

Øyvind Bach Igland

## Spillglede og tilfredshet i Counter-Strike 2.

En studie om hvordan spillere opplever nytelse og tilfredsstillelse, og hvilke faktorer som bidrar mest til denne opplevelsen.

Bacheloroppgave i Medievitenskap

Veileder: Lukas R.A. Wilde

Mai 2024



Øyvind Bach Igland

## **Spillglede og tilfredshet i Counter-Strike 2.**

En studie om hvordan spillere opplever nytelse og tilfredsstillelse, og hvilke faktorer som bidrar mest til denne opplevelsen.

Bacheloroppgave i Medievitenskap  
Veileder: Lukas R.A. Wilde  
Mai 2024

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden



## Forord

Denne oppgaven marker slutten på et givende og spennende bachelorløp i Medievitenskap.

I løpet av dette semesteret har jeg hatt muligheten til å utforske et emne som jeg har vært lidenskapelig opptatt av. Det har derimot vært veldig hektisk, men samtidig utrolig givende. Det første året av studieløpet var preget av pandemi, men jeg føler meg utrolig heldig som fikk fullføre de to resterende årene uten restriksjoner.

Først og fremst vil jeg rette en hjertelig takk til veilederen min, Lukas R.A. Wilde, for din uvurderlige veiledning med gode innspill og hjelp. Videre vil jeg takke mine nærmeste venner, familie og samboeren min for deres støtte, tålmodighet og oppmuntring gjennom hele studieperioden. Deres støtte har vært en enorm kilde for motivasjon og inspirasjon.

Jeg vil også takke Sito og Rápido, for å fylle meg med energi i form av kaffe og mat de lange dagene på Dragvoll.

God fornøyelse med lesingen!

## Sammendrag

Denne bacheloroppgaven undersøker hvordan spillere opplever nytelse og tilfredsstillelse i Counter-Strike 2 (CS2), og hvilke faktorer som bidrar mest til denne opplevelsen. Målet er å identifisere og øke kunnskap rundt de ulike dimensjonene av nytelse som spillere opplever når de spiller CS2. Dette kan dermed gi innsikt som kan være nyttig for spillutvikling og spillforskning. Det er gjort en analyse og diskusjon av spillet rettet opp mot Green og Brocks transportasjonsteori, Csikszentmihalyi sin flow state theory, og Katz og Blumler sin uses and gratification theory.

## Abstract

This bachelor thesis explores how players experience pleasure and satisfaction in Counter-Strike 2 (CS2), and which factors contribute most to this experience. The aim is to identify and enhance understanding of the various dimensions of pleasure that players experience when playing CS2. This may provide insight that can be useful for game development and game research. The game has been discussed in relation to Green and Brock's transportation theory, Csikszentmihalyi's flow state theory, and Katz and Blumler's uses and gratification theory.

## Innholdsfortegnelse

<b>Forord</b> .....	<b>1</b>
<b>Sammendrag</b> .....	<b>2</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>2</b>
<b>1. Introduksjon</b> .....	<b>4</b>
<b>2. Teoretisk rammeverk</b> .....	<b>5</b>
2.1 <i>Transportasjonsteori</i> .....	5
2.2 <i>Flyttilstand</i> .....	6
2.3 <i>Fordypning</i> .....	6
2.4 <i>Uses and Gratification</i> .....	7
<b>3. Diskusjon</b> .....	<b>8</b>
3.1 <i>Generelt om Counter-Strike 2</i> .....	8
3.2 <i>Transportasjon</i> .....	9
3.3 <i>Fordypning</i> .....	10
3.4 <i>Flyttilstand</i> .....	12
3.5 <i>Uses and Gratification</i> .....	14
3.5.1 <i>Hedonisk tilfredsstillelse</i> .....	14
3.5.2 <i>Sosial platform</i> .....	14
3.5.3 <i>Belønningssystem</i> .....	15
<b>4. Konklusjon</b> .....	<b>16</b>
<b>5. Referanseliste</b> .....	<b>20</b>

# 1. Introduksjon

Spillindustrien har vokst seg til å bli en av de mest dominerende og innflytelsesrike aktørene på verdensbasis. Det hele startet med *Tennis for Two*, et tennisspill utviklet av fysiker Willy Higginbotham i 1958 (Raessens & Goldstein, 2005, s. 4). Siden har spill utviklet seg brått, med de første arkadespillene fra Atari som kom på 70-tallet, etterfulgt av Nintendo og Sega sine konsoller på 80-tallet, og starten på Sony sin Playstation-serie på 90-tallet (Kent, 2001, s. 11-15). Siden den tid har videospillindustrien vokst enormt, med teknologiske framskritt, og et bredt spekter av sjangre. Enhver person kan finne et spill som passer deres interesser, og for meg har dette vært Counter-Strike serien.

