

## **Bachelor i generell filosofi, høst 2022.**

Denne oppgaven er om hvorvidt det kan være bedre for vår livskvalitet (well-being) å interagere med verdener, historier, scenarioer og mer presentert i dataspill enn det er å interagere med den fysiske, virkelige, verden. Dette temaet har mest kommet frem da progresjonen av teknologi og det som spill har mulighet til å presentere har nådd et punkt der det som blir fremstilt imiterer eller bygger videre på det som allerede kan vises i den fysiske verden, enten dette er så realistisk som mulig, over- eller underdramatisk, surrealistisk eller annet artistisk interpretasjon. Dette trenger heller ikke være i det grafiske, men også audiovisuelt, gjennom interaksjon, karakterer, og generell følelse som spill disse dager, gjennom design, kan gi.

Oppbyggingen av denne diskursen havner på to områder, det som omfatter spill og deres design, dette gjennom Miguel Sicarts *Ethics of Computer Games* (2009 MIT Press) og David Chalmers *Reality+* (2022, Penguin), og det som omfatter det filosofiske innenfor livskvalitet presentert av James Griffins *Well-Being* (1986 Oxford University Press) og Derek Parfit *What Makes Someone's Life go Best* (Appendiks til *Reasons and Persons* 1984 Oxford University Press). Et hovedargument mot de forskjellige sidene, og som et påbyggende syn for begge sider av denne diskursen, har Robert Nozick sin ide om Opplevelsesmaskinen (Fra nå OM) fra *Anarchy, State, and Utopia* (1974 (og senere 1989 (mer om det lengre nede)) New York Basic Books). Som et ikke akademisk tillegg blir også eksempler fra Robert Steens *Om natten lyser stjernene* (2020 Aschehoug & Co) som handler om sønnen Mats, mest for å dra inn eksempler fra en handikappet spiller og hva spill hadde å si for hans liv. Andre eksempler fra boka er brukt som en ledende vei til diskurs.

Så, hvilken plass kan dataspill ha i et liv hvor det går bra (fylt av well-being)?

### **Filosofien om Livskvalitet.**

Parfit definerer livskvalitet som det som får livet til å gå best for dem er *teorier om egeninteresse*<sup>1</sup>. De tre teoriene som omfatter disse teoriene er *hedonisme*, definert som det som er best for en er det som gjør en mest fornøyd, *ønske-oppfyllelse*, definert som det som er best for en, gjennom et helt liv, er å oppfylle ens ønsker, og *objektiv liste teori*, at det finnes noen objektive elementer, enten gode eller dårlige, som vi burde oppnå for et best mulig liv. Oppnåelsen eller utførelsen av de forskjellige elementene er det som kan lede til et best mulig levd liv.

---

<sup>1</sup> Parfit s. 1.

### *Hedonisme.*

Hedonisme, i det filosofiske, er definert som det eneste som har verdi for et subjekt er behag (pleasure) og det eneste med disverdi er smerte (pain). Det som gjør hedonismen interessant i det filosofiske er at det er kun disse to egenskapene som har noe av verdi, alt som skal til for å leve et godt liv i hedonismen er å oppnå mest mulig behag og redusere mest mulig, eller helt fjerne, smerte. Hedonismen har en opprinnelse fra antikkens Hellas, men ble mest bragt frem av Jeremy Bentham og videreført og utviklet av John Stuart Mill<sup>2</sup>.

Mellom de to forskjellige sidene av hva som er best for oss i hedonismen eksisterer det også forskjellige former for verdi, eller hva slags verdi, som diverse objekter eller handlinger har. Disse to forskjellige formene for verdi er *iboende* eller *instrumentell*. Objekter som har en instrumentell verdi er noe som leder til noe som har iboende verdi, så iboende verdi er viktigere enn instrumentell verdi. Penger f.eks. har instrumentell verdi, da penger i seg selv øker ikke vårt behag direkte, men vi kan kjøpe oss ting som har iboende verdi – som leder til behag. Mat, generelt, har instrumentell verdi, men det som et subjekt ser på som god mat gir behag, og har derfor for denne personen iboende verdi. Instrumentell leder til iboende, iboende leder til eller er behag.

Men selv om det er objekter som har definert egenskap i at de er instrumentelle så er det ikke nødvendig at objekter har iboende verdi for ethvert subjekt. Hva en syntes er god mat som gir behag, så kan en annen syntes den maten er noe som er direkte smertefullt. Eller hva med to forskjellige valg som begge leder til smerte, og en av dem må velges, da burde det som blir valgt være det som gir minst smerte, altså å minimalisere mengden med smerte et subjekt pådrar seg. Dette er preferanse-hedonisme<sup>3</sup>, da en av flere valg har økt preferanse for et subjekt, og er den nærmeste grenen av hedonisme som jeg kommer innom her, da mye av dataspill baserer seg veldig på preferanse til spillerne og hva et slikt subjekt ønsker å oppnå i et utvalgt spill.

Vi må også nevne at et valg av forskjellige baserer seg på perspektivet av tid i subjektet. Om en har spist mat som gir behag en dag kan det være at samme maten ikke frister like mye dagen rett etter og vil ha noe annet. Men en stund senere kan den maten friste mer igjen. Preferansene til subjektet forandrer seg basert på tid, så noe kan en dag gi utrolig behag, mens flere år i fremtiden kan dette sees på som noe mindre verdifullt eller direkte smertefullt. Den samme effekten kan også sees med den ukjente fremtiden. Hedonismen er ingen filosofi som mener at vi alltid her-og-nå skal vi jage etter det som gir mest mulig behag, men også se

---

<sup>2</sup> Hedonism – Internet Encyclopedia of Philosophy.

<sup>3</sup> Parfit s. 1.

på i fremtid hva som kan være best for oss senere. Verdien av noe kan vi bare se tilbake på og kalkulere, om verdi generelt kan kalkuleres.<sup>4</sup> Hedonismen, sammen med to andre synspunktene i livskvalitet, skal alltid være opplyste erfaringer og begrunnelser, informerte.

Det som vi kategorisk kan si er bra med hedonismen er dens enkelhet. Diverse elementer gir enten behag eller smerte, med forskjellige grader av verdi, og kan med litt introspekt få oss til å kategorisere hva vi som subjekter liker og misliker, og handle mot de målene vi da vet har behagelig verdi for oss. Det kan også få oss til å innse hvorfor det er slik at vi ikke like X eller at vi liker Q, og gi bedre innsikt å våre holdninger ovenfor hva vi ser på som et verdifullt og godt levd liv.

