialfilosofen Jeremy Bentham (1748 – 1832) som beskriver et fengsel med et sentralt tårn som overvåker alle fengselscellene (Foucault, 1994: 179). Det er denne bygningen, eller snarere konseptet av denne bygningen, som Foucault gjør til et begrep for å forklare de tendensene han ser i utviklingen av samfunnet. Foucault forklarer i boken *Overvåkning og straff* (1994) kort panoptikon slik: «Hovedhensikten med panoptikon er å skape en situasjon hvor de innsatte selv danner grunnlaget for det herredømme de lever under» (180-181). For å illustrere den ønskelige situasjonen skapt av et slags samfunspanoptikon sammenligner Foucault situasjonen med behandlingen av befolkningen i en pestsituasjon. Dette gjør han ved å trekke frem hvordan konstant overvåkning av personlig identifikasjon er nødvendig for å håndtere pesten i form av å registrere: navn, alder, kjønn, dødsfall, befolkning i hvert hus, uregelmessigheter, og protester. Daglige opprop brukes for å holde kontroll på hvem som lever og om det er noen uregelmessigheter som kan knyttes til smitte (Foucault, 1994: 177). På denne måten kan de pestbefengte sies å være under en nøye kontroll som de ikke frivillig har valgt, men som de har blitt pålagt som følge av pestsituasjonen. Med dette kommer «på den ene side den store innesperring, på den annen side den gode dressur. [...] Pesten og dens inndelinger. [...], den pestbefengte er gjenstand for analyse og inndelinger» (Foucault, 1994: 178). Dette gjør videre den pestbefengte til en som man analyserer og kategoriserer ut ifra informasjon samlet på grunn av registreringssituasjoner (Foucault, 1994: 178). Det opprettes med bakgrunn i dette maktmekanismer, teknikker og institusjoner, med hensikt å måle, merke og forbedre de som ikke følger normen, altså de som er unormale (Foucault, 1994: 179). Lignende former for overvåkning, både strukturelt og arkitektonisk, preger også samfunnet i *Mosaic*.

Da *Mosaic* ser ut til i stor grad å omhandle mennesker som arbeider, er det også hensiktsmessig å se på overføringsverdien av dette begrepet til arbeideren. Fordi panoptikonet gir den som overvåker muligheten til å se og behandle informasjon knyttet til enkeltindivider kan man bruke det som et slags laboratorium hvor man kan gjennomføre ulike eksperimenter

knyttet til effektivitet, motivasjon og lønn. Man kan se på hvor dyktig og effektiv en arbeider er og kalkulere lønn ut fra denne informasjonen⁴ (Foucault, 1994: 182). Videre kan man gjennomføre eksperimenter som går ut på å finne ut den mest effektive måten å gjøre noe på i forbindelse med eksempelvis arbeidsmetoder (Foucault, 1994: 183). Alt dette kan gjennomføres nettopp fordi det panoptiske samfunnet har i seg observasjonsmekanismer som også gjør innvirkningen den har på menneskers atferd mer dyptgående enn hva den ellers har kunnet vært (Foucault, 1994: 183). Vi skal se at vår avatar og andre arbeidere på arbeid oppholder seg i rom som er inspirert av den arkitektoniske ideen om panoptikon, samtidig som en rekke andre overvåkningssystemer sørger for at følelsen av å observeres er så å si gjennomgående. Dette minner om den typen kontroll som Foucaults begrep innebærer og den type kontroll som Deleuze ser videreutviklingen av i overgangen fra disiplinsamfunnet til kontrollsamfunnet.

Ikke-stedenes rolle i kontrollsamfunnet

Mosaic er også et spill som er preget av mangelen på sentrale og stabile steder. De aller fleste vi ser i spillet er alltid på vei et sted, som regel til jobb. Marc Augé definerer i sin bok *Non-Places: An Introduction to Supermodernity* (2008), *ikke-sted* som motsetningen til sted. Sted blir definert som relasjonell, historisk og til å bety noe for/omhandle identitet. Ikke-sted blir derfor definert som et sted uten relasjoner, historie og uten betydning for identitet/ikke tilknyttet identitet (Augé, 2008: 63). Videre omtaler han ikke-steder i supermodernitet som områdene vi bebor og eksisterer i når vi kjører på motorveien, går gjennom supermarkedet, eller sitter i lobbyen på flyplassen, altså steder vi alltid er på vei gjennom (Augé, 2008: 77). Slike steder bruker ofte tekstlige midler som en måte å ledsage oss gjennom ikke-stedet (Augé, 2008: 77-78), som for eksempel veiskilt, navngitte reoler, eller «gates» på flyplassen. Marc Augé kobler ved flere anledninger ikke-steder og supermodernitet til en økt individualisering og samtidig tap av identitet. For eksempel skriver han at ordet ikke-sted angir to adskilte, men komplementære realiteter, altså rom laget for bestemte mål, eksempelvis koblet til transport eller kommers, og forholdet som individer har til slike rom. Videre skriver han også at slik antropologiske steder skaper det organiske sosiale, skaper

⁴ *Scientific Management* eller «Taylorisme» kan sees på som et godt eksempel på akkurat dette. Frederick Winslow Taylor (1856-1915) var en av pionerne innen det vi kan kalle for akkordarbeid. Økt tempo blant arbeiderne skulle bety økt lønn for både eiere og arbeidere. Han lønnet sine arbeidere ut ifra hvor mye arbeid de fikk gjort om dagen. Han var selv en tidligere lærling innenfor de yrkene han overså og hadde derfor god innsikt i for eksempel hvor mange kutt som var nødvendig og hvor mye ulike maskiner tålte før de ble ødelagt (Andersen, et al., 2004: 132-137). På denne måten kan man si at han benyttet seg av informasjon fra tidligere for slik å bruke arbeidsplassen som et slags laboratorium for å effektivisere arbeiderne sine.

ikke-steder solitær «kontraktualitet» (Augé, 2008: 76). Formålet med å benytte ikke-steder i analysen av *Mosaic* vil således være å utforske hvordan disse ikke-stedene kommer til syne i videospillet univers og samtidig se hvordan de er en del av det samfunnet som avataren eksisterer i. Videre er det en nær tilknytning mellom slike ikke-steder og kontrollsamfunnet hos Deleuze.

Biopolitikk og kontroll

Panoptikon og ikke-steder er begreper som i stor grad er knyttet til ytre kontrollmekanismer, men spillsamfunnet i *Mosaic* presenterer oss også for kontrollformer som regulerer det indre eller trekk ved individet. Det er dette vi skal undersøke ved å trekke inn begrepet biopolitikk slik det brukes hos Foucault i boken *Seksualitetens historie I: Viljen til viten* (1999). Biopolitikken kan sees på som å forholde seg til kroppen på to forskjellige måter, ikke som kontraster, men to sider av samme mynt. På den ene siden fokuserer biopolitikken på kroppen som maskin, og videre «dressur av den, høyning av dens ferdigheter, utvinnelse av dens krefter, en parallell forøkning av dens nytte og føyelighet, dens integrasjon i effektive og lønnsomme kontrollsystemer» (Foucault, 1999: 152). Den andre siden ser på kroppens biologiske prosesser «forplantningen, fødslene og dødeligheten, helsetilstanden, levealder, levetid med alle de omstendigheter som kan få disse faktorene til å variere» (Foucault, 1999: 152). Den ene siden kan altså sies å se på kroppens ytelser, mens den andre siden ser på kroppens prosesser (Foucault, 1999: 152). Denne måten å forholde seg til det kroppslige hos innbyggerne tyder på at maktens funksjon har blitt «å beleire livet fra begynnelse til slutt» (Foucault, 1999: 152). Selv om vi ikke spiller gjennom et helt liv for avataren vår er prosessene og strukturene likevel synlig i *Mosaic*.

Forstått som kontroll av menneskekroppen for politisk eller systematisk anliggende, blir biopolitikk et viktig begrep i forbindelse med *Mosaic*. Biopolitikk kommer til syne gjennom politisering av det kroppslige hos innbyggere i et samfunn. Styringen av det kroppslige vil for eksempel komme til syne i elementer som mat, helse, klær og bolig (Eliassen, 2016: 154). Dette blir nødvendig å innreflektere i en analyse av *Mosaic* fordi biopolitikken kommer til syne gjennom hele videospillet. Det gjør at de biopolitiske tendensene blir viktige aspekter å benytte seg av i opptegningen av den infrastrukturen som vi finner i videospillet univers. Begrepet er interessant for forståelsen av hvordan infrastrukturen behandler og former mennesket både som individ og gruppe. Spesielt klær, seksualitet og mat i form av substanser for håndtering av følelser og rutiner blir viktige punkter å se på. Biopolitikk er en del av politien som blir definert som «de lover og regler

som bekrefter og forsterker statens kraft og sikrer at dens krefter blir vel anvendt» (Johann Heinrich von Justi i Eliassen, 2016: 155). Biopolitikken kan derfor sees på som en måte å ikke bare kontrollere det kroppslige hos menneskene, men også å sikre at samfunnets investeringer fører til gevinst for staten, men kanskje viktigst av alt for infrastrukturen og dets opprettholdelse.

Teoretisk-metodisk rammeverk for oppgaven

Vi har nå sett på de viktigste begrepene og dermed analyseredskapene som vil bli benyttet i analysen av *Mosaic*. Disse vil bidra til å skape en forståelse av hvordan infrastrukturen i videospilluniverset er bygget opp, og videre hvordan, eller hva, vi kan gjøre for å frigjøre oss fra infrastrukturen og dens monotone og repetitive hverdag og rutine. Ikke-steder, biopolitikk, og panoptikon vil være begreper som gjør det mulig for oss å analysere og danne et grunnlag for å se kontrollsamfunnet slik det kommer fram i *Mosaic*. Videre vil dette gjøre det lettere å se hva slags infrastruktur som eksisterer i videospilluniverset og følgelig hvilke glitches som eksisterer i videospillet. Som tillegg til dette vil kunnskapen om den ludiske infrastrukturen bidra til å forstå hva slags betydning de ulike ludiske elementene vil ha for forståelsen og formidlingen av narrativet som skapes i en gjennomspilling av *Mosaic*. Ved å studere *Mosaic* i lys av disse begrepene vil videospillet samfunnskritikk tre fram og vi vil se et samfunn preget av tap av identitet gjennom ikke-steder, panoptiske innretninger og kontrollsamfunnets mekanismer. På bakgrunn av dette vil jeg drøfte hvilke formål de biopolitiske systemene har overfor innbyggerne og motivasjonene som ser ut til å ligge bak dem. Begrepet glitch representerer brudd i alle disse formene for kontroll. Om biopolitikk og det panoptiske er systemer underordnet kontrollsamfunnet vil en glitch i en av disse delene også være en glitch i kontrollsamfunnet, og videre en glitch i infrastrukturen. I glitch-begrepet ligger derfor kimen til motstand og til en samfunnskritisk utfordring av den dystopiske samfunnsstrukturen i spillet.

3. Analyse

Nå som den teoretisk-metodiske rammen er på plass, kan vi begynne analysen av videospillet. Analysen er bygget opp slik at den først skal analysere samfunnets infrastruktur i videospillet for videre å drøfte avatarens utvikling som en glitch i den infrastrukturen som blir skildret av analysen. Vi vil da altså først bygge oss opp et bilde av infrastrukturen ved å analysere de maktstrukturene som vi ser gjennom begrepene introdusert i teorikapittelet. Først av alt kommer vi til å utforske hva den ludiske infrastrukturen innebærer for analysen av videospillet. Videre vil det bygges opp en forståelse av samfunnets infrastruktur ved først å undersøke de aspektene som peker mot at *Mosaic* fremstiller et kontrollsamfunn. Dette vil bli videre underbygget av begrepene ikke-sted, biopolitikk, panoptikon og til slutt en analyse av hvordan denne infrastrukturen fører til tap av identitet hos innbyggerne sine. I siste del av analysen vender jeg oppmerksomheten mot hva slags effekt dette systemet har på en konkret person, nemlig vår avatar. Fokuset i denne delen blir å se på avatarens utvikling gjennom spillet i lys av hans rolle som en potensiell glitch i infrastrukturen. Hva slags samfunnskritisk potensial ligger det i måtene vår avatar utfordrer kontrollsamfunnet på?