Counter-Strike er en av den mest ikoniske spillserien gjennom tidene innen førstepersonsskytespill (FPS), og har hatt en betydelig påvirkning på spillkulturen helt siden det første spillet ble utgitt. Dette er da Counter-Strike som ble utgitt i 2000 av Valve Corporation. Siden den tid har flere nye versjoner av spillet blitt utgitt; Counter-Strike 1.6 (Valve Corporation, 2003), Counter-Strike: Source (Valve Corporation, 2004), Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) (Valve Corporation & Hidden Path Entertainment, 2012) og den femte hoveddelen av Counter-Strike serien, Counter-Strike 2. (CS2) (Valve Corporation, 2023). Dette er en oppdatering av CS:GO, og regnes som å være det mest populære spillet på Steam, en digital distribusjonsplattform for videospill (også utviklet av Valve Corporation), med sitt høyeste spillerantall på 1,8 millioner (SteamDB, 2024). Dette er altså ikke antall solgte kopier, men folk som spiller samtidig. Det er verdt å merke seg at de største endringene fra spill til spill er forbedring av grafikk og mekanikk, samt noen små forandringer som nye kart og våpen. I tillegg til dette kom det også «skins» til våpen da CS:GO ble utgitt. Dette var også starten på en dominering av e-sportscenen.

I over to tiår har spillere over hele verden fått gleden av å bli oppslukt av det virtuelle universet Counter-Strike spillene har tilbudt. Det har blitt en arena hvor spillere kan møtes og konkurrere sammen. Det blir også en sosial plattform ettersom det er en taktisk dybde og fokus på samspill med andre. Dette er noe av det som gjør spillet så altoppslukende. Man går inn i et fiktivt univers hvor man selv lager historien og samhandler med andre folk.



I denne oppgaven skal det derfor undersøkes hvordan spillere opplever nytelse og tilfredsstillelse i Counter-Strike 2 (CS2), og hvilke faktorer som bidrar mest til denne opplevelsen.

En slik studie vil bidra med å forstå hvilke elementer i spill som bidrar til nytelse og i hvilken grad de gjør det. Det kan være nyttig for framtidig spillforskning og spillutvikling, i tillegg til at det fremmer forskning om hvordan spill påvirker oss på en positiv måte. Dette er viktig ettersom det rammer de fleste. En rapport fra Entertainment Software Association (2020) viser nemlig at 214.4 millioner i USA spilte videospill i 2020, noe som tilsvarer ca. 64% av USA sin befolkning i dette året (Bureau of the Census, 2024).

Jeg kommer til å dele oppgaven min opp i fire hoveddeler: Introduksjon, teoretisk rammeverk, diskusjon og konklusjon. Teoridelen gir en gjennomgang av relevant teori og forskning som danner et grunnlag for oppgaven. Denne teorien diskuteres videre opp mot problemstillingen hvor det undersøkes hvordan spillere opplever nytelse og tilfredsstillelse av å spille Counter-Strike 2. Til slutt oppsummerer jeg hovedfunnene, samt en konkludering av oppgaven.

## 2. Teoretisk rammeverk

I denne delen skal jeg presentere det teoretiske rammeverket. Dette innebærer teorier fra akademisk litteratur om transportasjonsteori, utviklet av Green og Brock (2002), uses og gratification theory, oppfunnet av Katz og Blumler (1974), og teorien om flyttilstand, utviklet av Csikszentmihalyi. Dette er teorier jeg mener kan besvare problemstillingen min.

### 2.1 Transportasjonsteori

En sentral del for at man skal få en tilfreds opplevelse av et medium er at det skal rive deg vekk fra hverdagen, og inn i mediets verden. Dette kalles for transportasjon. Teorien om transportasjon ble utviklet av Green og Brock (2002), som kaller dette for prosessen av å bli totalt engasjert i en historie, altså transportasjonen til en narrativ verden. Dette kan beskrives som en behagelig opplevelse. Generelt bidrar transportasjonsteorien med en forståelse av hvordan man blir tilfredsstilt av et medium, og dette gjennom tre prosesser: a) Et individ sin opplevelse av nytelse gjennom en fordypende narrativ verden; b) nytelse gjennom gunstige

konsekvenser av medieeksponering; c) og opplevelser der nytelsen øker eller reduserer (Green, Brock & Kaufman, 2004, s. 312). Transportasjonsteorien bidrar til å finne ut hvorfor individer bruker så mye tid på medier, samt hvilke faktorer som skal til for at folk bruker mye tid på medier.