### *Opplevelsesmaskinen.*

Det kanskje mest innflytelsesrike argumentet *mot* hedonismen kommer fra Nozick og hans tankeeksperiment med OM. La oss si vi har en maskin som vi kan plugge oss inn i og gjør at vi lever oss inn i en simulasjon som gir oss akkurat de opplevelsene vi har lyst til å oppleve. Siden du kan oppleve hva enn vi har lyst til så hvorfor ikke bare plugge oss inn i maskinen og oppleve de tingene som ville gitt oss mest behag hele tiden? I OM kan vi leve et liv i full behag, uten noen som helst form for smerte. Nozick mener vi ikke ville valgt å plugge oss inn i OM fordi vi helst vil oppleve genuine opplevelser som skjer naturlig rundt og for oss. Vi vil helst gjøre tingene, ikke bare la dem skje. Siden vi ikke da velger det som gir oss mest behag så kan vi konkludere at det er ikke bare behag som trengs for et verdig eller verdifullt levd liv, og dermed må hedonismen være usann.

Detaljene i scenarioet som Nozick presenterer om OM er nøye gjennomtenkte. Kroppene våre mens vi er plugget inn i maskinen blir godt tatt vare på av maskinen selv, så vi skal ikke være redde for at våre fysiske kropp er kommer til å forsvinne mens vi er inne i simulasjonen. Simulasjonen som OM presenterer er det Chalmers kaller en perfekt simulasjon<sup>5</sup>, vi kan umulig vite at vi er plugget inn i maskinen, det som vises der inne er vår realitet.

Det som vi derimot kan se på som et motargument mot OM er hvor lenge vi er inne i maskinen. Den originale versjonen som Nozick presenterte i 1974 konstaterer at vi er inne i maskinen i to år<sup>6</sup>, og etterpå blir vi plugget ut litt for å velge en ny opplevelse å ha inne i maskinen, før to nye år pågår. Den nyere versjonen fra 1989-boken *The Examined Life*<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Parfit s. 4. Summative Theory.

<sup>5</sup> Chalmers s. 247.

<sup>6</sup> Nozick s. 42.

<sup>7</sup> The Experience Machine – Internet Encyclopedia of Philosophy.

konstaterer derimot at når vi plugger oss inn så gjør vi det for resten av våre fysiske liv. De to forskjellige lengdene med tid har veldig mye å si på om vi ville valgt å plugge oss inn, men vi må også se det fra andre perspektiver også.

Om vi hadde plugget oss inn i to år og vi hadde fått det beste behaget vi ønske med å lære oss fem nye språk over de to årene, altså noe som vi kan ta med oss videre til det fysiske livet vårt, da kan vi lett argumentere for at det å plugge seg inn i OM er en god ting. Mulighetene over hva vi kan oppleve der inne er tross alt en simulasjon så det er bare fantasien som setter grenser. I dette argumentet fjernes ikke vår fysiske jeg, etter to år er omme kommer vi ut av maskinen og fortsetter å leve i den fysiske verden med alle opplevelsene og erfaringene som maskinen ga oss. Men hva om vi plugger oss inn i livstid, da slettes våre fysiske jeg for dem som plugger seg inn. Så hva ville vi så valgt, det livet vi har i den fysiske verden nå, eller et helt annet liv inne i OM for resten av livet? I den originale versjonen til Nozick kan vi argumentere at opplevelsene fra OM kan styrke våre fysiske liv, og derfor være både bra og verdifullt for oss, mens i den nyere versjonen er ikke dette en mulighet, og derfor mye sterkere som et motargument mot hedonismen.

### **Ønske-Oppfyllelse.**

Den andre av de prominente teorien som livskvalitet fremviser er ønske-oppfyllelse. Definisjonen er å oppnå de ønskene som et subjekt har, ikke bare å ha dem. Uansett om at når en oppnår ønskene og det ikke gir en behagelig følelse, men mer smerte eller frustrasjon, så er det selve utførelsen av ønskene som er det eneste viktige for ønske-oppfyllelse teoriene. Hva en føler etter å ha fullført ens ønsker er ikke relevant.

Men selvsagt er det flere forskjellige teorier inne i denne teorien selv. Parfit introduserer ønske-oppfyllelse med en *ubegrenset*<sup>8</sup> teori, som konstaterer at alle utførte ønsker, uansett hva, er bra for deg. Parfit mener vi burde forkaste denne teorien, da at en fremmed med en dødelig sykdom som blir frisk har ikke noe å si på din livskvalitet. Ditt liv har på ingen metoder blitt noe bedre, du har bare fått en god nyhet. Det er heller ikke noe du personlig har utført, det er utenfor din kontroll, og er dermed heller ikke noe du har utført.

Parfit sitt andre eksempel er *suksess teori*, hvor det ikke er at ønskene skal oppfylles, men at det du ønsker, subjektivt for deg, skal være en suksess<sup>9</sup>. En vesentlig forskjell fra de to nevnte teoriene da er at under ubegrenset ønske-oppfyllelse så har personen som har blitt frisk noe å si på hvor bra ditt liv går, noe som *kan* være sant om vi ønsker sterkt at andre skal ha det

---

<sup>8</sup> Parfit s. 1.

<sup>9</sup> Parfit s. 2 og 3.

bra, mens suksess teori mener at hvordan det står til med den fremmede ikke har noe å si på din livskvalitet, da dette er ikke noe som får livet ditt til å gå noe bedre – det øker ikke din livskvalitet. Det som vi kan ta videre er *styrken* på ønsket ditt, og noe vi mer kommer til innenfor spill, da hvor sterkt vi ønsker noe har noe å si for oss teoretisk innenfor dataspill. Griffin går innom styrken på våre ønsker<sup>10</sup> og hva det har å si for oss, men innenfor en *informert* beretning innenfor ønske-oppfyllelse.

Det informerte ønske virker for Griffin som det mest logiske blikket for ønske oppfyllelse, da hvorvidt vi er informert om vi spesifikt som vi ønsker er en dypere form for ønsker som vil øke vår driv til å oppnå dem. Dette betyr ikke at hverken Parfit eller Griffin ser store problematikker rundt ønske-oppfyllelse generelt, da begge har dedikerte seksjoner og kapitler bare for å se på hvilke problemer som oppstår om vi setter teorien opp mot et godt nok eller spesifikt tankeeksperiment<sup>11</sup>. Parfit og Griffin virker som dypt interesserte i tematikken som ønske-oppfyllelses teoriene tar opp, men de virker også stert kritiske til [well-being] argumentene fremdeles. Dette gjør det vanskelig å finne konkrete eksempler på filosofer som er helt for disse teoriene, dog ikke umulig. Chris Heathwood siterer (Shaw 1999: 53): ««Today,» some writers believe, «the desire-satisfaction theory is probably the dominant view of welfare among economists, social-scientists, and philosophers, both utilitarian and non-utilitarian.»<sup>12</sup>

Men hva er det som avgjør om at et ønske er blitt oppfylt? Og om ønsket ditt, et velinformert og sterkt ønske, blir oppfylt, men ikke slik du tenker det, er det fremdeles et oppfylt ønske? Dette er to forskjellige spørsmål som kommer til å ha masse forskjellige svar basert på svaret som blir gitt, og akkurat hva ønsket er. I sammenheng med vår diskurs om dataspill la oss si vi er på nittitallet og spillkonsollene begynner å bevege seg inn på 64-bit<sup>13</sup> og du vil ha en av de konsollene. Den første på markedet som hevdet å ha denne egenskapen var Atari Jaguar, så du jobbet hardt for å skaffe deg denne konsollen. Men når du endelig får spilt litt på den finner du ut at grafikken er faktisk langt verre enn de som allerede eksisterer med mindre bits. Ønsket ditt var kanskje oppfylt, du skaffet deg en 64-bit konsoll, men arbeidet var egentlig til ingen virkelig nytte<sup>14</sup>, du fikk ikke det du faktisk ønsket deg, nesten snytt. Ifra dette perspektivet kan vi si at (a) ditt ønske *ble* oppfylt, men (b) informasjonen som

---

<sup>10</sup> Griffin s. 14-15.