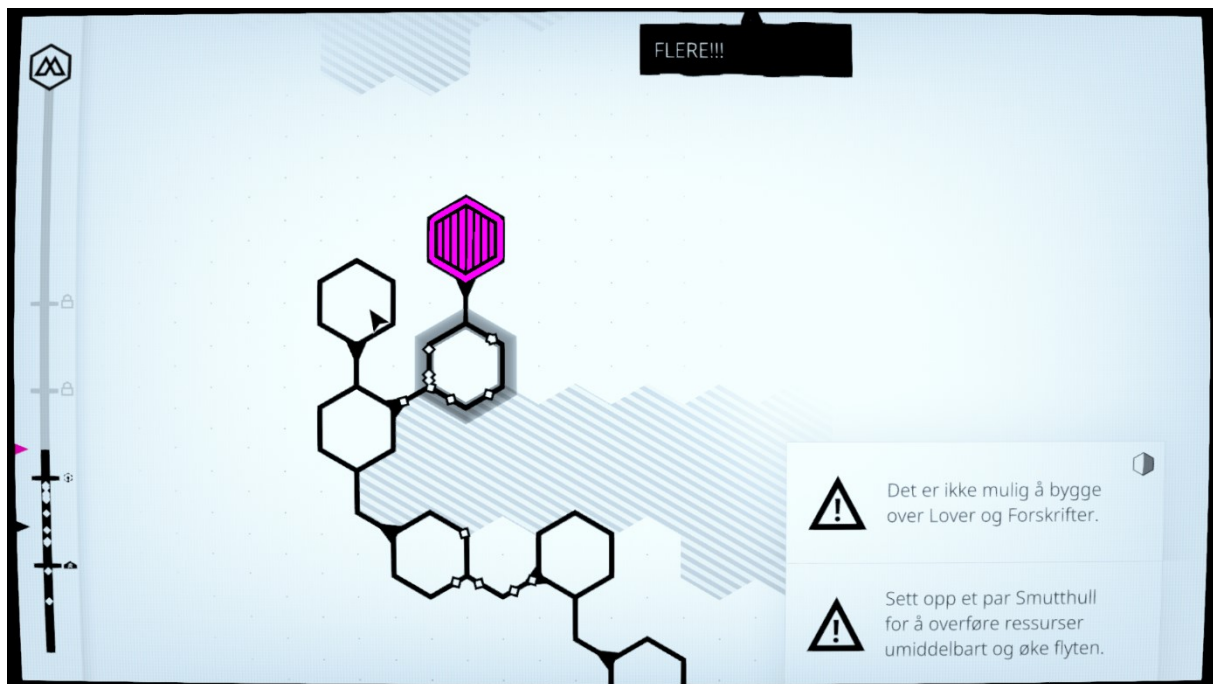
Mosaics ludiske infrastruktur

I denne delen av analysen vil jeg kartlegge hvordan den ludiske infrastrukturen til *Mosaic*, eller måten videospillet er bygd opp på og hvordan det spilles, påvirker de narrative elementene i videospillet. Vi har allerede sett på hva ludisk infrastruktur er, men kort oppsummert er det de delene av videospillet man kan interagere med gjennom avataren. Et av de mest sentrale aspektene er selvsagt hvordan vi kan kontrollere, styre og «være» avataren i spillet. I *Mosaic* er det lagt inn flere merkbare begrensninger her, som får betydning for vår opplevelse av spilluniverset. Avataren har bare ett tempo når han går, med et visst moment av akselerasjon som aldri overgår det som kan beskrives som et rolig gå-tempo. I enkelte videospill kan man for eksempel gjøre bevegelser som å løpe, hoppe og krype, men i *Mosaic* har skaperne valgt å begrense vår evne til å bevege oss. Dette gjør at «reisingen» vi gjør med avataren mellom ulike punkter har både et realistisk tempo over seg i tillegg til at bevegelsene blir tvunget ensformig. Som spiller kan man føle en slags utålmodighet bygge opp i seg, som får tematisk relevans i spillet selv. Denne måten å begrense spillerens frihet på er trolig noe som er gjort for å styrke den monotone følelsen som videospillet har også gjennom spillingen i seg selv. Videre kan denne effekten i seg selv tolkes i retning av at verdenen i videospillet ikke er noe mer spennende enn det vi ser, og spillhandlingen ikke mer interessant enn det vi får presentert. Det er litt som med virkeligheten, ingen skjulte budskap eller skjult moro.

Videospillet ser ut til å være designet for å fremheve hverdagens monotoni så godt som mulig. Man må dra avataren ut av sengen hver morgen, skru av vekkerklokken, gå på badet og velge om vi vil rette slippet eller ikke. Den største effekten av denne morgenrutinen får vi når avataren ser seg selv i speilet med et slitent, oppgitt og nedtrykt ansiktsuttrykk som de fleste av oss trolig kan kjenne oss igjen i. Det at vi er med på å blant annet dra ham opp av sengen, er med på å skape empati for avataren. Samtidig er det, på et metanivå, slik at vi spillere også kan sies å være selve grunnen til at han må stå opp. Om vi ikke spiller videospillet trenger han ikke stå opp, og når vi spiller videospillet vekker vi ham både gjennom å starte videospillet og ved å helt konkret vekke ham i videospillet. Avataren er derfor fanget både i videospillets ludiske infrastruktur og videospillets samfunnsinfrastruktur. Avataren kan bare frigjøres dersom spilleren spiller ferdig videospillet.

Videre ender alle kapitlene etter at avataren har levert inn arbeidsoppgaven bortsett fra det siste. I kapittel en (hjemme) kontrollerer vi avataren fra leiligheten og ut av leilighetskomplekset. I kapittel to (forstaden) kan vi dra litt lengre og kontrollerer her vår avatar fram til inngangen til metrostasjonen. Kapittel tre (metro) begynner også i leiligheten, men denne gangen kontrollerer vi avataren på metrostasjonen. Videre i kapittel fire (byen) kontrollerer vi avataren ut av leilighetskomplekset og beveger ham i byen fram til døren i arbeidsplassen. I femte og siste kapittel (flukt), etter å ha beveget oss ut av leilighetskomplekset, sitter avataren foran PC-en på arbeidsplassen. Det er her avataren til slutt bryter sammen og beveger seg inn til kjernen av bygget, klatrer til toppen av skyskraperen langs et slags servertårn og ødelegger servertårnet. Etter dette spilles sluttscenen til spillet av. Det spilles også av en liten filmsekvens som viser korte klipp som minner om spillhandlingene fra tidligere kapittel mellom når vi beveger oss ut av leilighetskomplekset og fram til vi kan fortsette å spille videre i kapitlet. Denne måten å konstruere sammenhengen mellom kapitlene på gjør at vi som spillere får oppleve de ulike delene av avatarens ferd mot arbeidsplassen. At vi ikke spiller en sammenhengende dag i avatarens liv gir oss som spillere et inntrykk at dette er en rutine hos ham. Spillets ludiske element brukes derfor her til å forsterke narrativet ved å vektlegge følelsen av repetitive og monotone dager som grenser til straffen Sisyfos fikk av de greske gudene.

Fordi spillhandlingene i hovedsak består av kun to handlinger i videospillet, å gå fra sted til sted og å jobbe, vil det også være interessant å se på jobbaspektet i spillopplevelsen. I tillegg reflekterer handlingene noe av det samfunnskritiske ved videospillet fordi det reflekterer den verdenen som avataren lever – en verden hvor det eneste man gjør er å jobbe. Nedenfor ser vi et bilde fra en av jobbsekvensene:



Figur 2: Kapittel 4. Byen

Bildet er tatt midt i arbeidsoppgaven. Arbeidsoppgaven går ut på å transportere nok av disse små firkantene som beveger seg langs sekskantstrukturen til toppen i dataprogrammet. Dette gjør vi ved å bygge en slags struktur av sekskanter som henger sammen. Sekskantene kan etter hvert omgjøres til «smutthull» eller «kontoer» for å skjule ressurser, og overskride det de kaller «uthentingsgrensen». Den lille sekskanten på bildet over blir sett på som en trussel av dataprogrammet, og fargen og formen den har før vi fanger den i en sekskant er lik utseendet på det jeg velger å kalle en lilla «blobb», som avataren også mottar fra en bassist som vi møter tidligere i kapitlet, Byen, på vei opp en trapp mot inngangsdøren til arbeidsplassen. Det er ikke bare fargen som gjør at vi kan koble den lille «blobben» i arbeidsprogrammet til bassisten; også musikken som spilles når den er i nærheten minner om det bassisten spilte da vi mottok den lille «blobben» fra ham. Slike «blobber» møter avataren på i løpet av tre av disse jobbsekvensene, og hver gang kan de kobles til en musiker som avataren møter i løpet av kapitlet. Fordi disse «blobbene» dukker opp i programmet identifisert som trusler, er disse trolig en trussel mot arbeidsplassens og dataprogrammets infrastruktur, og de representerer derfor glitcher. At disse «blobbene» korresponderer med de vi får fra musikerne, fortolker jeg som at også musikerne utgjør glitcher eller brudd med infrastrukturen i spilluniverset. Det er ikke bare hos musikerne at fargene symboliserer glitcher på denne måten, men også når vi møter natur og dyr i sekvenser som er fylt med varmere farger som bryter med den mørke paletten i resten av spillet. Dette kan videre tolkes til at de fargerike

delene av videospillet peker mot det jeg her kaller glitcher, eller brudd, i videospilluniversets infrastruktur.

Den konkrete jobboppgaven som vi gjør gjennom avataren, kan være det som rent faktisk er jobben hans. Trolig er imidlertid det vi ser i videospillet mer en representasjon av en eller annen slags banal arbeidsoppgave som avataren er ansatt for å gjøre, og det er vanskelig å se konkret hva det er arbeidsoppgaven består i. Hva arbeidsoppgaven faktisk er blir derfor uviktig, og fokuset blir heller liggende på effekten eller følelsen avataren får av å gjøre jobben sin. Denne følelsen formidles videre til spilleren fordi spilleren gjør en jobb lik den avataren gjør. *Mosaics* måte å konstruere den handlingsverdenen vi kontrollerer avataren vår gjennom, er på denne måten brukt som et verktøy for å gi oss som spillere en følelse av hvordan det er å leve i den verdenen som avataren lever i. Med andre ord ser vi ikke den monotone kalde verdenen bare med øynene, vi erfarer den også på kroppen gjennom handlingene vi gjør, gjennom avataren, for å komme videre i narrativet. Denne effekten er skapt som følge av videospillskapernes oppmerksomhet på forholdet mellom de ludiske elementene og de narrative elementene i det jeg har kalt den ludiske infrastrukturen i spillet.