## 2.2 Flyttilstand

Green, Brock og Kaufman (2004, s. 315) mener også at transportasjon kan sammenlignes med «Flow State», også kalt flyttilstand. Denne teorien stammer fra Csikszentmihalyi (1990, s. 2), som hevder at hvis en person fokuserer fullt på en oppslukende aktivitet så vil dette føre til en stor følelse av nytelse og glede. Under denne tilstanden vil en person glemme alt av tid og sted. Det er åtte årsaker til hvorfor man havner i en såkalt «flow state» når man spiller: 1) Man konfronterer oppgaver man har en sjanse til å fullføre; 2) Man må kunne konsentrere seg om det man holder på med; 3) Oppgaven har klare mål; 4) Oppgaven gir umiddelbar tilbakemelding; 5) Man handler uanstrengt, noe som fjerner bekymringer og frustrasjoner fra hverdagen ; 6) Man får en følelse av kontroll over handlingene; 7) Bekymringene om seg selv forsvinner, men disse følelsene kommer sterkere tilbake etter endt flytopplevelse; 8) En følelse av at tiden endrer seg. Alle disse elementene kombinert vil dermed føre til en dyp nytelse, noe brukere vil søke aktivt flere ganger (Csikszentmihalyi, 1990, s. 3).

## 2.3 Fordypning

I dette tilfelle fokuserer jeg på et interaktivt medium, noe som ifølge Green, Brock og Kaufman (2004, s. 323) bidrar til større grad av transportasjon. Dette ettersom man lager historien selv og er karakterene. Man forlater sinnet og kroppen, og transporteres inn til en komplett oppslukende verden som en aktiv deltaker (Green, Brock & Kaufman 2004, s. 323). Innenfor dataspill-feltet er det flere som har utforsket dette. En av de er McMahan (2003, s. 67), som hevder at 3-D spill med et «first-person point of view» bidrar til en større grad av immersjon enn 2-D spill. Counter-Strike 2 er et eksempel på dette, ettersom at det representerer en virkelig verden, og brukeren vil oppleve det som om det er virkelig. Hun hevder også at det er tre faktorer i et spill som bestemmer hvorvidt en bruker blir fordypet i et 3-D spill: 1) Brukerens forventninger til spillet og spillverdenen må samsvare med spillets konvensjoner/normer; 2) brukerens handlinger må ha en ikke triviell innvirkning i spillets verden; 3) reglene og normene må være sammenhengene og logiske, selv om de ikke

samsvarer med reglene i den virkelige verden (McMahan, 2003, s. 68-69). Med andre ord må spillere forvente at en spillverden har sin egen interne logikk, noe som forutsetter at det må være troverdig innenfor spilluniversets rammer.

## 2.4 Uses and Gratification

Med tidligere forskning fra 40-tallet, har Katz og Blumler (1974) utviklet uses and gratification theory, som går ut på hvorfor folk velger å bruke spesifikke medium framfor andre for å tilfredsstille spesifikke behov (Ruggiero, 2000). Denne teorien bidrar med å forstå hvordan brukere opplever og reagerer på ulike medium og interaktive plattformer, i dette tilfelle videospill. Behovet for å spille videospill kommer fra tre tilfredstillende-elementer, dette ifølge Li et al. (2015, s. 261), som deler det opp følgende: hedonisk tilfredstillelse (fornøyelse, fantasi og virkelighetsflukt); sosial tilfredstillelse (sosial interaksjon og sosial tilstedeværelse); og utilitaristisk tilfredstillelse (oppnåelse og selvrepresentasjon). Brukeren får nytelse og fornøyelse ved å spille et spill de liker. Fantasi dreier seg om hvordan brukere kan utføre manøvrer og aktiviteter som de ellers ikke kan i den virkelige verden.

Virkelighetsflukt tillater en bruker å flykte fra den virkelige verden, og bli fordypet i det virtuelle universet hvor det ikke er noe form for bekymring eller stress fra dagliglivet. Når det gjelder sosial interaksjon kan en flerspiller-plattform (som Counter-Strike 2) brukes som en sosial plattform, hvor brukere kan danne vennskap. Slike plattformer tilbyr også som regel en «chat funksjon», hvor man kan skrive til hverandre.