<sup>11</sup> Griffin 16-20, Parfit spesifikt 1-4, men egentlig hele appendiksen til *Reasons and Persons*.

<sup>12</sup> Heathwood s. 5 Desire-Fulfilment Theory, draft of November 2014.

<sup>13</sup> Lært av min elektriker venn: Bit er det som kommer før byte, mengden med informasjon som kjøres samtidig i en datamaskin. 64-bit konsoller gjorde det mulig å kjøre mer kompliserte spill, viktigst var steget over til 3D fra 2D grafikk.

<sup>14</sup> Det skal legges til at Jaguar var en særdeles elendig konsoll som har blitt slaktet sterkt etter at den kom ut.

ble gitt til deg var falsk og ledet mer til frustrasjon eller irritasjon enn en økende livskvalitet. Det må legges til at velinformert betyr at det vi vet skal være korrekt, men dette er forskjellig for det vi vet siden. F.eks. la oss si du liker dansk salami til frokosten din, men det er så mange forskjellige versjoner av dette i butikkene. Bare gjennom å faktisk prøve ut de forskjellige versjonene kan vi gjøre opp for oss selv hva som er den beste, og først da har vi kommet til en velinformert tanke om dansk salami. Før dette kan du bare ta informasjon fra andre steder så godt som de kan beskrive det, og dette blir enda vanskeligere om reklame eller lignende lyver for oss uten at vi vet det. Vi *tror* vi vet hva vi får, men det som vi *faktisk* får er noe annet enn det vi håper på. Etterpåkløskap og hvordan dette interagerer og omfatter de forskjellige teoriene for livskvalitet er en legitim kritikk som teoretikerne, som Griffin og Parfit, ikke har noen konkrete svar på<sup>15</sup>.

En annen problematikk er utrolig sterke ønsker som en person kan ha, men som samfunnet selv ser på, eller kan se på, som et dårlig levd liv. Heathwood nevner<sup>16</sup> den intellektuelle mannen hvilket dypeste ønske er å telle alle grasstråene på en plen (tatt fra Rawls 1971: 432). Selv om dette ønsket er noe den intellektuelle mannen ønsker mer enn alt annet så kan vi heller ikke si at dette er et reelt ønske som øker personens livskvalitet om det blir utført.

### *Tid.*

Alle de forskjellige sidene av livskvalitet [well-being] så eksisterer det et element av forandring i mennesker, noe som skjer over tid, små eller store forandringer som samlet gjør at vi ser på alt i livet vårt annerledes. Dette kan være så simpelt som bedre like en spesifikk vin over en du likte tidligere, eller noe større som en ny interesse. Tid er det som gjør at vi forandrer mening og preferanse om alt rundt livene våre, og selvsagt hendelser, dog det er lettere å plassere mesteparten av erfaringen vi har gjennom livet under den generelle kategorien innenfor tid, da dette omfatter alt.

I hedonismen har tid noe å si på hva det er som gir behag og smerte. Si at en utrolig kraftig hendelse skjer i ditt liv som setter spor i deg, på godt eller ondt, vel over tid kan din formening om det som skjedde snu seg til å være noe som definerer deg gjennom hele resten av livet, eller noe som sakte falmer i viktighet. Gitt samme situasjon for ønske-oppfyllelse – hva du har lyst til å oppnå kan over natten forandre seg. Hva du ønsket intenst en dag har nesten blitt slettet bort på grunn av hendelsen som nå tar overhånd, eller så kanskje en har fått

---

<sup>15</sup> F.eks. Parfit s. 3. Han diskuterer om hva som er best: å gå på en fest, eller lese King Lear.

<sup>16</sup> Heathwood s. 12-13.

nye ønsker som har blitt viktigere å oppnå.

Det generelle prinsippet som vi må forholde oss til når det kommer til forholdet mellom tid og livskvalitet er at vi aldri helt kan vite hva som vil skjer, når, hvor, hvorfor, eller i det hele tatt. Livskvalitet som et filosofisk perspektiv har ikke (i det minste som jeg har funnet) tatt i betraktning hvor mye dette har å si for livene våre. Men det er også noe som er umulig å forutsi, og kanskje derfor er dette noe som ikke inngår i denne filosofien, for noe vi bare må forholde oss til, som tid, kan ikke da ha en form for verdi for oss på en generell basis. Tid da går innenfor et ukjent element i livene våre, noe kanskje av det som er verst for livskvalitet generelt, nemlig det vi ikke kan forutse.

For vi kan ikke forutse hva som kommer til å skje. Vi kan anta mye, men aldri konkret vite *akkurat* hva, hvordan, når, hvor noe kan eller vil skje. For mange er denne uforutsigbarheten noe eksepsjonelt skummelt, for andre er det det som gjør livet fantastisk. Verdi basert på uvitenhet, på det som er ukjent, ikke ignoranse eller mangel på viten, er opp til et hvert subjekt som opplever det, og hendelsene som da tar plass. I hedonismen kan mange si at det å jage etter behag hele livet er noe som skjer spontant der og da, selv om det helst skal være en opplyst søken eller driv til å bedre behag i livet. Selv bare lengselen etter noe, som en film som kommer ut i fremtiden, kan være en god driv til å både glede og behag, men ventetiden kan være smertefull. I ønske-oppfyllelse kan de lange fremtidige planene som en ønsker å oppnå være så langt unna i tid at det nesten virker målløst. På den omvendte siden kan det ofte virke som om vi aldri har tid nok til det vi ønsker. Så å si alle studenter nær eksamenstid kan nok kjenne seg igjen der.

Men det har seg også slik at det trenger heller ikke være en hendelse som utløser disse forskjellige tankene av prioritet. Det kan også være over tid at selv om ingenting skjer så forandrer vi oss, og dette i seg selv er verdifullt. Bare mangelen på noe verdifullt kan sette i gang en prosess av verdi. Kjedsomhet (for mangel på et bedre ord) kan lede til et driv av å gjøre noe.<sup>17</sup> Vi forandrer oss over tid, dette er noe alle mennesker gjør, for vi blir ikke noe yngre for hvert sekund som går. Er vi født er det bare en vei livet kommer til å ende.<sup>18</sup>

For et subjekt kommer ting til å forandre seg, selv om det ikke ser ut til å bli noen forandring. Det er kanskje ikke sånn for det objektive, derfor det står her, under ønske-oppfyllelse. For hva ville du bli når du var ti år?