Bevisstheten på forholdet mellom det ludiske og det narrative i videospillet er med på å bringe til syne den monotone verdenen som avataren er en del av og som vi gjennom avataren blir en del av. I videospill kan det oppstå en slags dissonans mellom de handlingene som man gjør i videospillet, og de handlingene som passer til videospillet sitt narrativ eller dets avatar. Begrepet som blir brukt om dette forholdet mellom ludiske og narrative elementer i videospillet kalles for *ludonarrativ dissonans*⁵ og ble først brukt av Clint Hocking, en videospillutvikler for Ubisoft, i en kort kritikk av videospillet *Bioshock* (2007) hvor han skriver om den manglende sammenhengen mellom de ludiske og narrative elementene i videospillet (Hocking, 2007). Det er nødvendig å beskrive hva ludonarrativ dissonans er for å forstå hva det motsatte er, nemlig det som kan kalles for *ludonarrativ konsonans*. Ludonarrativ konsonans oppstår når «spillerens deltagelse i spillet resulterer i konsekvenser som stemmer overens med hennes forventninger» (Halvorsen, 2014: 21). Det vil si at de valgene og de handlingene som man gjør gjennom avataren ikke kommer i konflikt med hva plottet er eller det vi forventer at avataren har muligheter til å gjøre. Benytter vi oss av dette begrepet på *Mosaic* vil det for eksempel stride med historien som videospillet prøver å skape om vi som spillere hadde hatt mer frihet til å bevege avataren rundt i byen enn det *Mosaic*

⁵ Begrepet ludonarrativ dissonans er et noe omstridt begrep innenfor spillverdenen da det ikke alltid er nødvendig å knytte opp mot videospillet kvaliteten. Likevel trekker jeg det inn her fordi det å se på om hvorvidt spillet har ludonarrativ dissonans eller konsonans kan være et viktig analytisk redskap innenfor videospillanalyser av denne typen.

tillater. Den lineære infrastrukturen til videospillet blir på denne måten en effekt som er med på å skape en slik ludonarrativ konsonans. Måten vi spiller *Mosaic* på skaper heller ikke en ludonarrativ dissonans mellom hva vi skal gjøre og hva vi kan gjøre. Vi kommer uansett for sent til jobb, vi må våkne hver morgen, og så videre. Dette gjør at spillhandlingene føles ut som om de hører hjemme hos avataren som vi kontrollerer og verdenen vi styrer ham i. Begrepene om ludonarrativ dissonans og konsonans kan være gode hjelpemidler for en analyse og gode virkemidler for et videospill. For eksempel i *Mosaic* hvor ett av temaene er monotoni ville det vært rart om videospillskaperne hadde gitt oss mulighet til å gjøre ting som ville ha brutt med denne monotonien. Ved å ha en ludonarrativ konsonans i videospillet brytes ikke denne monotonien og den påvirker oss som spillere dypere enn det narrative til videospillet alene kunne ha gjort.

Utover å være et godt analyseverktøy for videospill har ludonarrativ konsonans også en effekt for spilleren. Konsekvensen av en ludonarrativ konsonans blir at troverdigheten til videospillet ivaretas ikke bare i videospillets eget univers, men også spillerens univers. Det som spilleren gjør gjennom avataren strider ikke imot hvordan verdenen er presentert. Om videospillet hadde tillat spilleren å hoppe rundt omkring med avataren hadde dette brutt med følelsen som videospillet prøver å formidle. Ved å begrense spillerens evne til å bevege avataren blir den begrensede friheten hos avataren overført til spilleren. Dette gjør videospillets narrativ mer troverdig, noe som videre tjener videospillets budskap. Den ludiske infrastrukturen bidrar derfor til å skape ludonarrativ konsonans hos spilleren. På en annen side kan man si at glitcher, her i form av brudd i den ludiske infrastrukturen, kan føre til at det i et videospill som ellers har ludonarrativ konsonans skapes ludonarrativ dissonans. Et eksempel på dette reflekteres i situasjonen som jeg beskrev tidligere i forbindelse med teorikapittelets gjennomgang av glitcher i infrastrukturene.

Mosaic-universets samfunnsinfrastruktur

Nå beveger vi oss fra ludisk infrastruktur til samfunnsinfrastruktur og skal da se hva slags infrastruktur vi har med å gjøre i *Mosaic*. Selv om ideene om panoptikon og biopolitikk er viktige elementer for disiplinsamfunnet slik Michel Foucault beskrev det, er de like relevante for kontrollsamfunnet. Dette fordi panoptikonet og biopolitikken kan utnyttes enda bedre eller dras lengre ved hjelp av muligheten til lagring av informasjon og behandling av data ved hjelp av for eksempel algoritmer. For å si det på en annen måte «So, while it is true that sites of confinement and practices of surveillance continue to shape contemporary existence, they do not function in the same way as they did in disciplinary society» (Buchanan, 2020: 12). Vi

skal derfor i dette kapitlet ved hjelp av blant annet det panoptiske og biopolitiske undersøke noen aspekter ved kontrollsamfunnet slik det kommer frem i *Mosaic*.

Overvåkning og regulering: *Mosaics* panoptiske realitet

I teoridelen tok vi for oss Michel Foucaults begrep panoptikon og så på ulike innvirkninger denne, i utgangspunktet arkitektoniske, ideen kan ha på et menneskelig samfunn. Der så vi at noe av det som illustrerer et panoptisk samfunn er et samfunn hvor konstant overvåkning preger hverdagen til innbyggerne. Overvåkningens funksjon er tilknyttet til innhenting av personinformasjon som navn, personnummer og medisinsk informasjon, og overvåkning av hvor et individ er til ulike tider gjennom kontrollstasjoner og andre former for sporing. Dette ble knyttet opp til arbeidere og ideer rundt effektivisering av arbeid og lønninger. For å utforske hvordan et slikt samfunn kommer til syne i *Mosaic* kan vi begynne med å undersøke hvordan en slik overvåkning, registrering og lagring av informasjon og analyse, kommer til syne i videospillet. La oss først se på de fysiske innretningene for kontroll av mennesker som vi ser i *Mosaic*, nemlig innlogginger og kontrollpunkter.

Den panoptiske overvåkingen som vi er vitne til i *Mosaic* kommer i første rekke til syne gjennom ulike beskjeder som vi mottar på telefonen fra arbeidsgiver. For eksempel er det en sekvens i videospillet hvor avataren mottar en melding på telefonen som lyder slik: «Jobb: produktiviteten din har gått 6 % ned denne måneden. Distraherte arbeidere kan forårsake alvorlig administrasjonsdissonans hos arbeidsgiver» (*Mosaic*: kapittel 3, metro). Ut ifra dette kan vi tolke at arbeidsgiver overvåker produktiviteten til den enkelte arbeider. Dette kan vi anta blant annet gjøres via det unike brukernavnet, som egentlig er et ansattnummer, som vår avatar bruker for å logge på PC-en knyttet til arbeidsplassen. I denne korte meldingen får vi altså informasjon om at bedriften avataren er ansatt hos for det første driver med detaljert overvåkning av de ansatte. I tillegg ser vi at bekymringen ikke er hva som distraherer den ansatte, men heller at det blir mer arbeid for de som sitter i administrasjonen. Med andre ord vil det minste avvik av produktivitet bli identifisert som en glitch av firmaets infrastruktur. Som nevnt i teorikapitlet vil slike glitches i en infrastruktur ikke alltid bli løst på den beste måten og i stedet bli glattet over eller ignorert, slik vi ser eksempel på her. Videre er det også tilfeller hvor avataren får beskjed om at han må øke tempoet for å komme på jobb i tide noe som videre tyder på at arbeidsgiver har en eller annen måte å finne ut av/registrere hvor i verden avataren befinner seg. Bedriften ser altså ut til å vite hvor avataren er til enhver tid med en nøyaktighet som gjør dem i stand til å beregne hastigheten til avataren i tillegg til å vite ganske nøyaktig hvordan avatarens arbeidshastighet bruker å være.

Å anta at kilden til bedriftens informasjon om avatarens posisjon kommer fra avatarens mobiltelefon er ikke urimelig, da mobiltelefonen han benytter ser ut til å være tilsvarende vår smarttelefon, som vi vet har evne til å gi fra seg informasjon om blant annet posisjon. Ser vi på begrepet panoptikon i forbindelse med dette kan man se hvordan en slik overvåkning kan gi bedriften den samme evnen til å benytte seg av virkemidler som dresserer eller disiplinierer den ansatte slik den Foucault beskriver (1994: 178 & 179). Dresseringen og disiplineringen kommer da i form av blant annet kutt i lønn og trussel om oppsigelse. Fordi Foucault døde før mobiltelefonens tid kan det være interessant å se hva en moderne medieteoriker som Eivind Røssaak har å si om saken. For Røssaak er mobiltelefonen et «digitalt *pharmakon*». Pharmakon er gresk og betyr i utgangspunktet både medisin og gift (Røssaak, 2020: 205). Bakgrunnen til at mobiltelefonen har fått et slikt tilnavn av Røssaak kan sees i mobiltelefonens positive og negative muligheter avhengig av om perspektivet er mobiltelefonbrukerens eller plattformeiernes (sosiale medier, aviser osv.). Dette fordi mobiltelefonen tilbyr tjenester som gjør det enklere å leve og fordi den «muliggjør avhengighet, dumskap og 24/7-overvåkning» (Røssaak, 2020: 205). For brukernes del betyr dette stadig mer tilpassede verktøy og tjenester samtidig som plattformeiernes får bedre og bedre overvåkningsprogramvare. Når vi ser avataren bruke mobiltelefonen som adgangskort i bygget hvor han arbeider, benytter seg av mobiltelefonen til å betale regninger, møte romantiske partnere, lese nyheter og som underholdning i form av videospilluniversets mobilspill BlipBlop, forteller det oss hvor mye mobiltelefonen dominerer det samfunnet som skaperne av *Mosaic* har konstruert i videospillet. Å synliggjøre dette aspektet blir derfor en del av *Mosaics* samfunnskritikk.

Videre kan disse eksemplene sees i sammenheng med Foucaults berømte analyse av de pestbefengte, som i en kontrollerende og overvåkende situasjon er gjenstand for analyse. Analysen bruker de dataene som institusjonen og teknologien, i dette tilfellet arbeidsplassen og mobiltelefonen, har samlet om den ansatte (Foucault, 1994: 178 & 179). Denne måten å forholde seg til enkeltindivider på gjør at individer blir mer og mer isolerte, samtidig som de behandles som en del av massen. Som menneske er subjektet en del av massen, men som person er han individualisert. Ser vi videre på hva Foucault skriver, knytter han den panoptiske overvåkingen av individet til både ensomhet og økt individualisering:

Han er sett, men han ser ikke. Han er objekt for informasjon, men aldri subjekt i kommunikasjon. Ved at rommet hans vender ut mot sentraltårnet, tvinges han til å være synlig langs en akse. Men bygningskjedens inndelinger, disse klart adskilte cellene, impliserer at han ikke kan ses fra siden, og denne usynlighet garanterer at det hersker orden. [...] Er det arbeidere, blir det ingen slagsmål, ingen tyverier, ingen sammenslutninger, ingen forstyrrelser

som sinker arbeidets gang, senker kvaliteten eller volder ulykker. Massen – den kompakte masse, et sted for alskens maskepi og avtaler, for individualiteter som smelter sammen til en kollektiv virkning – oppløses og gjøres til en ansamling adskilte individualiteter. Fra vokterens synspunkt er massen erstattet av et mangfold som kan telles og kontrolleres. Fra fangenes synspunkt er den avløst av en ensom tilværelse hvor man isoleres og observeres. (Foucault, 1994: 180)

I dette sitatet avslører Foucault tydelig hvordan et slikt panoptisk system fungerer. Ser vi på avataren vår er det ikke vanskelig å trekke linjer fra dette sitatet til situasjonen vi opplever avataren i. Den panoptiske infrastrukturen gjør at avataren blir behandlet som en mengde data noe som går tilbake til Deleuzes tanke om dividualitet, som vi så vidt var innom i teoridelen. Selv om han ikke lever i et sentralt tårn, blir han overvåket av andre mer digitale metoder, og både leiligheten og arbeidsplassen hans kan sies å være celler på hver sin måte. I forbindelse med arbeiderne i sitatet over, ser vi at Foucault poengterer hvordan det panoptiske systemet forhindrer at det oppstår forstyrrelser i arbeidets gang. Her kan vi trekke en parallell til begrepet glitch, og vi ser et eksempel på hvordan en glitch blir forsøkt glattet over i stedet for å faktisk fikses. Det kollektive ved en arbeidsplass oppløses og skaper en gruppe med adskilte individer, og massen i vokterens øyne blir gjort kontrollerbare og tellbare individer, eller dividuelle. Det er denne isoleringen som skaper en isolerende og ensom tilværelse som kan observeres av de som tjener på data som dette gir. I løpet av kapittelet Metro ser vi at avataren sammen med andre står på et samleband på vei mot en maskin som ser ut til å «digitalisere» menneskene, gjøre dem om til data og sende dem gjennom det som ligner et kretskort. Vi ser altså at avataren og de andre menneskene blir en del av maskinen eller informasjonen som infrastrukturen benytter seg av.