Spillere kan også gjøre ulike utfordringer og oppnå prestasjoner gjennom å gjøre spesifikke manøvrer enten alene eller som et lag. Til slutt er det selvrepresentasjon som går ut på at spilleren kan vise fram sine triks. Dette kan styrke, men også svekke spillerens selvbilde ovenfor andre spillere, alt etter om det blir et positivt eller negativt resultat.

Denne teorien kan bidra med å besvare problemstillingen, ettersom at det tilbyr et rammeverk for å forstå hvilke behov spillere søker etter, og hvordan og hvor mye nytelse man kan få av de.

## 3. Diskusjon

Jeg har valgt å dele diskusjonsdelen inn i tre deler: 3.1 Generelt om Counter-Strike 2, 3.2 Fordypning, og 3.3 Engasjement og opplevelse av realisme. Jeg skal derfor starte med å introdusere selve mediet oppgaven tar utgangspunkt i, nemlig Counter-Strike 2.

### 3.1 Generelt om Counter-Strike 2

Counter-Strike 2 tilbyr en rekke spillmoduser som spillere kan velge mellom. Det er totalt seks moduser, hvor tre går under kategorien rangert, og de tre resterende under urangert. Den første modusen er «konkurranse». To lag (anti-terrorister og terrorister) på fem spillere konkurrerer i 24 runder, hvor det laget som vinner 13 av de vinner kampen. Etter 12 runder bytter lagene side, hvor de som var anti-terrorister blir terrorister, og motsatt. Skulle stillingen bli 12-12 regnes kampen som uavgjort. I denne modusen brukes det standard konkurranse regler for Counter Strike, noe som betyr at spillere selv må kjøpe rustning, våpen og desarmeringsverktøy til bomben. Dette kjøper man med penger man får underveis i en kamp gjennom å spille runder (vinner man får man mer), og eliminering av mostander. Spillet går nemlig ut på at terroristene skal plante en bombe på ett av to angitte steder, bombested A eller B. Anti-terroristene skal forhindre at dette skjer. For å starte en kamp, må spillerne selv velge kartet de vil spille på. Konkurransespektet er også at spilleren får en rangering på hvor bra de presterer, i tillegg til at spilleren får en straff hvis de forlater spillet eller skader lagkamerater.

Premier er den andre rangerte modusen, og nærmest identisk til konkurransemodusen. Forskjellen er at det er satt opp som en profesjonell kamp, hvor lagene sammen vraker ett eller to kart, velger hvilket kart man skal spille på, samt hvilken side man starter på. Dette i motsetning til konkurranse hvor hver enkelt spiller kan velge det kartet de vil spille på med garanti for at det blir det. En annen forskjell er overtid. Ved en mulig uavgjort kamp, fortsetter kampen inn til overtid, hvor det er første til å vinne totalt 16 runder. Skulle det bli 15-15 regnes kampen som uavgjort.

Følgesvenn er den siste rangerte modusen, hvor to lag på to konkurrerer mot hverandre til best av 16 runder. Dette er en mini-versjon av konkurransemodus, hvor forskjellen er at anti-terroristene beskytter bare ett bombested, ikke to.

De tre resterende modusene er «Avslappet» «Dødskamp» og «Våpenkappløp» som går under kategorien urangert.

Avslappet er en forenklet versjon av konkurranse-modusen, hvor spillere slipper å kjøpe rustning og desarmeringssett. I motsetning til konkurransemodus spiller man til ett lag har vunnet 8 runder. Folk kan i tillegg bli med og forlate spillet underveis uten straff.

I en dødskamp er det alle mot alle. Her er målet å drepe så mange fiender som mulig og få mest poeng. Noen ganger forekommer det hendelser hvor ett våpen gir bonus poeng i en tidsbegrenset periode.

Våpenkappløp går ut på at to lag på seks spillere konkurrerer om å komme seg gjennom alle våpnene i spillet, og avslutte det hele med å eliminere en motstander med kniv. Den spilleren som klarer dette, vinner for hele laget. Kampen følger én forhåndsbestemt sekvens av våpen, og spilleren får gå til neste våpen etter to drap.