---

<sup>17</sup> Min far sa en gang at han prøvde å jobbe i en butikk når han var yngre og gikk på skole. Han sa han aldri hadde kjedet seg så mye som akkurat da, og dette ledet han til å konkludere hva han virkelig *ikke* ville jobbe med. Dette drev han til å bli en snekker.

<sup>18</sup> Se første setningen og boka til David Benatar «The Human Predicament» Oxford; 2017 (Preface xi) for en filosof som sier det.

## Objektiv Liste Teori.

Det å lage en objektiv liste over alle de tingene som kan være bra for livskvaliteten vår, som meningsfull kunnskap, glede og behag, et godt forhold, eller vennskap, m.m., kan virke som en veldig god vei for oss i henhold til å definere objekter i livet vårt som vi burde strebe etter å ha. Disse listene skal være fylt med objektive goder som er til det beste for alle, noe som er mulig å oppnå og ivareta for et bedret liv. Problematikken rundt slike objektive goder kan derimot være at det kommer alltid til å være personer som mener at X ikke har noen plass i deres liv, selv om de fleste mener dette burde være universelt for oss alle<sup>19</sup>.

På den motsatte siden av det som er til gode for oss må vi også sette opp en liste over alt det som er dårlig for oss, og burde unngås. Parfit sine eksempler er å unngå å bli manipulert, forrådt, lurt, å miste frihet og autonomi, og å nyte sadistisk nytelse.<sup>20</sup> Samme problemstilling som det gode oppstår også på det onde, nemlig at vi ikke alltid vet hva som vi burde unngå.

Det å ikke vite akkurat hva som er bra eller dårlig for oss, objektivt sett, er for det meste mye som andre anbefaler eller advarer oss om gjennom livene våre. Foreldre liker å anbefale å skaffe seg venner, venner kan advare mot å gjøre noe som de har dårlig erfaring med. Begge deler er ofte integrert i det å videreføre erfaring fra en person til en annen og kan derfor sees på som en videreføring av muntlig objektiv liste. Disse eksemplene kan veldig ofte være til gode for oss, men kan også gå over å ha den motsatte effekten, da noe noen advarte deg mot kan være noe som du faktisk liker, som sterk mat.

Min bror er et godt eksempel, da han ikke leser bøker, noe jeg om min mor gjør en del. Vi vil gjerne at han skal se det fra vår side og prøve, men han vet hva han liker og at aktiviteten av å sitte stille og lese masse skrift på et ark ikke er hans valg av god bruk av tiden hans. Parfit har et mer ekstremt eksempel, som har med ønske-oppfyllelse å gjøre: La oss si noen har mest lyst til, viten om alternativene, velger et liv hvor, uten å bli oppdaget, målet er å påføre andre mest mulig smerte. I ønske-oppfyllelse [Success Theory] ville dette vært det beste for personen. I objektiv liste passer ikke dette inn, da det å påføre smerte er noe ondt<sup>21</sup>.

Som med de to forrige teoriene i livskvalitet har objektiv liste egenskapen ved seg at disse teoriene krever informert viten eller kunnskap. Objektiv liste teoriene er ikke noe annerledes, de objektene som skal være til det beste for alle må være informerte. Siden objektene skal være på listen som er for det beste for de fleste/alle må det som er på listen

---

<sup>19</sup> Parfit s. 6.

<sup>20</sup> Ibid.

<sup>21</sup> Ibid. s. 7.



være nøye gjennomtenkte og informerte, til det beste for alle, selv om de selv ikke vet at de burde ha X i livet sitt, eller helst være foruten Y, sett fra den andre siden.

Kort kan jeg også bringe opp *Perfeksjonisme* som et ekstra synspunkt innenfor det objektive. Perfeksjonisme, som fortalt av Thomas Hurka<sup>22</sup> er et annet objektiv som er å utvikle, eller perfeksjonere, de objektive gode sidene ved livet vårt. F.eks. å maksimalisere din viten om noe, eller utvikle et godt forhold, er en moralsk god ting å gjøre, noe som fremmer mennesker som moralske vesener. Ved å fokusere på det som er bra i livene våre, og å utføre handlinger og tanker på vårt beste kan vi oppnå bedre vår menneskelige natur og gode moralske liv<sup>23</sup>.

*Mats Steen.*

Det som er på den objektive listen er ment for oss alle, men problematikken eksisterer at det er mennesker der ute som det er fysisk umulig for å gjøre spesifikke ting. I Robert Steen sin bok om sønnen Mats forteller Robert om hvordan det var å leve livet med en sønn som ble født med Duchennes muskeldystrofi, en sykdom som gjør at musklene ikke utvikler seg<sup>24</sup>, og tidlig blir den pårørte tvunget til å leve sittende i rullestol. Mats døde 18. november 2014, 25 år, 4 måneder og 15 dager gammel<sup>25</sup>.

Det kan virke merkelig å bringe opp denne historien fram i denne diskursen om livskvalitet og spill, men det er nettopp fordi Mats er et prakt eksempelpå hva spill hadde å si for hans generelle livskvalitet. Og vi kan dermed si at den filosofiske utredningen er ferdig, og Mats er vår bro mellom filosofi og spill. Dette fordi i de siste årene av sitt liv fant Mats en mulighet til å leve et liv han ikke kunne fysisk, nemlig gjennom *World of Warcraft* (WoW).

Mats kunne ikke gjøre mye av det som vi anser som helt normale aktiviteter, som å hoste<sup>26</sup>, og det kan da være lett å argumentere at å søke etter noe som tar vekk tankene rundt en vanskelig og smertefull virkelighet, eller bare oppleve å ha muligheten til å gjøre noe i et spill som han fysisk ikke har muligheten til, kan være ikke bare en lukrativ tanke, men en ønsket. Robert hevder at Mats ikke ville bli sett på som en handikappet person i en rullestol, men som Mats, en levende gutt<sup>27</sup>. Det kan være lett for oss utenfor, som Robert selv, å syntes det er trist og leit at Mats, og andre som sitter mye og spiller spill, ikke gjør de aktivitetene som de er vokst opp med å gjøre, som å være fysisk til stede med andre mennesker. For

---

<sup>22</sup> Hurka, *Perfectionism*. Oxford Press 1993.

<sup>23</sup> Ibid. s. 3.

<sup>24</sup> Steen s. 28-29.

<sup>25</sup> Ibid. s. 153-154.

<sup>26</sup> Ibid. s. 102-103.

<sup>27</sup> Ibid. s. 75.

hvordan kan det være noe bedre å sitte for seg selv helt alene i et mørkt rom og bruke mange timer på å spille et fiksjonelt spill?