Panoptikonet som arkitektonisk idé kommer også helt konkret til syne i *Mosaic*. På arbeidsplassen til avataren ser vi hvordan en dame sitter ved en pult og overvåker hele arbeidsmassen i etasjen via kameraer som er koblet til skjermer som står på pulten hennes. I tillegg til dette kan det argumenteres for at vi ser et eksempel på det panoptiske tårnet i form av et stort vindu med utsikt over arbeidermassen i bildet under (Figur 3). På bildet ser vi at det som går litt bort i fra Jeremy Bentham's design er at vi kan se det som antageligvis er avdelingssjefen gjennom vinduet. Her skal vi altså være klar over at «storebror ser oss», i en oppdatert versjon av overvåknings-samfunnet som skildres i George Orwells berømte roman *1984*. Selv om rommet ikke er rundt og har et sentralt tårn er tanken om å bli observert synlig i utformingen av dette rommet. Videre er det også litt usikkert hvor alle serverne er, men vi vet at noen eksisterer blant annet i leilighetskomplekset avataren bor i. Om alle leilighetskomplekser har innebygd i seg servere på denne måten kan man si at avataren, og menneskene, bor i et panoptisk tårn og at vinduene inn til cellene er erstattet med digital

overvåkning og registrering av informasjon som lagres og benyttes til analyse av serverne i leilighetskompleksene. På denne måten kan man si at leilighetskomplekset funksjonelt er representativt for Benthams arkitektoniske idé.



Figur 3: Kapittel 4. Byen

Som allerede nevnt er sentraltårnet i *Mosaic* byttet ut med serverne hvor all informasjon om innbyggerne lagres og analyseres, der rommet, eller cellen, kan sies å være avatarens digitale tilværelse via eksempelvis mobiltelefonen og innlogging på datamaskiner. Ifølge filosofen Ian Buchanan i artikkelen «Architecture and control society» (2020), som videreutvikler Deleuzes begrep om kontrollsamfunn, er evnen til å lagre store mengder data knyttet opp mot overgangen fra disiplinsamfunn til kontrollsamfunn, hvor det er bedriftene og ikke staten som kontrollerer midlene for overvåkning (2020: 14). Det er vanskelig å si hvem det er som er ansvarlig for byggingen og driften av byen som avataren bor i, men ut ifra det vi får vite i videospillet er det i hvert fall snakk om ett privat selskap som står ansvarlig for mye av konstruksjonen av byens bygninger. Vi får informasjon om firmaet gjennom nyhetsartikler i videospillet og da at de heter Planco Construction. Er det slik at Planco Construction også er de som monterer og drifter serverne som plasseres i leilighetskompleksene stemmer det overens med et kontrollsamfunn hvor bedriftene er de som har midlene til å overvåke. For Buchanan er slik infrastruktur, det han kaller for *the server farm*, kontrollsamfunnets mest typiske form for arkitektur samtidig som den er minst lagt merke til fordi den oftest er integrert i bygninger med andre formål (Buchanan, 2020: 17). Det er åpenbart mye bruk av

servere i *Mosaic* og flere steder støter vi på dem. Alltid skjult og ut av syne, og alltid i allerede eksisterende arkitektur. I *Mosaic* ser vi ikke bare serverne i boligblokken avataren bor i, men også gjemt i metrostasjonen, i en trafostasjon og i en filmsekvens (cutscene) som spilles av når vi er ute og går i byen blir kameraet vårt flyttet ned til midten av en rundkjøring og vi får se servere kommunisere med hverandre. I en slik sekvens kommer overvåkningen tydelig frem når vi ser serveren kommunisere «[blank] er våken, aktiver #mating.». Vi ser altså at personer overvåkes på individnivå, noe som peker tilbake på ideen om å bruke panoptikon som et slags laboratorium for å forske på mennesker. Som Foucault skriver i *Overvåkning og straff* (1994), finner man i den panoptiske ideen en «interesse for individualiserende iakttagelse, karakterisering og klassifisering» (1994: 182). Denne iakttagelsen, karakteriseringen og klassifiseringen foregår i slike servere som ser ut til å være til stede i all slags infrastruktur som vi, og avataren, ser i videospillet.

Tilstedeværelsen av servere i tilsynelatende alle former for arkitektur gjør at de, den, eller det, som har tilgang til informasjonen på serverne har tilgang til informasjon som kan benyttes til å kontrollere, rette eller fjerne, ulike former for glitches som oppstår i panoptikonets infrastruktur. Den panoptiske infrastrukturen vi finner i *Mosaic* blir derfor en av metodene, om ikke den viktigste, for å kontrollere befolkningen og oppdage hindringer eller forstyrrelser i det effektivitetssamfunnet som vi ser i *Mosaic*. Er det noen som ikke våkner i tide? Straff dem med lønnskutt og gi dem reklame for energidrikker. Er det noen som ikke får til å sove? Gi dem reklame for sovetabletter. Er det noen som ikke arbeider effektivt nok på grunn av at det ikke klarer å konsentrere seg om jobben fordi de er deprimerte? Gi dem rabatt på antidepressiva. Den kroppslige kontrollen som vi ser i forbindelse med energidrikker, søvn og antidepressiva er noe vi skal utforske nærmere når vi kommer til biopolitikk.

Dersom spilluniverset i *Mosaic* kan sies å fungere som et panoptikon, ligger en del av potensialet for samfunnskritikk i ulike måter å bryte ut av eller forstyrre denne infrastrukturen på, altså det jeg kaller for glitches. Ser vi på hva en glitch representerer i et panoptikon kommer det raskt en tanke om noen som ikke kontrolleres i henhold til panoptikonets ønsker, som ikke følger normene, eller som, i *Mosaics* tilfelle, ikke benytter seg av all den teknologien som gjør bedriftene i stand til å overvåke, samle data og analysere den. Dette vil mer spesifikt være personer som bor utenfor de områdene av byen hvor de kan overvåkes, personer som har fjernet mobiltelefonen sin og lignende. Når vi i sluttscenen av *Mosaic* ser at vår avatar og hans musikervenner står sammen og spiller musikk, representerer dette en glitch i panoptikonet som bedriftene har forsøkt å bygge i byen. Ved å gå utenfor den inngjerdede

byen, ved å møte naturen og avdigitalisere seg, frigjør avataren seg selv fra bedriftens argusøyne. Skal vi tro den norske sosiologen Thomas Mathiesen er det det normaliserende blikket hos panoptikon som skaper subjektiviteten og selvkontrollen som disiplinierer mennesker til å passe inn under et demokratisk og kapitalistisk samfunn (Mathiesen, 1997: 218). En glitch vil altså videre være noe som motstår dette normaliserende øyet og som ikke lar seg subjektivisere på den måten som panoptikonet søker å gjøre. Vi ser altså at panoptikonets disiplinierende funksjon ved hjelp av servere og mer avansert overvåkning har blitt til en kontrollerende funksjon, og dermed ser vi overgangen fra disiplinsamfunnet til kontrollsamfunnet.

Ikke-steder

I *Mosaic* ser vi en befolkning som alltid er på vei til noe. I stort sett alle delene av spillet beveger menneskene seg mot jobb. Samtidig ser det ut til at det konstant bygges og utvides i samfunnet. Ingen tilsynelatende eldre bygninger eksisterer, og den siste lekeplassen skal rives for å gi plass til et nytt leilighetskompleks. Dette fører til at stedene som eksisterer i videospilluniverset ikke får noen historie og derfor ikke noen identitet. At disse stedene fornyes kan også føre til at det blir vanskelig å bygge relasjoner til stedet. De fleste områdene i videospillet kan derfor se ut til å representere det Marc Augé i *Non-Places: An Introduction to Supermodernity* (2008) kaller for *ikke-steder*. Dette er fordi ikke-steder er steder uten relasjon, historie eller identitet (Augé, 2008: 63). Ikke-steder kjennetegnes også ved at deres eksistens er knyttet til bestemte formål eksempelvis for kommers og transport (Augé, 2008: 76). Ikke-stedenes forhold til rom for bestemte mål, her transport, arbeid og kommers, ser vi tydelig i *Mosaic* da vi ikke kan gå utenom de konstruerte veiene, veier som er direkte knyttet til arbeidsplass og butikker. Veiene og infrastrukturen i videospillet virker følgelig å være laget ene og alene for å transportere arbeidere inn til byen for å arbeide. I *Mosaic* tilbringer vi, gjennom avataren, derfor mesteparten av tiden i nettopp områder for transport, noe vi opplever i form av veier, fortau, metrobygget og metrovognene. Videre er dette områder som vanligvis er preget av kontrollpunkter. Typisk for metrobaner er det billetter, for bilveier er det bomstasjoner. Konkret i spillet ser vi hvordan avataren skanner mobiltelefonen for å komme seg til heisene på arbeidsplassen. Slike kontrollpunkter kan også kobles tilbake til den panoptiske infrastrukturen slik den framstår i *Mosaic* og videre tanken om det delte, det dividuelle, mennesket.

Videre i *Mosaic* opplever vi hvordan avataren bare får bekreftet sin identitet ved kontrollpunkter. Dette opplever vi i spillet når han går gjennom porten for å komme seg til

heisen, og når han logger seg inn på PC-en. Når Augé skriver at «The passenger through non-places retrieves his identity only at Customs, at the tollbooth, at the check-out counter.» (2008: 83), kan dette sammenlignes med hvordan avataren er en del av en masse både før og etter kontrollpunktene, men at det er ved disse kontrollpunktene han mottar sin identitet. Før han registrerer seg er han en del av befolkningen, i det han registrerer seg får han bekreftet sin individualitet, og etter kontrollpunktet igjen blir han gruppert, men denne gangen som ansatt. Dette tydeliggjør den identitetsfjernende effekten kontrollsamfunnet har og når vi ser at avataren ved innlogging på PC-en blir referert til ved brukernavn, eller ansattkode, kommer forholdet mellom ikke-stedene og kontrollsamfunnet klart fram. Han sees bare på som et individ når han bekrefter sin identitet ved kontrollpunktene. Som Augé skriver videre: «The space of non-place creates neither singular identity nor relations; only solitude and similitude» (2008: 83). Dette kommer tydelig fram i *Mosaic* da avataren ser ut til å leve et ensomt liv til tross for alle menneskene vi ser, og det faktum at han er lik andre som følge av grupperingen som finner sted i det kontrollsamfunnet som han befinner seg i. Det vil si at for jobben er han en del av mengden, en ansatt, for produsenter er han gruppert som kunde og for skaperne av mobilspillet «BlipBlop» er han en spiller. Vi ser dermed at infrastrukturen som avataren befinner seg i konstruerer ikke-steder som er med på å videre isolere og individualisere menneskene. På bakgrunn av dette kan ikke-stedenes kontrollpunkter knyttes til et kontrollsamfunns panoptikon fordi tanken om mennesket som statistikk framkommer tydelig i begge tilfeller. Vi ser her altså en del av infrastrukturen som fører til videre tap av identitet hos både avataren og innbyggerne i spillet.