### 3.2 Transportasjon

Så hvorfor velger folk å spille Counter-Strike 2? Det river deg nemlig vekk fra hverdagen, og inn i et virtuelt univers. Ifølge Green og Brock (2002) kalles dette for transportasjon, hvor de deler opp denne prosessen i tre deler (Green, Brock & Kaufman, 2004, s. 312):

Den første prosessen går ut på et individ sin opplevelse av en fordypende narrativ verden. I Counter-Strike 2 skaper man historien selv, siden det er et interaktivt medium. Green, Brock og Kaufman (2004, s. 323) mener dette fører til større grad av transportasjon, ettersom man er en aktiv deltaker, og former historien selv. Det narrative elementet er den taktiske dybden ett individ blir kastet i, hvor hver handling har en konsekvens som leder til én av to veier; en mulig triumf, eller katastrofe.

Den andre prosessen går ut på nytelse gjennom gunstige konsekvenser av medieeksponering. Dette er helt individuelt, men det kan f.eks. være at man får en følelse av stolthet og prestasjon. Dette kan komme i form av bekreftelse fra andre for sine ferdigheter og innsats i spillet, og fra et høyere perspektiv i form av omtaler på sosiale medier, sponsorer, profesjonelle kontrakter og deltakelse i turneringer. Dette er derimot ikke representativt,

ettersom at det bare er et begrenset antall individer som når elitenivået innenfor profesjonelle Counter-Strike 2 konkurranser. For mange handler det nødvendigvis ikke om å nå verdenseliten av e-sport, men heller om å oppleve glede og nytelse på sitt eget nivå. Man trenger nemlig ikke en profesjonell kontrakt for å bygge et felleskap og bånd mellom andre spillere. Man finner dermed gunstige konsekvenser på alle nivå i Counter-Strike 2.

Den siste prosessen handler om at nytelsen økes eller reduseres av å spille, og kan varieres av flere årsaker. Å vinne en kamp eller runde kan føre til nytelse, mens et tap kan føre til frustrasjon. Desto mer spennende en kamp er jo bedre blir nytelsen, men skulle man tape flere kamper på rad, vil nytelsene reduseres kraftigere. Dette kan gå utover gleden av spillet. Nytelsen kan også øke og reduseres etter et individs prestasjon, og hvordan samarbeidet med lagkameratene fungerer.

Gjennom disse tre prosessene av transportasjon, vil et individ bli tilfredsstilt og oppnå nytelse (Green, Brock & Kaufman 2004, 312). Det er dermed ikke alle tilfeller hvor eksponering av Counter-Strike 2 fører til nytelse. Alle vil møte på motgang, og som nevnt kommer dette i form av at man taper, skuffer seg selv og andre, og dårlig samarbeid mellom lagkamerater.

### 3.3 Fordypning

Hva er det som gjør et spill så fordypende? I dette tilfelle er det flere årsaker, alt ifra grafikk og visuelle effekter, til mekanikk og til å være en plattform for sosialisering. Som tidligere nevnt kan transportasjonsteorien kobles med et individ sin fordypelse i en virtuell verden, hvor denne teorien bidrar til å forstå hvordan man blir tilfredsstilt av et medium (Green & Brock, 2002). Dermed kan man si at fordypning kan mulig føre til tilfredstillelse og nytelse. Nå som det er etablert kan man se på hvilke elementer av Counter-Strike som gjør et individ fordypet. McMahan, (2003, s. 68-69) deler dette opp i tre deler:

Den første delen handler et individs forventinger til spillets univers må samsvare med spillets konvensjoner. Estetisk sett må spillets univers passe inn med spillets konvensjoner og regler. Dette gjelder da spillets tema, som kan sies å være basert på militær- og krigstematikk. Med dette må da det visuelle og estetiske passe inn, hvor Counter-Strike 2 tilbyr en rekke autentiske våpen (tatt fra den virkelige verden), reelle miljøer og uniformer. Med utgivelsen av Counter-Strike 2 har grafikken i spillet økt enormt. Når man starter en kamp er man i en forlatt by, det er ingen sivile, men bare ett lag mot et annet. Dette er med på å forsterke

settingen om at man som lag må nå målet sitt, enten det er å desarmere en bombe, eller å detonere den. Kartene er også troverdige i form av grafikk. På tvers av alle kart er lyssettingen presis og konsistent, noe som gjør det lettere å se fienden i mørke områder. Grafikken er også svært detaljert og gir en personlighet til hver og en av kartene, samtidig som dysterhet og usikkerhet er overordnede temaer. Ta for eksempel *Inferno*, et kart satt i Italia. Starter man som terrorister, blir man møtt med en uhyggelig melodi som spilles fra noen biler som har krasjet, noe som bidrar med å sette stemningen for kampen. Går man i detalj ser man at dette er biler som er leverandører for høns. Det viser seg nemlig at hele kartet er fylt med høns som går rundt, noe som forsterker det faktum at byen er forlatt og tom, bortsett fra fem terrorister og anti-terrorister. Ellers er det slitne bygg, skilt som står på italiensk og led lys som blinker av og på. Det visuelle fremmer dermed spilllets konvensjoner, nemlig at det eneste som bør være i fokus er deg mot fienden, for det er bare dere som er igjen i en falleferdig by.