### **Hvorfor spiller vi?**

Å svare på *hvorfor* vi som kaller oss for gamere spiller spill er et utrolig bredt tema, mer enn vi kan konkret svare på her. Vi har nok alle forskjellige grunner til at vi spiller det vi spiller, hvorfor en liker å sette seg ned å skremme seg selv i et skrekkspill, utforske en designet verden, ta over verden i et strategispill, vinne over andre i et skytespill, simulere det å fly, få tiden til å gå på et tog, eller alle slags andre eksempler er alle forskjellige men også felles baserer seg innenfor rammen å sette seg inn i et spill, lære reglene til det designede spillet, mestre, og overkomme. Det er ingen én grunn til at vi spiller, og det må vi forholde oss til her også. Men vi kan spekulere og få meninger. Jeg, personlig har meninger om hvorfor jeg spiller. Men for Mats kan vi bare spekulere, og det er mer interessant.

Sicart sier:

«Playing computer games should be a praxis, an act of choices and decisions, a voluntary self-evaluation and creation of a subject. It is my argument that a game has to be understood as an object experienced as a praxis of moral wisdom, in a process of interpretation and self-interpretation. The player is the subject that culminates the transition of computer games from object (potentiality) to praxis (actuality). And, by introducing it in the realm of practices, players become subject to self-scrutiny, the evaluation of and reflection on the very same process of being and becoming players. In the praxis of playing computer games, players become ethical subjects.»<sup>28</sup>

Det er når spillere spiller spill, ifølge Sicart, at de blir til etiske objekter. Det er gjennom handlingen med å spille spill at spillet selv går fra å bli et objekt til en opplevelse for spilleren. Objektet, spillet, blir til en subjektiv erfaring, og medregnet i et designet objekt som spill kan designeren av spillet inkludere de designede reglene og moralene, etiske standpunktene, som de selv måtte ønske. I et spill som Call of Duty er det ingen synd å drepe andre. Tvert imot, siden spillet går ut på å drepe de på et annet lag, om vi spiller flerspiller, så om du faktisk *ikke* dreper fienden er det sett på som det dårlige valget, eller du som en dårlig spiller<sup>29</sup>. Spillet er designet slik.

Sicart, på lik måte som Chalmers, mener de designede verdene og erfaringene som blir

---

<sup>28</sup> Sicart s. 89.

<sup>29</sup> Ibid. s. 72.

presentert i en virtuell verden ikke er falske illusjoner, men ekte objekter i en virtuell i stedet for en fysisk verden.<sup>30</sup> Valgene du tar i spill er ingen illusjon, men reelle valg som kan ha konsekvenser for deg. Selv det som blir presentert som etisk rett og galt i et spill kan i kontekst være helt galt ovenfor hva som er rett og galt i den fysiske verden. Denne forskjellen er viktig å få med oss, bare fordi vi vet at den eksisterer, for vi må forkaste dette eksempelet om vi skal diskutere sammenhengen mellom verdien av spill og livskvalitet.

### *Hedonisme og spill.*

Hvis vi sier at vi spiller det vi har lyst til, det som er behagelig, eller at et spesifikt spill (som WoW) er vår komfortsone, da kan vi si at det er verdifullt for oss å spille det spillet. Det finnes derimot gråsoner innenfor dette også. Hva er verdifullt med skrekkspill, som er ment å få oss til å føle oss ubehagelige?

Hvis vi ser på selve handlingen med å spille et skrekkspill som noe smertefullt, siden det er designet slik at du føler deg redd, nervøs, og håpløs, kan det virke som noen spill virkelig ikke har noen iboende verdi i å bli spilt. Tvert imot burde slike spill forkastes fordi det ikke bringer frem en følelse av behag. Sett slik er det mulig å argumentere for den manglende verdien spill kan gi i henhold til livskvalitet. Så det er det? Spill passer ikke inn i hedonisme? Jo, det gjør de, og dette er grunnen til at jeg tok inn konseptet med tid.

Et skrekkspill akkurat der og da kan være en uhyrlig ubehagelig affære. Men senere kan du se tilbake på den tiden og være stolt over at du har kommet deg gjennom spillet, eller imponert over at spillet ga den effekten på deg<sup>31</sup>. Om du bare vil vise for deg selv at du er modig nok til å komme deg gjennom en slik opplevelse er en etisk akt. For Aristoteles<sup>32</sup> er det å være for lite modig å bare være redd (en kujon?), mens for modig er å være dumdristig. Å bli redd for det presenterte i et spill er helt greit for Aristoteles, så lenge du fortsetter å utfordre deg selv til å bli modigere. Dette er også å perfeksjonere dine egenskaper innenfor perfeksjonismen, du forbedrer dine egne egenskaper som sees på som objektivt moralsk viktige.

Så vi kan konkludere denne argumentasjonen om skrekkspill som noe som *er* smertefullt å spille, men fremdeles kan være veien til senere behag. Den dårlige følelsen kan over tid erstattes med en senere følelse av dristighet og økt verdi på deg selv. Men det er også flere sider vi kan se på spill gjennom et hedonistisk godt syn. Tilbake til Mats Steen, han likte ikke å bli sett på som en person i en rullestol, men vi kan anta at den som så avataren hans

---

<sup>30</sup> Sicart s. 44. og Chalmers s. 114-117.

<sup>31</sup> Jeg kan selv minnes tilbake til første gang jeg spilte Silent Hill 2 (Konami 2001). Jeg skrudde det av.

<sup>32</sup> Sicart s. 93.

(kalt Ibelin, karakteren han spilte som) i WoW var en digital form av Mats selv, nesten fenomenologisk. Mats var fremdeles seg selv, men han var også Ibelin, og de i spillet som han spilte med så bare Ibelin, ikke Mats. Denne følelsen av å bli sett på som noe han ønsket kan ha vært en uhyre verdifull opplevelse for han.

Vi kan bare anta at for Mats hadde det å være Ibelin en iboende verdi, men flere eksempler eksisterer også fra samme spillere som har opplevd lignende. Det er mange som lever utilfredsstilte liv i den fysiske verden, og kan finne ikke bare en generell følelse og verdi av behag gjennom spill, men selve viljen til å leve. I et spill er du ofte ikke deg selv i den fysiske forstanden. Du er en elite soldat som kjemper med andre for å vinne, en helt som har reddet verden og opplevd verdener bare drømt om, blitt kjent med og forelsket deg i fiksjonelle karakterer. Alt dette og en mengde med andre eksempler er muligheter i spill, ofte som ikke er mulig i den fysiske verdenen.

Siden spill er designede objekter som vi som subjektive aktører kan interagere med kreves det bare å finne det designede spillet for å kunne oppleve akkurat det du ønsker.

#### *Ønske-oppfyllelse og spill.*

Så hva ønsker vi å oppleve? Siden spill bare er designede objekter, lagd av andre aktører og skapere, så er det bare så mye som er mulig å oppleve. Hva du vil oppleve er opp til designeren og hva slags spill du setter deg ned for å spille. Du får ikke oppleve en enorm verden i *Counter Strike* for eksempel, det er små samlede baner der vi spiller passelig korte runder. Det er designet slik.