Biopolitisk kontroll over individet

I videospillet ser vi at mye gjøres av infrastrukturen avataren lever i for å skape en slags fysisk kontroll over kroppene til de som arbeider. Det å kontrollere kroppene til menneskene i et samfunn kan knyttes opp mot det Michel Foucault kaller biopolitikk i *Seksualitetens historie I: viljen til viten* (1999). Inn under begrepet biopolitikk ligger det en forståelse av at man søker å kontrollere det kroppslige i en befolkning og i den forstand er blant annet mat, helse, klær og bolig viktige aspekter (Eliassen, 2016: 154). For å se hvilke glitcher som oppstår i *Mosaic* vil det være nødvendig å se hvordan biopolitikken kommer til syne på et individuelt nivå i videospillet. Dette delkapittelet vil se nærmere på hvordan den biopolitiske infrastrukturen er bygget opp gjennom å kontrollere blant annet nettopp mat og helse, reproduksjon og klær. Ved å gjøre dette vil det komme fram hvordan biopolitikken er med på å reprodusere den ønskede samfunnsstrukturen i tillegg til at det vil gjøre oss i stand til å se

glitchenes effekt på samfunnet i *Mosaic*. Samtidig vil det også bli synlig hvordan den biopolitiske infrastrukturen i *Mosaic* behandler slike glitches og hvordan disse glitchene kan hjelpe avataren å bryte seg løs fra den dystopiske infrastrukturen.

Et aspekt som kan knyttes til kategoriene mat og helse er hvordan ulike prestasjonsfremmende midler framstår som normalt å konsumere. Vi ser reklamer for antidepressiva, energidrikker og sovetabletter noe som tyder på at det antageligvis er stort behov for disse produktene, eller at det i hvert fall er normert å bruke slike produkter, i verdenen som avataren bor i. Man jobber hele tiden og blir dermed deprimert, derfor reklameres det for antidepressiva. Dette går så langt at avataren til og med får tilbud om rabatt på produktet fra firmaet han er ansatt hos. I meldingen fra jobben står det: «Jobb: Vi er engasjerte i å hjelpe deg med å prestere. Her har du en rabattkupong på 20 % første gangen du kjøper Contentosil». Produktet kommer også med en «disclaimer» om at antidepressivet vil gjøre livet til et monotont intet, men at dette er bedre enn å håndtere følelsene sine. På bildet under ser vi reklameplakater for både sovetabletter, «Z-date», og for en energidrikk «Elevate»:



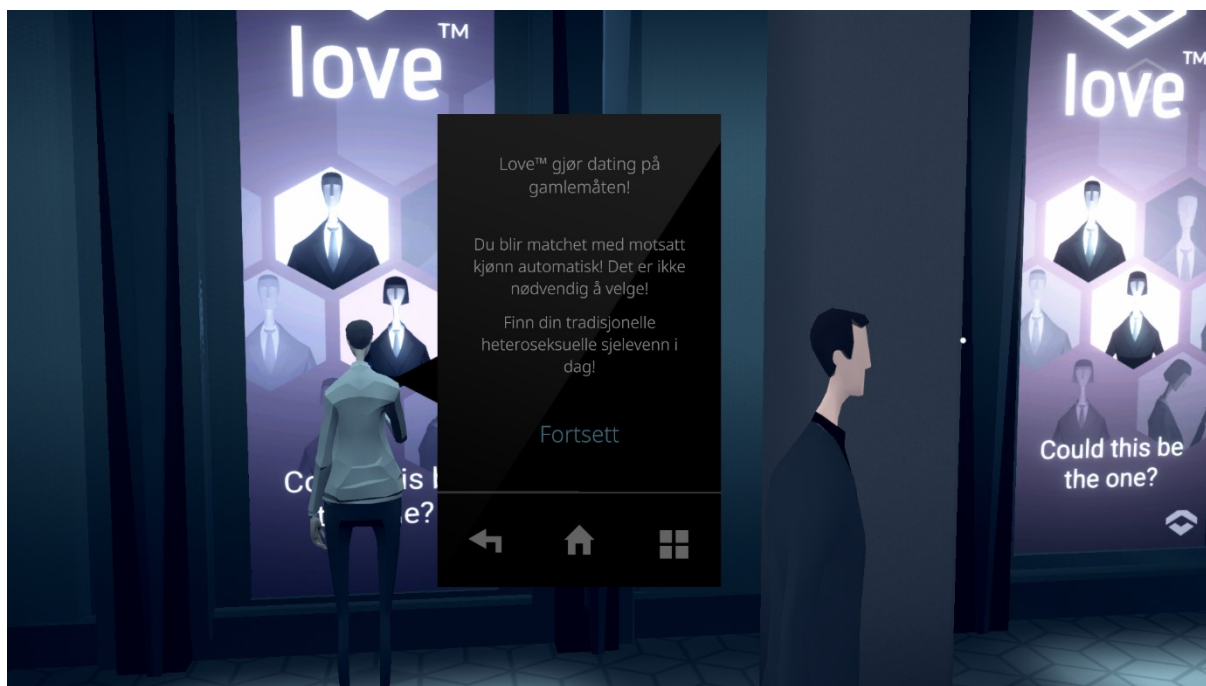
Figur 4: Kapittel 3. Metro

Sovepillene er avbildet med et menneske som tydelig trenger å sove med slagordet «sleep you can trust» og navnet på produktet er Z-date (navnet spiller trolig på uttaleligheten til det engelske ordet «sedate» som betyr å bedøve). Analyserer vi med et biopolitisk blikk her, og har man fulgt med i oppgaven så langt, er det ikke vanskelig å se hvordan de som egentlig har behov for å gi avataren en slik type søvn er bedriftseierne. Energidrikken på sin side har bare

bilde av produktet på plakaten. Den heter Elevate (engelsk opphøye) og dets slagord er «Rise to your peak performance». Både her og hos Z-date ser vi hvordan slagordene appellerer til individene, selv om det er arbeidsgiverne som ønsker de effektene som sovetablettene og energidrikken kan gi. At produktreklamene er plassert ved siden av hverandre gjør at de ironiseres over i spillet og gir et inntrykk av en verden hvor man må ta sovepiller for å sovne og drikke energidrikker for å være våken. Et forhold til energidrikker og sovepiller som i dette effektivitetssamfunnet er blitt en konstruert norm for å skape så tilregnelige arbeidere som mulig. Det kan derfor se ut til at avataren lever i et samfunn hvor slike produkter er normalisert for arbeiderne.

I forbindelse med disse biopolitiske teknologiene kan man også trekke en historisk linje som omhandler arbeidstider hvor man før «lysteknologien» var avhengig av lyset fra solen for å arbeide, mens etter hvert som vi har fått produkter som lyspærer og kaffe er det blitt enklere, og derfor vanligere, å jobbe i mørket ved hjelp av lysteknologi og kanskje jobbe med mindre søvn enn før kaffen. Slik kan man si at man enklere kan skape forutsigbarhet blant arbeiderne. Tilgjengeliggjøringen av sovemedisin og antidepressiva, uten behov for resept, kan sees på som en måte å videreføre og eskalere denne utviklingen på, og det at videospillet har disse produktene så fremtredende gjør dette ekstra synlig for spilleren. Energidrikken og pillene som populariseres via reklamer og bedrifter i videospillets univers kan da kobles tilbake til tanken om glitcher i den forstand at samfunnets infrastruktur i *Mosaic* benytter seg av slike produkter for å kunne forhindre at glitcher oppstår. Glitchene kan komme i form av arbeidere som kommer for sent, ikke holder ut arbeidsdagen på grunn av søvnmangel, eller ikke klarer å møte opp på grunn av den mentale helsen hos arbeideren. Disse produktene er da altså denne infrastrukturens måte å rette opp og forhindre at slike glitcher kan oppstå i arbeidsmassen.

En annen viktig del av biopolitikken er seksualitet, noe som vi også ser blir forsøkt kontrollert i *Mosaics* samfunn. Foucault skriver at vi befinner oss i et seksualisert samfunn hvor maktmekanismer «er rettet mot kroppen, livet, det som får det til å forplante seg, det som forsterker arten, dens styrke, dens evne til å herske eller til å bli utnyttet» (1999: 161). Ser vi på bildet under ser vi hvordan samfunnet eksplisitt forsøker å kontrollere seksualiteten i *Mosaic*:



Figur 5: Kapittel 3. Metro

På bildet over ser vi en reklame for en dating-app som man kan installere og som forsøker å kontrollere hvilke typer forhold menneskene i *Mosaics* samfunn kan ha. Det er ikke vanskelig å se hvordan denne reklamens retorikk, gjennom bruk av ordene «tradisjonelle heteroseksuelle sjelevenn», skaper et bilde av at noe annet enn heteroseksuelle forhold er utradisjonelt og derfor unormalt. Forsøket på å kontrollere seksualiteten kommer også videre frem i appen når man skal velge preferanser og bare får beskjed om å velge sitt eget kjønn. Et annet aspekt ved denne reklamen er at avataren ikke kan eller «slipper» å velge preferanser da han blir matchet med det motsatte kjønn automatisk. Det skal dog sies at avataren har et tydelig mannlig utseende og at det samtidig er mulig å velge kvinne som kjønn i appen og slik bli matchet med personer med samme kjønn, men dette påvirker ikke hva det ser ut til at appen prøver å gjøre, nemlig å skape heterofile forhold. Vi ser altså her at heteroseksuelle forhold blir sett på som både tradisjonelle og som ønsket standard og norm.

For Foucault vil denne heteronormativiteten være knyttet til biopolitikkens vekt på seksualitet og klargjøre hvordan og hvorfor reproduksjon, og dermed seksualiteten, er et politisk anliggende for et samfunn (Eliassen, 2016: 143). Foucault skriver selv at «seksualiteten befinner seg derimot på normens, vitens, livets, meningens, disiplineringsformenes og reguleringens side» (1999: 161). Om vi skal drøfte hva slags betydning dette har i videospilluniverset til avataren er det igjen nyttig å gå tilbake til begrepene effektivitetssamfunn og glitcher. At kjærlighetsforhold og seksuelle forhold mellom kvinne og mann er det som er normalisert i appen, betyr ikke nødvendigvis at andre

forhold enn heterofile er forbudt, men det forteller oss i hvert fall at andre typer forhold ikke er å foretrekke eller at de er utenom normen. Hva bakgrunnen til dette er i videospillet, er ikke noe som kommer konkret frem, men ser man på videospilluniverset som en infrastruktur som er konstruert for å være så effektiv som mulig og å produsere så mye verdi som mulig, vil man kunne se på en slik heteronormativitet som et forsøk på å skape flere arbeidere til de ulike arbeidsplassene. Vi ser altså en tendens i videospillet verden til at seksualitet og reproduksjon er knyttet til nytteverdi. Som Foucault skriver «seksualiteten er ikke merke eller symbol, men objekt og mål» (1999: 161). At seksualitet på grunn av sin tilknytning til reproduksjon blir et objekt og mål har vi allerede sett utspille seg i analysen av dating-appen. I forbindelse med seksualitet i den infrastrukturen som er blitt skissert her vil andre kjærlighetsforhold enn heterofile være glitcher i videospillsamfunnets infrastruktur som trenger arbeidere, da det er nødvendig med mann og kvinne for å skape barn. I stedet for å tilpasse systemet til menneskene og for eksempel normalisere alle typer legninger, vil et slikt system behandle en slik glitch ved å prøve å «patche» det, det vil si «fikse» det, eller ignorere det, i stedet for å akseptere og tilpasse systemet til det. Det er viktig her å huske på at i en slik infrastruktur er det menneskene som skal tilpasses systemet, ikke omvendt.