Den andre delen handler om at brukerens handlinger må ha en ikke-triviell innvirkning på spilllets verden. I Counter-Strike 2 har spillerens valg en meningsfull innvirkning på narrative i en kamp. Årsaker til hva som kan endre et sluttresultat av en kamp kan være hvordan man presterer individuelt, men også som et lag. Dette innebærer taktiske beslutninger og strategiske manøvrer. Ikke bare det, men også valg av våpen, og når man skal kjøpe de våpnene kan ha stor betydning. En spiller på derfor være økonomisk bevisst på når man skal bruke penger, og når man skal spare. Ved å vite at hver beslutning som tas påvirker hvem som vinner gjør spillet mer fordypende ved at man må engasjere seg mer i de taktiske elementene. Skulle man lykkes vil dette naturligvis føre til tilfredshet og oppmuntring til flere kamper.

Den tredje delen går ut på spilllets regler og normer. Dette må være sammenhengende, selv om de ikke samsvarer med reglene i den virkelige verden. Counter-Strike 2 har sine egne normer. De er ikke latterlig og fantasifulle, men nærmere realistiske. De er dermed sagt ikke helt identiske til virkeligheten. Konsekvente normer kan være kollisjon (at man ikke går gjennom andre spillere eller objekter) og våpenoppførsel, hvor det tar tid å lade om et våpen, og skyter man over lengre periode vil man oppleve rekyl. Et individ må dermed lære seg rekylmønstre, ettersom at alle våpen har et bestemt mønster. Det er også konsistente spilleregler for de ulike modusene, som nevnt tidligere. Det er ingen vage regler, noe som gjør hver eneste modus enkel å forstå. Dette gir rom for strategisk dybde og mestring av spilllets mekanikker på tvers av spillmodususer.

### 3.4 Flyttilstand

Transportasjonsteori kan også sammenlignes med «Flow State» (Green, Brock & Kaufman (2004, s. 315). Flow state som også kalles for flyttilstand ble utviklet av Csikszentmihalyi (1990, s. 3). Han hevder at det er åtte grunner til at man når flyttilstand. Det første er at oppgaven man konfronterer er mulig å fullføre. I et konkurransespill som Counter-Strike 2 er det viktig at det er balansert, ettersom at det utøves profesjonelt på e-sport scenen. Dette gjør det essensielt at kategorier som kartdesign, våpen og regler er balansert, og det er flere måter dette gjøres på. Siden lagene bytter på å være terrorister og anti-terrorister halvveis, gir det begge lag like muligheter til å utføre de manøvrene som egner seg for hver side. I noen tilfeller er det også en stor ubalanse på hvilken side som er best. Ifølge HLTV (2024), som er den største databasen for statistikk rundt Counter-Strike, viser til at terrorister vinner 55% av alle runder sammenlignet med anti-terrorister sine 45% på kartet *Anubis*. Samme gjelder for kartet *Nuke*, hvor det er omvendt. 55% av alle runder vinnes av anti-terrorister og 45% av terrorister. Dette mye på grunn av hvordan kartet er satt opp med forskjellige ruter. Så skulle man vinne få runder som terrorist den første halvdel på *Nuke*, så vet en at man har en fordel andre halvdel av kampen, ettersom kartet favoriserer anti-terroristene.

Den andre grunnen går ut på at et individ må konsentrere seg om det de holder på med. På overflaten er Counter-Strike 2 et enkelt spill. Det er ikke mange forstyrrelser av spesielle ferdigheter eller karakterer med magiske egenskaper. Med andre ord, et grunnleggende førstepersons-skytespill hvor det meste av forstyrrelser kommer fra utstyr som granater, og røyk- og brannbomber. Spillet er også «slow-paced» og krever tålmodighet. Dette gjør det enkelt å holde konsentrasjonen, uten å bli distraheret.