Vi kan se på et tankeeksperiment som bygger seg på OM. La oss si at mens vi plugges oss inn i den nyere versjonen, altså på livstid, så plugges vi oss inn i verdenen til WoW, kaldt Azeroth, og andre som også er plagget inn i maskinen er i samme simulasjon. Med andre ord har vi gjort spillet WoW til noe å virkelig leve i. For litt ekstra, dør du i simulasjonen, så dør kroppen i virkeligheten<sup>33</sup>. Er det i det hele tatt noen forskjell på livet du lever i OM og i den fysiske verden? Husk også: kroppen din blir tatt vare på i den fysiske verden, flytende i en tank. Ville noen bokstavelig talt valgt å leve i denne verdenen? Jeg tror svaret på dette er et definitivt *ja*.

La oss ta Mats igjen: Han visste tidlig at han kom til å dø ung<sup>34</sup> på grunn av sykdommen sin. Om vi sier at kroppen hans blir tatt vare på, og dermed potensielt kunne levd lengre i OM så tror jeg han ville valgt å gjøre det. Bare det at noen i det hele tatt velger å

---

<sup>33</sup> Noe som er tatt fra *The Matrix* (1999).

<sup>34</sup> Steen s. 149.

plugge seg inn i OM da er tegn på at det kan være huller i Nozick sin argumentasjon. Selv om dette hovedsakelig er en argumentasjon for hedonismen så har OM, og spill, som langsomt over tid kan nærme seg hva OM gjør og viser, potensialet til å velge et annet liv enn det som vi skjebnesvangert har blitt gitt i den fysiske verden. Spill lar oss oppleve noe den fysiske verden ikke alltid gjør, nemlig å oppleve annet vi måtte ønske.

Men hva så med friske mennesker som har et ganske godt liv i den fysiske verden, ville de valgt å ønske seg et annet liv? Dette kan vi ikke si konkret, og bare spekulere over. Men la oss si noen helt normale mennesker valgte å plugge seg inn i Azeroth-OM: Hvorfor vil de det? Det er dette spørsmålet som gjør at jeg plasserer denne argumentasjonen under ønske-oppfyllelse, nemlig at vi potensielt ønsker, selv om det ikke er noe galt med livene våre, å oppleve noe annet. Et ønske om en forandring, noe nytt. Kanskje som en annen rase, kanskje med annen hudfarge, fysisk bygg, kjønn, og mye annet. Om vi kunne plugget oss inn Azeroth-OM og levd våre liv ut akkurat slik vi ønsker, da kan vi argumentere at du har oppnådd toppen av ønske-oppfyllelse. Denne tanken går litt på samme linje som personer som føler de er født i feil kropp, som en mann i en jentekropp, tvekjønnede, eller skulle ønske de var en annen enn de dem er.

Spill i dag kan kanskje ikke akkurat gjøre akkurat det dette tankeeksperimentet viser, men spill har fremdeles muligheten til å la oss leve inn i roller som vi skulle ønske vi kunne oppleve i den fysiske verden. Å spille som akkurat den karakteren du velger, som Mats som Ibelin, kan sees på som en form for eskapisme, men også som en form for å leve mer utfyllende enn du ellers kan i den fysiske verden om spill ikke hadde eksistert. I de fleste rollespill er det fullt lov å spille som begge kjønn, og har forskjellige muligheter, romanser, dialog, og mer om du spiller som det kjønn. Ta *Dragon Age: Inquisition*<sup>35</sup> som eksempel. Dette er et stort rollespill med en enrom verden som du kan utforske, men er enkeltspiller, ikke flerspiller som WoW. Du spiller som en karakter du velger selv, rase, kjønn, klasse, og så går du gjennom en designet verden og historie, nesten som du vil. Spillet har mange forskjellige karakterer du kan bli kjent med, og bli i et forhold med. Og det er ikke bare kjønn som er forskjellen, men også rasen du spiller som har noe å si på hvem du kan ha en romanse med. Dette er noe den fysiske verden ikke har, vi er bare mennesker, og for mange som ikke finner seg noen å date i den fysiske verden kan spill fylle et tomrom.

Selv bare det å spille som et annet kjønn kan være en form for ønske-oppfyllelse for noen. Det kan være mange som lurer på hvorfor en heterofil mann velger å spille som en

---

<sup>35</sup> Bioware 2014.

kvinnelig avatar, og egentlig er svaret ganske lett. Det kan være fordi de ikke kan være en kvinne i virkeligheten, eller kanskje de bare vil oppleve noe annerledes. Se det fra perspektivet til en kvinne<sup>36</sup>. Dette kan hjelpe med å øke en persons livskvalitet med å oppleve noe helt nytt fra et annet perspektiv, også kanskje få en til å tenke over hvordan en oppfører seg ovenfor kvinner generelt, og omvendt fra den andre siden (kvinne som spiller som mann)<sup>37</sup>. Denne økende empatien er også noe som går innenfor perfeksjonisme, å øke din empati for det motsatte kjønn eller andre personer.

Så spill kan øke vår livskvalitet i henhold til å oppfylle ønsker som vi har. Og ofte er bare utfordringen til å fullføre et spill noe som er et driv i seg selv. Ta et spill du er komfortabel og glad i og sett opp vanskelighetsgraden, utfordre oss selv. Å fullføre et vanskelig spill eller en designet utfordring i spill er ofte en vei til personlig vekst og stolthet over det vi har klart å få til. Det er også litt gøy å skryte litt over ens oppnåelser.

### *Objektiv liste teori og spill.*

Spill har fått mye hets, og ofte over tid<sup>38</sup>, for å være en dårlig objektiv aktivitet å gjøre, som å være veldig usosialt eller bare en sløsing av tid. Dette er for mange gamere argumenter basert på ignoranse av hva mediet har å by på. Men det er også en ignoranse som er født av forståelige grunner, da det å sette seg inn i spill på lik linje som gamere som har spilt i mange år har gjort er en tidkrevende og ofte komplisert prosess. Bare selve språket som gamere sammen har lagd for bare et individuelt spill kan være det samme som å forstå gresk for de som aldri har prøvd å lære seg gresk.

Objektivt sett er gaming vanskelig å komme seg inn i, tidkrevende, dyrt, fullt av indre prosedyrer, selv fra spill til spill, og en hobby som krever en utrolig investering. Når du setter deg ned for å sette sammen et puslespill eller lese en bok så har du alt du trenger når du kjøper det. Alle brikkene er i boksen, alle ordene er i boka. For et spill kreves det først en konsoll å spille på, noe som allerede er dyrt, flere titalls bøker, samt et spill å spille og en TV å spille på<sup>39</sup>. Dette er allerede en investering på flere tusen kroner. Og så er det problematikken med akkurat hva du vil spille også, for når du først starter kan dette være uhyre vanskelig å finne ut

---

<sup>36</sup> Om du trenger et populært eksempel, tenk Beyonces sang «If I was a Boy»

<sup>37</sup> For et noe dystert eksempel: En feministisk kvinne testet ut hvordan det var å late som om hun var en mann på Tinder. Hun sa det var så ille at hun til slutt tok sitt eget liv. Denne historien har gått en del rundt på sosiale medier og er dermed usikker på hvor den originale kilden er, eller om det faktisk er sant i stedet for et rykte.