Kvinneres reproduksjonsevne som samfunnsressurs, er også synlig i videospillet grafikk, for eksempel ved at vi får se en sekvens hvor kvinner står på et samlebånd bærende på noe som kan beskrives som en «menneskepakke». Pakkene kan beskrives som kvadratiske klosser. I sekvensen med kvinnene er disse pakkene glatte og trenger ikke være mennesker, men i andre deler av spillet ser vi slike kvadratiske klosser med armer, ben, overkropp og hoder tydelig synlige som del av pakken. Senere i sekvensen med kvinnene som bærer disse kvadratiske klossene ser vi nettopp slike kvadratiske klosser laget av kroppsdeler når avataren når toppen av en skyskraper og ser noe som kan beskrives som mennesker presset sammen til blokker. Denne måten å fremstille kvinnene på gjør at man fort trekker assosiasjoner til det å bære barn, spesielt fordi det bare er kvinner i dette tilfellet som bærer boksene. At boksene tilsynelatende blir brukt til å bygge bygningene kan sees på som en allegori for at menneskene er ressursene som man bygger med og skaper verdi ut fra. Heteronormativiteten som forkynnes i *Mosaics* samfunn ser slik ut til å være forbundet med behovet for å produsere flere mennesker, noe som gir økt arbeidskraft, og som igjen tyder på at seksualiteten er redusert til nytte. Dette går derfor tilbake til Foucaults tanker om politisering av reproduksjon og seksualitet.

Klær, eller påkledning, er også en del av biopolitikken hos Foucault (Eliassen, 2016: 154). Når det da gjennom utseendet til de andre menneskene kommer tydelig fram at de

eneste akseptable klærne som brukes i dette videospilluniverset er det som kan beskrives som en formel arbeidsuniform hvor både menn og kvinner bruker dress, menn med bukser og kvinner med skjørt, peker dette igjen tilbake til biopolitikk. Fargene på klærne er da mørke noe som går overens med videospillet's estetikk og klærnes formelle utseende. Det er reklame for klær til stede i videospillet, der dressen slik den beskrives her reklameres til menn, mens det for kvinner er reklamer for seksuelle eller avslørende kjoler med det ironiske merkenavnet «Dignity» (verdighet på norsk). Dette kan peke mot en seksualisering av kvinnekroppen med formål om å skape lyst og flere barn i samfunnet. Til og med de som ikke har greid å overleve i den verdenen som vi opplever i videospillet, og som derfor har blitt hjemløse og slått seg ned i sidegatene, har dress på seg. Vanligvis i kritikker av forhold mellom arbeidstaker og arbeidsgivere er det fokus på arbeiderklassen, det vil si de som gjør fysisk krevende jobber som eksempelvis håndverkere og vaskere, og hvordan disse blir undertrykt. Dette er typisk for marxistisk kritikk. Men i *Mosaic* ser vi hvordan også middelklassen blir utsatt for den samme undertrykkingen som arbeiderklassen vanligvis blir, noe som videre kan peke mot at arbeiderklassen kan være utvidet til også å inneholde middelklassen. Om vi nå går tilbake til dressbruken igjen kan den ekstreme bruken tyde på at det i avatarens univers er en implisitt kontrakt om at alle som er, eller ønsker å være, et fungerende menneske i denne verdenen bruker disse klærne. Altså vil de som bryter denne kleskoden, slik de tidligere nevnte musikerne gjør, bli sett på som outsiders, unormale, og andre merkelapper de som ikke følger normalen får. De eneste personene vi ser som ikke har på seg disse klærne er musikerne som vi møter på turene til jobb. I sluttscenen ser vi at også avataren har gått bort fra den formelle kleskoden, selv om han fortsatt har på seg skjorten. Musikerne blir dermed en glitch i den uniformeringen som samfunnsinfrastrukturen ønsker å skape fordi de er uvillige til å konforme til den kleskoden som samfunnet generelt har. Musikerne greier da å beholde en egen identitet fordi de skiller seg ut fra den grå og strikte folkemassen.

Videre i *Mosaic* blir man bevisst på en slags intern diskurs som videospillet har rundt konseptet identitet. Identitet og individualitet er viktige elementer å se på fordi de tilsynelatende ikke er viktige i videospillet's verden. Identitet er ofte viktig for å kontrollere store menneskemengder mot et felles mål. Å skape en samlende identitet vil derfor være en viktig oppgave for infrastrukturen i *Mosaic*, samtidig som en selvstendig identitet kan utgjøre en trussel mot systemet. I *Mosaic* ser vi at avataren på den ene siden får nyheter og annen kommunikasjon som er skreddersydd for ham, og på den andre siden gis avataren aldri et eget navn i videospillet. Det kan hende at spillutviklerne har latt være å gi avataren et navn for slik å gjøre at spilleren enklere identifiserer seg med avataren, men slike mål kan også oppnås ved

å la spilleren selv bestemme navn på avataren.⁶ Det er mer sannsynlig at bakgrunnen til at avataren ikke har et navn, foruten brukernavnet han har på jobb-PCen, er at den infrastrukturen som avataren befinner seg i har som prosjekt å gjøre alle mennesker så like som mulig, slik at menneskene som arbeidere blir enklere å kontrollere. Dette med å kontrollere og homogenisere samfunnet kan man også knytte opp til det vi så på i forbindelse med biopolitikken. En del av denne homogeniseringen av menneskemengden og dets ulike identiteter kan skje via bruken av uniformer. Det er tydelig at det er en slags implisitt kleskode som kommer fram i videospillet, og at dette går så langt som at man kan kalle kleskoden for en uniform. Om vi bryter ned ordet uniform i denne sammenhengen får man noe i retning av ensform, eller en form, noe som vi videre kan assosiere med noe homogent. Vi ser altså at klærne som brukes, selv om de ikke er en uniform i militær forstand, har den samme identitetsfjernende effekten som vi ser igjen i militæret. Det er enklere å forholde seg til mennesker enn personer (identiteter). Ved å skape en slik implisitt kleskode skapes en felles identitet for de som på en måte fungerer, eller er et fungerende element, i samfunnets infrastruktur. Som allerede nevnt bryter musikerne med denne kleskoden.

Glitcher som oppstår i forbindelse med avatarens identitet, kan være hendelser eller utageringer som er med på å skape en individualitet som ikke går inn under samfunnet, eller infrastrukturens, normer. Fra videospillets side framstår musikerne som eksempler på en glitch i utvanningen av identiteter. Dette kan først og fremst sees via musikernes bekledning som ikke bare skiller seg fra de andre NPCene (non-player character) i videospillet ved å ikke ha på seg den samme dressuniformen som de andre bruker, men også via fargene som karakterene har på klærne. Det er uklart hvordan musikerne tjener til livets opphold, tilsynelatende er det ingen som liker deres eksistens og produkt, men de ser ikke ut til å ha konformert til samfunnets vanlige jobber. Musikerne representerer derfor de mest konkrete glitchene både i infrastrukturen i *Mosaics* samfunn og i avatarens egen infrastruktur. Musikernes rolle som glitcher hos avataren er noe som vi kommer til å komme nærmere inn på i siste del av analysen.

Når avataren får meldinger og nyheter som peker mot individet strider det med hvordan identitet ellers behandles i *Mosaics* univers. Stort sett får man et inntrykk av at det er ønskelig med et så homogent og identitetsløst samfunn som mulig for slik å kunne slippe å skreddersy produkter for ulike grupper, og for å enklere kunne kontrollere arbeiderne i

⁶ Eksempelvis hos ulike titler i Legend of Zelda serien hvor avataren offisielt har navnet Link, men man kan gi ham et navn selv i stedet. Dette skjer som regel i eksempelvis Legend of Zelda titlene når man navngir lagringsfilen.

samfunnet. Det kan derfor se ut som om begreper om individualitet og personhet bare kommer fram i settinger hvor mennesker er konsumenter. Noe som videre kan peke mot produksjon av like produkter. I en nyhetsartikkel på mobiltelefonen til avataren kan vi lese at: «Hvis du knuser yndlingskaffekoppen din, kan du være trygg på at vi fremdeles har en lik i nettbutikken vår!». Identitet, eller unikhet, kan derfor også tolkes som å ha blitt fjernet fra nettopp de produktene som befolkningen benytter seg av. Dette ser vi at ikke er begrenset til produkter som kaffekopper, men er også noe som kommer fram i forbindelse med bygningene som vi ser da de fleste ser ut til å være basert på de samme arkitektoniske ideene. Videre kan vi lese en annen nyhetsartikkel på avatarens mobiltelefon hvor vi får vite at den siste lekeplassen i byen skal bli ødelagt for slik å gi plass til «et nytt sett identiske leiligheter». Disse to elementene kan minne om kulturindustrien slik filosofene Theodor Adorno og Max Horkheimer omtaler den, hvor industrialiseringen av kulturproduksjon ødelegger og gjør kulturen ensformig. Spesielt kan vi se at de om boliger i byen kommenterer at:

Yet the city housing projects designed to perpetuate the individual as a supposedly independent unit in a small hygienic dwelling make him all the more subservient to his adversary – the absolute power of capitalism. Because the inhabitants, as producers and as consumers, are drawn into the center in search of work and pleasure, all the living units crystallize into well-organized complexes. (Horkheimer & Adorno, 2010: 1111)

Vi kan med dette sitatet trekke en linje tilbake til Foucaults panoptikonbegrep, slik vi så på det tidligere i analysen, når Adorno og Horkheimer her blant annet skriver at bygningene i byen er utviklet slik at de skal kunne gjøre individet mer underlagt kapitalismen. Trekker vi inn de panoptiske elementene vi allerede har sett på, kommer det fram at også overvåkningskapitalismen, definert som «En ny økonomisk verdensorden der menneskets tilværelse betraktes som fritt tilgjengelig råmateriale for hemmelige kommersielle metoder for innhenting, forutsigelse og salg» (Zuboff, 2020: 7), er et begrep som gjør seg aktuelt. Individet blir altså mer underlagt kapitalismen og overvåkningskapitalismen gjennom leilighetskompleksene som eksisterer i *Mosaics* storby. Videre blir de identiske boligene en del av homogeniseringen av samfunnet og derfor en del av infrastrukturen samfunnet er bygget opp av. Om vi trekker inn tanken om overgangen fra identitet til individualitet i forbindelse med dette kan vi se at også Adorno og Horkheimer peker mot dette når de skriver «Consumers appear as statistics on research organization charts, and are divided by income groups into red, green, and blue areas; the technique is that used for any type of propaganda» (2010: 1112). Her ser vi at de sammenligner denne måten å bruke statistikk på med propaganda. På grunn av teknologiens stadig bedre evne til å samle og lagre informasjon blir denne propagandaen også stadig mer treffende og grupperingene mer avanserte. I

videospillet verden kan man si at denne propagandaen eksisterer under et annet navn, nemlig reklame. Den målrettede reklamen i *Mosaic* viser derfor hvordan individet bare eksisterer når det er en konsumer.⁷ Infrastrukturen i *Mosaic* ser derfor ut til bare å bry seg om individet når det skal selge et produkt.

Avatarens glitch og avataren som glitch

Vi har opp til dette punktet i analysen sett på hvordan ulike begreper, som for eksempel panoptikon og biopolitikk, synliggjøres i videospillet samfunn og infrastruktur. Vi har også sett ulike eksempler på hva som representerer en glitch for de ulike begrepene og hvordan dette kommer til syne i videospillet. Videre skal vi nå undersøke hvilke glitcher avataren opplever gjennom videospillet og hva slags innvirkning dette har på ham, og dermed også på oss som spillere. Kan vi i siste instans si at avataren selv blir til en glitch?

Hvis byen, systemet, folkene, og samfunnet i *Mosaic* er det som Lauren Berlant kaller for en infrastruktur, vil det i hver eneste del av denne infrastrukturen være en mulig glitch slik hun beskriver det, det vil si en forstyrrelse i infrastrukturen (2016: 393). Her vil det bety at hver eneste del i spillets infrastruktur kan være en glitch om den slutter å fungere. Som vi har sett er det ulike måter de ulike delene av en infrastruktur kan slutte å fungere på, eller bli en glitch. Om vi ser på samfunnet i videospillet som en maskin som skal være så produktiv som mulig, vil alt som forstyrrer denne maskinen altså være en glitch. Det kan da være snakk om noe så tydelig som veiblokkeringer, strømbrudd, dødsfall, eller for samfunnsdelen det vi kan kalle for sosiale utkast. Som vi allerede har vært inne på vil infrastrukturen i møte med en slik glitch ønske å fikse den. Vi skal nå undersøke de ulike glitchene som avataren møter på gjennom videospillet og hvordan videospillet fiksjonsunivers prøver å korrigere eller løse disse glitchene.