Videre fortsetter han med at oppgaven må ha klare mål, samt at oppgaven må gi umiddelbar tilbakemelding. Som nevnt tidligere er Counter-Strike 2 ganske grunnleggende med enkle regler og mål å forholde seg til: Eliminer motstander laget før de eliminerer dere, eller plant eller desarmer en bombe før tiden går ut. Det som gjør umiddelbar tilbakemelding viktig er den symbolske betydningen som er at man har nådd og klart målet sitt, eller ikke (Csikszentmihalyi, 1990, s. 4). Dette gjennom audiovisuelle hint som endret poengscore, at bomben sprenger eller ikke, samt musikk som varierer om man har vunnet eller ikke.



I tillegg kan det føles ut som at tiden endrer seg. Når man har kommet til det punktet hvor man er såpass fordypet at man har nådd flyttilstand, er aktiviteten så gripende og full av glede at man vil glemme tiden. Dette fører til at tiden går sakte (Csikszentmihalyi, 1990, s. 5). Som en bruker vil det føles ut som at gleden og nytelsen av å spille forlenges, som vil føre til at man fortsetter å spille og sikte etter nye mål.

Flere kjennetegn på at et individ er i flyttilstand er at man får en følelse av kontroll over handlingene, og at spilleren handler uanstrengt. I Counter-Strike 2 har man kontroll over sine egne handlinger, hvordan det spilles, men også hvordan det visuelle skal se ut. Dette kan for eksempel være å tilpasse hvilke våpen man vil ha i utlastingen, samt hvilke de vil bruke hver runde. Annet enn dette bestemmer hver og en hvordan de vil spille selv, og i samråd med lagkamerater for strategiske avgjørelser. Spilleren vil så begynne å handle uanstrengt, noe som kjennetegner at man har nådd flyttilstand (Csikszentmihalyi, 1990, s. 4). I det øyeblikket vil alt av bekymringer om seg selv og hverdagen forsvinne. Disse bekymringene vil derimot komme sterkere tilbake etter endt flytopplevelse ifølge Csikszentmihalyi (1990, s. 5) som selv sier at den viktigste delen av flyttilstand er overgangen hvor den forsvinner. Da kan bekymringer om hvordan man presterte fremkalles, i tillegg til bekymringer om personlige problemer. Utfallet av kampen man spiller i Counter-Strike 2 kan også påvirke overgangen til hverdagen, alt etter om man vant eller ei.

Som undersøkt gir flytopplevelse helhetlig en forbedret spillopplevelse. Et individ fordyper seg i det virtuelle universet ved å blokke ut alle sanser og bare fokusere på spillets univers. Dette kan føre til en forbedret prestasjon. Et individ begynner å agere på instinkt og gjøre handlinger uanstrengt, noe som kan føre til minneverdige opplevelser og prestasjoner. Dette aspektet kombinert med de andre Csikszentmihalyi (1990, s. 3) henviser til vil føre til en dyp nytelse, noe brukere vil søke aktivt etter flere ganger. Det er derimot også negative sider til dette fenomenet, og det er bivirkningene som kommer i etterkant.

Overgangen fra flyttilstand i det virtuelle universet til den virkelige verden kan være brå og skjer automatisk. Alle byrdene fra hverdagen kommer tilbake, og man må justere seg etter det. Frustrasjon og skuffelse kan også være følelser som kommer etter endt flyttilstand hvis det skulle ende i et tap. Konkurransesementene vil også forsterke dette, ettersom at man ikke bare kan trykke på en «restart» knapp og prøve på nytt. Men fundamentalt sett er Counter-Strike 2 et svært fordypende spill, og et individ har mulighet til å nå flyttilstand umiddelbart.

Dette kan derfor gå utover ansvarsoppgaver et individ har i den virkelige verden, f.eks. skole, jobb eller sosiale forhold, da det er så enkelt å bli transportert inn i dette virtuelle universet med noen få tastetrykk.

### 3.5 Uses and Gratification

Uses and gratification theory stammer fra Katz og Blumlers (1974) tidligere forskning fra 40-tallet, som dreier seg om hvorfor folk velger å bruke spesifikke medium framfor andre for å tilfredsstille bestemte behov (Ruggiero, 2000). Det undersøker også hvordan individer reagerer på ulike plattformer, hvor det i dette tilfelle er en interaktiv plattform. Siden har flere forskere og akademikere gått ut ifra Katz og Blumlers ideer og kommet med sine egne innvendinger og synspunkt. En av de er Li et al. (2015, s. 261) som sammen har videreført dette inn i videospill ved å dele det opp i tre hovedkategorier.