<sup>38</sup> Takk til Anders Nes, min rådgiver til bacheloren min, som informerte meg om en artikkel i Aftenposten 28.11.2022, «Onlinespillenes svar på kokain» som ta opp denne tematikken.

<https://www.aftenposten.no/kultur/kulturanalyse/i/VP6lgW/onlinespillenes-svar-paa-kokain>

<sup>39</sup> Eneste unntaket til dette kan være håndholdte konsoller, eller de som kan spilles enten på TV eller i håndholdt form, som en Nintendo Switch.

av. Dette fordi det ikke finnes et simpelt svar på som kan være et bra første-gangs spill.

Objektivt sett er det ingen gale svar på dette, men også mange feil svar.

La oss ta for oss noen gode objektive sider som skal ha potensialet for den dag i dag. Den første som allerede er nevnt er det sosiale aspektet. Det er nesten ingen sanne gamere som vil hevde at det å spille spill er en usosial affære. Argumentet som oftest dukker opp for de som argumenterer at det ikke er det er de som mener det bare direkte er usosialt å sitte å se på en skjerm i mange timer i strekk. Dette er igjen en stor oversimplifisering av hva det er å spille som har en basis i mangel av forståelse av mediet. Ikke bare er det en lett metode å snakke med og spille sammen med dine venner som kan være hvor som helst i verden<sup>40</sup> og fremdeles kan dere sitte og snakke, spille, og kommunisere sammen. Fordi dere gjør ofte en felles aktivitet, eller bare gjør noe mens dere sitter og spiller, kan det argumenteres at det å sitte å spille sammen er kanskje en av de mest sosiale aktivitetene vi kan gjøre.

Men det er så mye mer innenfor det sosiale som må nevnes. Liker du et spill kan man lett snakke med andre ukjente personer enten i spillet selv, om det er mulig, eller bli kjent med andre gjennom forumer til spillene eller andre steder på nettet, som Reddit<sup>41</sup> eller grupper på andre sosiale medier. Ofte finnes det i store byer konvensjoner hvor gamere ofte møtes og interagerer med hverandre, ofte med konkurranser, fremvisninger av nye spill, og mye sosial samvær. Også ikke-digitale spill må nevnes her, da mange digitale spill startet enten som brettspill eller andre former for ikke-digitale enheter. Penn og papir, kalt tabletop spill eller rollespill – mest kjent er nok Dungeons and Dragons, er ikke noe annet enn en sosial samferdsel der alle lever seg inn i sine respektive roller med alle reglene som mediet krever for å få en god integrert ludisk opplevelse. Dette blir akkurat det samme som i den digitale formen, bare hvordan mediet blir presentert er annerledes.

Spesielt innenfor både det sosiale, men også innenfor det objektive gode som spill-samfunnet kan gjøre så trenger vi bare se på de mange årlige begivenhetene som blir satt opp for å samle opp penger til veldedighet. Den største og mest kjente av disse er Games Done Quick (GDQ) som omfatter en ukes lang speedrun som skjer en gang i halvåret. Her kommer gamere fra flere steder i verden for å sammen ha det gøy, samle inn penger, og teste sine evner foran store publikum<sup>42</sup>. GDQ er den største, men det eksisterer mange andre mindre begivenheter som skjer når som helst på året.

Konkurranser i spill har også blitt en ganske stor form for sport, bedre kjent som e-

---

<sup>40</sup> Ikke bokstavelig talt selvsagt. Noen steder har bannlyst noen spill, eller regulert internet.

<sup>41</sup> Reddit.com har ganske ofte en sub-reddit for ethvert spill, det er lett å finne om man er interessert.

<sup>42</sup> <https://gamesdonequick.com/>

sport. Det er litt synd at utenfor gamere selv er ikke e-sport sett på som en legitim form for sport, og derimot sett ned på – en persepsjon som heldigvis forandrer seg som tiden går, men persepsjonen om gamere som svette og feite nerder er fremdeles prevalent den dagen i dag, selv om at det viser seg at gamere eksisterer i alle kjønn og aldre<sup>43</sup>. Mats selv var utrolig sosial i WoW<sup>44</sup>, og ved hans død kom mange av de fra gilden hans (et fellesskap inne i spillet selv) til begravelsen hans. Hvordan kan spill sees på som noe usosialt når ‘fremmede’ mennesker fra andre land, som Mats selv aldri hadde fysisk møtt, kommer til begravelsen til en gutt de aldri hadde møtt? Vel, fra et perspektiv hadde de allerede møtt han, bare ikke fysisk. Gjennom bloggen og den han var i spillet ble de kjent sammen, og et bånd ble dannet. Det er en form for sosial interaksjon å spille sammen, og er potensielt den single viktigste gode grunnen til at vi gjør det.

Men det er selvsagt mange flere objektive grunner, mange allerede nevnte grunner: Utfordre oss selv til å forbedre egenskaper, som pågangsmot i skrekkspill, eller bevise for oss selv at vi kan utføre den designede utfordringen. Oppleve situasjoner, verdener, karakterer, og scenarioer som vi ellers ikke kan eller vil oppleve i den fysiske verden. Det kan også bare være å ha det gøy, øke ens behag, fordrive tiden med en ønsket aktivitet. Spill kan være avslappende, spennende, utfordrende, sosialt, eventyrlig, og mange andre positive adjektiver. Da er det også på tide å nevne direkte dårlige egenskaper ved spill. Mye her også er allerede nevnt, som hvor tidkrevende og dyrt det er, eller vanskelig å sette seg inn i, men andre mer objektive og subjektive dårlige sider eksisterer. Jukserer i spill er kanskje en av de verste, spesielt for Sicart<sup>45</sup>, for disse velger å ødelegge de designede og bestemte reglene et spill er lagd for å forfremme. Sicarts eksempel er jukseren som alltid kan se andre spillere gjennom vegger, et godt eksempel da spillet er designet for å aldri vite den informasjonen, og gir jukserer en utrolig urettferdig fordel. Også spillere som er dårlige tapere, eller er det som spillsamfunnet kaller ‘toxic’ eller ‘salty’, er noe som kan ødelegge et helt spill for noen andre. Dette er elementer som nesten bare kommer fram i flerspillere-spill, selv om felles samfunn om enkeltspiller-spill kan også på nettet være like fæle på forumer på nettet.

Prevalent for alle spill, spesielt i disse dager er også hvordan kompaniene som lager spill tjener penger. De siste årene i det minste har det blitt mer og mer normalt å tjene penger på kjøp inne i spillet selv. Dette er ofte kosmetiske forandringer på karakterer eller annet i

---

<sup>43</sup> <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/#gref>

<sup>44</sup> Steen s. 155- 162. Hele kapittelet er tilbakemeldinger fra de i gilden til mats, og andre som fulgte bloggen hans, som svarte og sendte meldinger til familien over hvor mye han betydde for de som han spilte med.