Om en glitch er noe som forstyrrer infrastrukturen, og en persons infrastruktur er rutinen han eller hun har, kan vi si at vår avatar både opplever stadig flere glitcher utover i spillet, og selv blir til en glitch etter hvert som spillet utvikler seg. Det er glitchene avataren opplever som fører til at han selv utvikles til å bli en glitch i infrastrukturen som han befinner seg i. Denne utviklingen kan man se utover slik historien i spillet utvikler seg. I starten av spillet opplever vi avataren som livslei og nærmest i en eksistensiell krise. Dette kan tolkes ut ifra at avataren tvinger seg oppgitt opp av sengen (som nevnt tidligere må spilleren helt konkret dra avataren ut av sengen som en del av den ludiske infrastrukturen), og går inn på badet hvor han tilbringer en kort periode hvor han bare stirrer tomt inn i speilet etter å ha

⁷ En slik tanke kan man se reflektert i Barbara Krugers kunstverk *I Shop Therefore I Am* (1987).

pusset tennene, for så å oppgitt holde hånden foran ansiktet. Etter at man forlater leiligheten kan man gå til venstre, hvor man for første gang opplever en annen fargetone enn den kalde blågrå estetikken som spillet ellers har, nemlig en varm fargekontrast med oransjetoner, i form av solen. Denne oransjetonen lærer vi etter hvert å knytte til positive ting. Det som avataren opplever gjennom oransjetonene kan man se på som glitcher som midlertidig trekker avataren ut av infrastrukturens maskineri. Dette fordi de forstyrrer avataren fra å komme seg på jobb i tide.



Figur 6: Kapittel 2. Forstad

I *Mosaics* kapittel to, Forstad, illustreres denne distraksjonen i form av at avataren hjelper en katt ned fra et tre for så å se gjennom to gjerder ut mot naturen hvor avataren igjen møter denne varme oransjetonen. Bildet over er tatt fra denne scenen og vi ser her en fargekontrast mellom naturen og byen, hvor byen er representert av undertrykkende gråblå nyanser og naturen er representert av varme farger. At avataren er avgrenset fra naturen ved hjelp av gjerdet symboliserer at han er fanget. Det kan derfor se ut som om oransjetonen representerer ulike glitcher i avatarens rutiner og gråe hverdag, og derfor avatarens infrastruktur, samt indirekte også jobbens infrastruktur. Denne bruken av fargekontraster kan videre i spillet også sies å reflektere hva som er en del av samfunnets kalde og mekaniske infrastruktur og hva som er del av naturen, dens frihet og åpenhet. Dette fordi alle dyrene som vi møter på er i stand til å rømme fra byen og ut til naturen, mens avataren selv ikke kan

komme seg utenom byens inngjerdete områder. Det kan virke som om det er mennesket som har blitt dyret i buret.

Avatarens utvikling som glitch starter med å komme for sent til jobb som følge av forstyrrelser han møter på vei til jobb. Forstyrrelser som kan sies å være glitcher i hans infrastruktur. Det er ikke bare natur og dyr som representerer forstyrrelser for avataren. I gjennomspillingen møter han på tre ulike musikere som blir til en viktig del av hans personlige frigjøring fra infrastrukturens kalde grep. Disse musikerne spiller en viktig rolle for avataren da de gir ham muligheten til å se livet i et annet perspektiv. I den ludiske infrastrukturen for videospillet blir dette demonstrert til spilleren ved at de «blobbene» som avataren mottar lar oss som spillere bevege kameraet i nye retninger for å løse små surrealistiske «puzzle-segments». Som vi så tidligere i analysekapitlet, i forbindelse med den ludiske infrastrukturen, dukker disse «blobbene» også opp på arbeid for avataren og blir beskrevet av arbeidsprogrammet som trusler. Nøyaktig hva det er disse «blobbene» representerer i arbeidsprogrammet er usikkert, men de kan trolig representere ideer eller tanker som påvirker vår avatar. Dette kan i så fall bety at glitchene som i utgangspunktet var eksterne for avataren nå har blitt internalisert og utviklet seg til å bli en del av ham. At arbeidsprogrammet ser på disse som trusler bekrefter bare mistanken om musikernes rolle som glitcher både hos samfunnets og avatarens infrastruktur. Når vi spiller gjennom kapitlet hvor vi går i byen ser vi at det i et butikkvindu er utstilt en gitar. Gitaren og lyset som omgir gitaren har igjen denne varme oransjetonen, noe som forteller oss at den antageligvis representerer en glitch i avatarens hverdag. Det kan basert på fremhevelsen av gitaren og musikerne antas at avataren har et ønske om å spille musikk og at dette er hans utvei fra den monotone tilværelsen han for øyeblikket eksisterer i, en tanke som kan sies å bli bekreftet i videospillets sluttscene. Avataren, som følge av at han opplever alle disse glitchene i sin egen hverdag blir derfor selv transformert til en glitch, men ikke i sin hverdag. I stedet blir han en glitch for den infrastrukturen som spilluniversets samfunn og arbeidsgivere har skapt for å ha så medgjørlige arbeidere som mulig.

For firmaet som vår avatar jobber for, kan vi se på alt som hindrer eller sinker produksjonen som en glitch. Derfor er det mulig at når vår avatar via telefonen får meldinger om hvor lite produktiv han har vært i forhold til andre i firmaet, er det et forsøk fra firmaets side på å «rette» denne glitchen som vår avatar representerer for dem. Overflatiske responser til avatarens forsentkomninger og hans depresjon, tilbudet om antidepressiva, peker mot infrastrukturens tingliggjøring av mennesker og dens manglende ønske eller evne til å løse roten av glitchen. I stedet for å kurere sykdommen behandler den symptomene. Dette kan sees

i sammenheng med at infrastrukturen eller firmaet reduserer de menneskene som jobber der til å være det som vi kan kalle «man as a cog in the machinery» (Røssaak, 2020: 202), og at infrastrukturen dermed heller ser på de ansatte som en del av en maskin enn personer. I en beskrivelse av Charlie Chaplin i en scene fra filmen *Modern Times (1936)* skriver Eivind Røssaak at arbeiderne i en kapitalistisk infrastruktur, i filmen samlebandet, blir påført psykoser (2020: 202). Lignende kan det for vår avatar enkelt argumenteres for at han er blitt påført en slags depresjon og fremmedfølelse som følge av arbeidet han gjør og samfunnet han lever i. Dette reflekterer tanken om at infrastrukturer ikke nødvendigvis faktisk forsøker å løse de glitchene som oppstår på best mulig måte. Når arbeidsgiver sender avataren beskjeder om å komme tidsnok på jobb kan det sees på som at infrastrukturen prøver å rette opp glitchen som avataren er. Også spilllets antidepressiv, Contentosil, kan sees på som et verktøy for å rette opp glitchen som avataren representerer.⁸ I løpet av videospillet ser man flere reklameplakater for Contentosil, avataren får tilbud om rabatt på produktet fra jobben, og om man tar opp mobiltelefonen og spiller BlipBlop i *Mosaic*, dukker reklame for produktet opp der også med slagordet «Get back to work today». Et annet sted i spillet, hvor reklamen er større, ser vi at pakken med tablettene i beskriver produktet slik: «Contentosil Severe relief, beat your sadness with new ice mint taste». Dette får produktet til å virke nesten trendy og det kan sikkert argumenteres for at antidepressiva i ulike smaker appellerer til flere mennesker.

Røssaak gjør et eksempel av Chaplin i *Modern Times* ved å illustrere hvordan Chaplin blir avhumanisert (Røssaak, 2020: 202). Fabrikkarbeidet fører i filmen til at Chaplin blir en del av maskinen. Dette kan sammenlignes med avhumaniseringsprosessen vi ser i *Mosaic*. De er blitt avhumanisert lik Chaplin, og er blitt til en del av maskineriet.

⁸ En interessant vending kunne her vært å gi spilleren muligheten til å bruke antidepressivet og at dette hadde ført til en repetering av dagene *ad infinitum* og at man bare hadde kunnet komme videre i historien om man sluttet å ta pillene. Dette ville gjort det mulig for at også spilleren hadde blitt fanget i infrastrukturen som avataren befinner seg i.



Figur 7: Kapittel 3. Metro

På bildet over ser vi at avataren, lik Chaplin, blir en del av maskinen, men her i form av å bli digitalisert og dividuallisert, omgjort til data. Avhumaniseringen og dividualliseringen finner sted i spillet gjennom at avataren ikke refereres til ved navn, men med tall på en skjerm, avataren blir overvåket av «effektivitetspolitiet» og om han blir «distrahert» fra jobben ved å møte for sent eller lignende, får han rabatt på antidepressiver av firmaet han er ansatt hos. Dette fjerner også det menneskelige ved emosjoner, som det står som ansvarsfraskrivelse på Contentosil:

This product may contain toxic chemicals and will probably make you even more depressed. Please ask your doctor before using this product. Call us now to use one of our recommended doctors. Teamosil will make your life a monotone void, but that's better than dealing with emotions, right? (Mosaic, kapittel 4. Byen)

Videre er det meste av estetikken i spillet i grå-blåe toner, foruten glitchene som vår avatar møter. Slik estetikk blandet med antidepressiva kan sees på som en del av infrastrukturens metoder å skape medgjørlige arbeidere på.

I forbindelse med dette kan man si at «et menneske som reduseres til et tannhjul i maskineriet vil selv redusere andre mennesker til manipulerbare maskindeler» (Røssaak, 2020: 202). Kan hende de andre personene i avatarens verden ser på ham som et tannhjul, og at de hjemløse er defekte tannhjul, for å fortsette bruken av denne metaforen. Det er vanskelig å si om den eller de som styrer bedriften, man kan anta at det er et hierarki i denne bedriften som i andre, faktisk er menneskelige. Vi får aldri noen beskjed fra jobben som ikke er fra telefonen, og vi får aldri møte noe eller noen som kan kalles sjef. Dette blir da en fortsettelse

av individualiseringen av arbeideren da dette begrenser menneskelig kontakt. Om den som styrer alt er en maskin, kunstig intelligens, kan det hende at den faktisk ser på alle ansatte, og mennesker, som tannhjul i sin egen maskin. Trekker vi linjer tilbake til begrepene biopolitikk og panoptikon er det ikke umulig å se for seg at en slik kunstig intelligens kan benytte seg av den panoptiske datainnsamlingen til å drive med undersøkelser knyttet til biopolitikk og effektivitet. Den panoptiske overvåkning gir, som vi allerede har sett, mulighet til å gjøre kontrollerte eksperimenter og samle informasjon om individer.

I sluttfasen av spillet ser vi at avataren stanser produksjonen helt ved at han slår i pulten han sitter ved, noe som fører til at hans, og de andre på kontorets, PC-er enten slutter å fungere eller at de slår seg av. Når dette skjer blir de andre ansatte stående og se i taket som om de ikke vet hva de skal gjøre. De andre menneskene som er til stede oppfører seg ikke slik vi antar at et menneske ville ha gjort i en situasjon som dette, for eksempel å begynne å snakke med hverandre eller finne ut hvem eller hva som har skylden i stansen. Den eneste som gjør noe annet er en kvinne som sitter ved en sentralisert pult og snakker i telefonen. Det er dog usikkert om dette er for å få i gang PC-ene igjen eller for å stoppe vår avatar. På denne måten kan det se ut som om arbeiderne i rommet er blitt «menneskelige tannhjul» og må vente på at den defekte delen, vår avatar, byttes ut før de kan fortsette arbeidet. Avataren har på denne måten blitt en glitch til hinder for arbeidsplassen. Når han videre går til midten av bygningen og klatrer opp et stort servertårn som strekker seg til toppen av bygget ser vi at han frigjør de «blobbene» som han tidligere fanget når han arbeidet i arbeidsprogrammet. Til slutt når avataren toppen av bygget og vi ser at han river i kablene i toppen og ender opp med å falle ned og lande i vann. Etter denne hendelsen er vi i sluttscenen, som vi kan se på bildet under:



Figur 8: Sluttscene

Her ser vi alle elementene av det som har vært en glitch i avatarens hverdag samlet i ett bilde. Sommerfuglen som ble delt opp, kattene, et ekorn, musikerne, gitaren, solen, men kanskje fremfor alt naturen. I sluttscenen ser vi avataren i omgivelser som står i sterk kontrast til hvor han var i starten av videospillet. Gjennom å møte de ulike elementene, som utgjorde glitcher i avatarens hverdag, har han klart å frigjøre seg fra den monotone og deprimerende hverdagen vi først møtte ham i. Scenen representerer derfor at avataren har kommet ut av depresjonen og funnet livsgleden igjen gjennom musikk og natur. Avataren kan derfor sies å ha endelig brutt ut av den undertrykkende infrastrukturen som han opplevde inne i byen og av den grunn kan vi si at dette er en lykkelig slutt. Man kan undre seg over om ødeleggelsen av kablene og serverne i toppen av bygget hvor avataren arbeidet faktisk ble ødelagt eller om denne delen av videospillet er en metafor for at avataren greier å bryte seg ut og frigjøre seg fra den digitale kontrollen og overvåkingen som han har levd under. Den ødeleggelsen som han utfører ville trolig ha ført til fengsel eller andre avstraffelser, men siden avataren ser ut til å være helt fri i sluttscenen kan ødeleggelsen være metaforisk. En annen tolkning av denne scenen kan derfor være at avataren døde etter fallet og at dette er et slags etterliv. Om dette er tilfellet kan det tolkes i retning av at avatarens eneste måte å bryte seg fri fra en slik undertrykkende infrastruktur på er å dø.

4. Konklusjon

Som konklusjon er det fire spørsmål som må besvares: Hvilken infrastruktur er det vi ser, hvordan blir den opprettholdt eller reproduisert, hvordan vi og avataren kan bryte ut av infrastrukturen som han er fanget i, hva slags kritikk kommer frem i spillet? La oss begynne med å redegjøre for hva slags infrastruktur vi er vitne til i gjennomspillingen av *Mosaic*. For det første ser vi at dette er et kontrollsamfunn som bærer noen preg fra disiplinsamfunnet, men at den panoptiske overvåkingen kombinert med muligheten for datalagring har muliggjort et kontrollsamfunn. Som del av kontrollsamfunnet finnes den panoptiske funksjonen som gjør innhenting av informasjon mulig og bidrar til å analysere ulike aspekter ved befolkningen. Dette gjøres for å kunne skape en så effektiv infrastruktur for produksjon som overhodet mulig. Vi har også oppdaget hvordan en slik infrastruktur fremmer dannelsen av ikke-steder som bidrar til et slags tap av identitet og fremmer panoptikonets transformasjon av individet til dividuelle. Den panoptiske samfunnsinfrastrukturen gir også infrastrukturen maktstrukturer til å drive med kroppslig kontroll i form av biopolitikk. Dette fører til en slags maskinisering av menneskekroppen. Denne maskiniseringen blir synliggjort gjennom infrastrukturens forsøk på å kontrollere ulike funksjoner hos mennesket, som menneskets evne til reproduksjon eller dets arbeidsevne. I den første delen av analysekapitlet kommer det følgelig fram hvordan infrastrukturen er bygget opp og hvordan den er med på å dominere ulike aspekter ved menneskenes liv. I den andre delen av analysekapitlet kommer det fram hvordan infrastrukturen i *Mosaic* kan påvirke et menneske og hva slags effekt dette kan ha. Analysen viste her at resultatet av infrastrukturens kontrollerende effekt på avataren førte til at han utvikler seg til å bli et hinder for infrastrukturens funksjon, nærmere bestemt en glitch. I tillegg til dette avslørte analysen hvordan menneskene, som lever i den samfunnsinfrastrukturen som man finner i *Mosaic*, betraktes mer som dividuelle enn individuelle.

Videre blir denne infrastrukturen utsatt for ulike glitcher som den prøver å fikse ved å komme med enkle løsninger som antidepressiva for de som sliter med depresjon, sovepiller for de som sliter med søvn og energidrikker for de som ikke greier å holde seg våkne. Utover dette er ønsket om heterofile forhold i dating-appen også et forsøk på å forhindre at glitcher skal oppstå i reproduksjonen av mennesker. Dette er alle eksempler på strategier som infrastrukturen benytter seg av for å kunne opprettholde seg selv. Glitchene i videospillet samfunnsinfrastruktur blir likevel reproduisert enten fordi det for eksempel ikke kan fikses (seksuelle legninger) eller fordi infrastrukturen selv er årsaken til problemet den prøver å fikse. Dette kommer eksempelvis fram i forbindelse med det som trolig kan diagnostiseres

som depresjon hos avataren. Videre viser det seg at musikerne, som ser ut til å stå utenfor samfunnets rådende infrastruktur og som dermed er upåvirket av tiltakene som infrastrukturen forsøker å gjennomføre, er de kanskje mest sentrale delene for avatarens frigjøring. Møtet med musikerne viser seg også å være viktige for avatarens frigjøring og følgende utvikling til en glitch da de gir ham farger, kunst i form av musikk, men kanskje viktigst av alt menneskelig kontakt.

Mosaic virker å advare mot den økte muligheten for overvåkning som følge av digitaliseringen. En overvåkning som bidrar til å øke produksjonen blant arbeiderne, men som også umenneskeliggjør de. *Mosaic* er derfor et videospill som viser hva slags effekt de ulike maktmekanismene vi har utforsket kan ha på mennesket. Ender vi likevel opp med å være fanget i en slik infrastruktur som kommer frem i *Mosaic* hva skal vi så gjøre? Om sluttscenen i *Mosaic* kan fortelle oss noe om dette, ser den ut til å peke i retning av at løsningen ligger i kunst, natur og mellommenneskelige interaksjoner. Med andre ord å finne noe man liker å gjøre, helst med andre, og bruke tiden til å gjøre fellesaktiviteter i et område som enda ikke er rørt av industrialiseringen og digitaliseringens kalde infrastruktur.

Bibliografi

- Andersen, H. W., Borgersen, T., Brandt, T., Eliassen, K. O., Stugu, O. S., & Øfsti, A. (2004). *Fabrikken*. Oslo: Scandinavian Academic Press/Spartacus Forlag AS.
- Augé, M. (2008). *Non-places: an Introduction to Supermodernity*. London/New York: Verso.
- Barthes, R. (2006). From work to text. I P. Coblet (Red.), *Communication theories: Critical concepts in media and cultural studies vol. 3* (ss. 3-9). London: Routledge.
- Deleuze, G. (1992, Vinter). Postscript on the Societies of Control. *October*, 59, ss. 3-7. Hentet fra <https://www.jstor.org/stable/778828?seq=1>
- Eliassen, K. O. (2016). *Foucaults begreper*. Oslo: Scandinavian Academic press.
- Foucault, M. (1994). *Overvåkning og straff: det moderne fengsels historie*. (D. Østerberg, Overs.) Oslo: Gyldendal.
- Foucault, M. (1999). *Seksualitetens historie 1: viljen til viten*. (E. Schaanning, Overs.) Oslo: Pax Forlag.
- Halvorsen, K. (2014). *Ludonarrativ dissonans og konsonans - en analyse av fiksjonsinnlevelse og spilldesign i historiedrevne dataspill [Masteroppgave]*. NTNU Open. Hentet fra https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/bitstream/handle/11250/243409/726649_FULLTEXT01.pdf?sequence=1
- Hocking, C. (2007, Oktober 7). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Hentet Mars 1, 2022 fra Clicknothing: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (2010). The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception. I V. B. Leitch, *The Norton anthology of theory and criticism* (ss. 1100-1127). New York: Norton.
- Krillbite Studios. (2019). *Mosaic*. Oslo, Norge.
- Lothe, J., Refsum, C., & Solberg, U. (2007). *Litteraturvitenskapelig leksikon*. Oslo: Kunnskapsforlaget.
- Mathiesen, T. (1997). The viewer society Michel Foucault's 'Panopticon' revisited. *Theoretical Criminology*, ss. 215-234.
- Maurseth, A. B. (2019). Skjebnesymfoni og sjansespill. Paul Auster's The Music of Chance. I A. Fastrup, & G. J. Foss, *Opplysninger: Festskrift til Knut Ove Eliassen på 60-årsdagen 26. oktober 2019* (ss. 183-197). Oslo: Novus Forlag.
- Merriam-Webster. (u.d.). *Infrastructure*. Hentet Mai 11, 2022 fra Merriam-webster: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/infrastructure>
- Røssaak, E. (2020). Infrastruktur. I J. Lund, & U. Schmidt (Red.), *Medieæstetik - en introduktion* (ss. 193-220). Fredriksberg: Samfundslitteratur.
- Zuboff, S. (2020). *Overvåkningskapitalismens tidsalder*. Oslo: Spartacus forlag.
- Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (ss. 129-133). Raleigh North Carolina: Association for Computing Machinery, New York, NY, United States.

Masterarbeidets relevans for lektoryrket

Denne masteroppgavens tema og forskningsobjekt er nok noe som det er vanskelig å ved første øyekast kunne se hva slags relevans det har for lektoryrket. Man skal dog ikke skue hunden på håret som det sies. I en verden som stadig blir mer og mer digital møter dagens, og fremtidens, elever trolig flere og flere multimodale tekster. Ikke bare videospill, men også film og musikkvideo er aktuelle for analyse, og dette bør reflekteres i skolen. Et slikt prosjekt som jeg har jobbet med her har med tanke på dette gjort meg i stand til å analysere de ulike aspektene ved multimodale tekster. Med slik erfaring kan jeg bidra til at elevene også får mulighet til å «lese» andre tekster enn rent skriftlige og på denne måten gjøre de i stand til å analysere tekster som de møter i hverdagen, både multimodale og rent skriftlige. Det å tolke ulike former for tekst kan også bidra til en økt forståelse av virkemidlene som blir brukt. Kontrasten mellom varme og kalde farger, slik de for eksempel fremstår i *Mosaic*, kan være enklere å forstå når elevene opplever kontrasten visuelt. Å oppleve litterære virkemidler på ulike måter kan videre føre til at forståelsen og bevisstheten rundt disse virkemidlene bedres for elevene.

Videre har masteroppgaven gitt meg hermeneutisk fortolkningskompetanse da jeg i løpet av skrivingen måtte spille gjennom *Mosaic* flere ganger, noe som ga meg mer informasjon hver gang. Å lese teoritekster og gjøre meg bevisst på ulike maktmekanismer hjørde meg i stand til å se mer analyserende og kritisk på handlingen, grafikken og selve spillhandlingene i spillet. Det å ha erfaring med en slik prosess gjør at jeg bevisst kan gjennomføre en slik prosess med elevene og dermed bidra til å gi elevene den slags nærlesningskompetanse som vi ønsker å frembringe i arbeid med ulike typer tekster.

Til slutt har mitt arbeid med spesielt Michel Foucault, Gilles Deleuze og Ian Buchanan gitt meg erfaring med kritisk tenkning, som er en viktig egenskap å lære framtidens elever. Dette blant annet med tanke på den store mengden data som lagres når vi bruker eksempelvis smarttelefoner og hva denne informasjonen brukes til. Dette gjør at jeg kan gi elevene kompetanse til å selv å være kritiske til de ulike systemene som utnytter den informasjonen som de som brukere legger ifra seg når de bruker internettet generelt og kanskje spesielt ved bruken av sosiale medier. Som Eivind Røssaak skrev er mobiltelefonen et digitalt *pharmakon* og det vil være viktig for den digitale eleven å gjøres bevisst på nettopp dette.