<sup>45</sup> Sicart s. 90.



spillet, men ofte går det over til å ha en direkte fordel for de som ikke kjøper disse ekstra pakkene. Dette er kalt 'pay-to-win' og er sett på som noe utrolig korrumpert og tegn på et dårlig designet spill, en uetisk praksis som er ment å få mest mulig penger ut av de som spiller, ofte gjennom psykologien med FOMO-prinsippet (Fear of Missing Out). For eksempel hadde spillet Overwatch 2<sup>46</sup> en halloween-begivenhet der noen nye skins<sup>47</sup> til salg, men de er bare mulig å kjøpe i løpet av så lenge begivenheten pågår. Kanskje de samme tingene er til salgs igjen neste år, kanskje ikke, så spillet prøver å selge deg dette så mye som mulig slik at de kan tjene penger. Men før dette hadde spillet en ny sesong, hvor en av de nye spillbare karakterene var låst bak en betalt progresjon. For de som ikke betalte for denne nye sesongen så var de på en særdeles ulempe fremfor de som hadde kjøpt det, altså pay-to-win (P2W)<sup>48</sup>. Mobilspill er sett på som de verste til dette, og har derfor blitt sett på ikke som spill av gamere, men programmer som er ment til å sluke pengene dine gjennom å skape avhengighet.

Avhengighet er også noe som må nevnes som en net-negativ mot å spille dataspill. Det er ikke uten grunn at spill blir kategorisert som en digital form for kokain (se fotnote 38). Spill er ment å få oss til å leve oss inn i en annen verden, og disse verdene er så engasjerende som mulig fordi de er designet slik. Hvis du blir sittende å spille det mye øker sjansen for at andre som du kjenner vil spille det, og dermed selges det mer, og kompaniene tjener mer penger. Spill som WoW og Factorio<sup>49</sup> har rykter på seg å være digital kokain, som kanskje er den beste beskrivelsen på hvor effektive de er til å gjøre en avhengig av det og få tida til å bare fly forbi. Spill-avhengighet er blitt et normalisert termologi de siste årene og det er ikke uten grunn. Vær obs om du vil prøve slike spill. Verdien av å sette seg inn i dem kan ofte være langt mindre enn alt annet som du går glipp av i den fysiske verden.

## **Avslutning.**

Spill er en hobby som har en iboende verdi for mange, og en disverdi for de som ikke ser hva som er så interessant med å sitte foran en skjerm i flere timer i strekk, spesielt om det er andre ting en heller kunne gjort med tiden som de ser på som mer verdifullt. Jeg har prøvd her å se på hvilke verdi spill kan ha for vår livskvalitet, og håper på at jeg har kommet til et punkt der

---

<sup>46</sup> Blizzard 2022, en FPS (first person shooter) hvor folk spiller på lag sammen mot og med andre spillere.

<sup>47</sup> Kosmetiske forandringer på en karakter.

<sup>48</sup> Denne akten med P2W var sett utrolig negativt på av spillere, noe som gjorde at de gikk inn sammen for å sette karakteren på spillet så lavt som mulig. Dette har skjedd før, og et annet Blizzard-spill, Diablo Immortal, har rekorden for laveste user-review gjennom tidene, på 0.3. OW2 Har en score på 1.5. Dette er spillerne som sier ifra så mye de kan at disse praksisene ikke er gode, og forandring kreves.

<https://www.metacritic.com/game/pc/diablo-immortal>

<https://www.metacritic.com/game/pc/overwatch-2>

<sup>49</sup> Wube Software 2020.

jeg kan si at verdien av et spill, sett gjennom de tre hovedperspektivene til hedonisme, ønske-oppfyllelse, og objektiv liste teori, kan være til gode for livskvaliteten vår. Det er ikke bare positive sider, eller kun positiv verdi, som har blitt tatt opp, og enhver gamer ville nok sagt det samme. Det er sider til gaming som kunne vært bedre, mer verdifulle, enn det som eksisterer den dagen i dag. Andre problematikker, som at et online-spill ikke lengre er mulig å spille mer fordi serverne som oppretthold spillet har blitt tatt ned er en vei til en diskurs om hvorvidt vi faktisk eier det vi kjøper, og om hva denne praksisen har å si på fremtiden av dataspill.

Også den økende digitale tilgjengeligheten og forandringene som pågår kommer til å forandre ikke bare hva vi spiller, men hvordan vi spiller, om det er verdt å sette av så mye tid til et slikt medium, om det er i det hele tatt noen verdi til å spille noe som helst når det designede bare er til for å gi et kompani en økonomisk vekst.

Hedonistisk sett kan det å spille være særdeles verdifullt for noen, og ha absolutt ingen verdi for andre. I ønske-oppfyllelse kan tiden man bruker på å spille ta over for andre ønsker som vi burde ha fullført gjennom livet, men fremdeles kan være verdifull for et subjekt. Innenfor objektive lister er kanskje der det er de fleste godene av å spille dataspill, men det er også mange disverdifulle og direkte dårlige sider i henhold til spill.

På en total basis, sett gjennom helheten, kan jeg ikke si om det faktisk øker verdien og livskvaliteten med å sette seg ned og spille dataspill. Men jeg vil også argumentere at det er noe som vi går glipp av om vi ikke gjør det. Akkurat som når vi finner den ene tingen i livet som motiverer oss mest og er noe vi ser fram til, det vi gleder oss til, så kan det være for noen at det å spille dataspill har *potensialet* i å gi økende livskvalitet. Og om potensialet for en økt livskvalitet eksisterer så må det være noe godt med mediet.

## Referanser:

Chalmers, David *Reality +*, Allen Lane 2022

Griffin, James *Well-Being Its Meaning, Measurement and Moral Importance*, Oxford University Press 1986

Heathwood, Chris *An Opinionated Guide to «What Makes Someone's Life go Best» fra Derek Parfit's Reasons and Persons: An Introduction and Critical Inquiry*, Taylor and Francis Group 2020. *Desire-Fulfillment Theory* Draft of November 27, 2014.

Hurka, Thomas *Perfectionism*, Oxford University Press 1993

Nozick, Robert *Anarchy, State and Utopia*, New York Basic Books 1974

Parfitt, Derek *What Makes Someone's Life go Best*, (Appendiks til *Reasons and Persons*) Oxford University Press 1984

Sicart, Miguel *Ethics of Computer Games*, MIT 2009

Steen, Robert *Om Natten Lyser Stjernene*, Aschehoug & Co 2020

Nettreferanser:

Internet Encyclopedia of Philosophy:

Experience Machine - <https://iep.utm.edu/experience-machine/>

Hedonism - <https://iep.utm.edu/experience-machine/>

Video Game Demographics - <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/#gref>

Onlinespillenes svar på Kokain, Aftenposten 28, 11, 2022 -

<https://www.aftenposten.no/kultur/kulturanalyse/i/VP6lgW/onlinespillenes-svar-paa-kokain>