#### 3.5.1 Hedonisk tilfredstillelse

Dette går ut på den umiddelbare nytelsen man får ut av videospill. Dette inkluderer alle de positive faktorene som Counter-Strike 2 kan tilby. Eksempler på dette er følelse av spenning og mestring, tilfredstillelse av å lykkes og gleden av delta i et konkurranseorientert miljø. Det er verdt å merke seg at imens dette pågår, kan sosiale- og belønningsaspekter styrke den generelle gleden. I Counter-Strike 2 er dette fornøyelsen og nytelsen man får ut av spillet, noe som har blitt diskutert tidligere. Andre faktorer som faller under denne kategorien, er fantasi og virkelighetsflukt. I Counter-Strike 2 kan ett individ utøve handlinger en ellers ikke kunne gjort i virkeligheten. Det betyr ikke nødvendigvis at det er handlinger man ønsker å gjøre, men generelt en ny opplevelse. Individer kan også ha et behov for å flykte fra virkeligheten for å slippe anspenthet og redusere angst (Katz & Blumler, 1974, s. 514), ansvar og stress fra hverdagen.

#### 3.5.2 Sosial plattform

En sentral del av Counter-Strike 2 er sosialiseringen, noe som kan betegnes som én av Li et al. (2015, s. 264) sine tilfredstillelseskategorier. Dette spillet tilbyr flere måter å kommunisere på, enten ved at man kan snakke i voice-chat, skrive i game-chat eller velge spesifikke kommentarer hvor karakterene sier at man burde spare penger, kjøpe våpen, gå på bombested A eller B etc. Med andre ord trenger man ikke å fysisk snakke eller skrive for å utgi informasjon. Så lenge man gjør dette, vil et lag som samarbeider bra og planlegger taktikk sammen komme langt og øke sannsynligheten for å vinne. Generelt vil dette være ekstremt

givende, og gi en dyp nytelse når det fungerer. Ikke bare det, men Counter-Strike 2 brukes også som en plattform for å sosialisere, enten lokalt eller globalt. Det er et spill hvor man kan skape gode forhold, relasjoner, og en plass hvor man kan bygge et samfunn som man kan føre til stor nytelse. Dette aspektet har derimot en negativ side. Bruk av voice-chat og game-chat kan føre til mobbing, utestenging og negative kommentarer.

### 3.5.3 Belønningssystem

En drivkraft for at brukere skal fortsette å spille er for å komme opp i nivå. Li et al. (2015, s. 264) beskriver dette som én av grunnene til at folk velger å spille ett bestemt spill, og dermed bli tilfredsstilt. Dette betegnes som utilitaristisk tilfredsstillelse. I CS:GO (Valve Corporation & Hidden Path Entertainment, 2012) var det flere prestasjoner spillere kunne oppnå. Her kunne en selv og andre spillere se hvor mange prestasjoner man hadde oppnådd (totalt 167). Hver og en ble sett på som en milepæl, hvor flere av prestasjonene gjorde at man kunne begynne på neste, etc. Dette var noe som ble fjernet da Counter-Strike 2 tok over spillet i en form for oppdatering, noe som gjør at CS:GO ikke er spillbart lenger. Dette i motsetning til Counter-Strike (Valve Corporation, 2002) og Counter-Strike: Source (Valve Corporation, 2004) som er separate spill, og kan bli tatt i bruk. I den oppdaterte versjonen som i dag er Counter-Strike 2 er det foreløpig bare én prestasjon, noe man får av å spille en kamp. Ettersom at dette er noe man får nytelse av, kan man regne med at flere prøvde å få så mange prestasjoner som mulig. Denne endringen kan dermed ha skuffet flere brukere, ettersom at prestasjonene de har jobbet hardt for er tatt vekk fra dem.

Det er derimot et belønningssystem. Når en spiller når et nytt nivå kan de velge ut to av fire gjenstander som de kan beholde. Vanligvis er dette mellom én våpenkasse, ulike graffitier man kan bruke i en kamp, eller skins til våpen av lav kvalitet. Disse gjenstandene kan selges på steam sitt eget marked for ekte penger. Dette er noe som kan bidra til at spilleren tar den ekstra kampen for å komme opp i ett nytt nivå. Enda en belønning er når en spiller når nivå 40. Etter dette går de tilbake til nivå 1, men de får med seg en såkalt «tjenestemedalje», som oppgraderes og endres for hver gang de når nivå 40 det gjeldende året. På slutten av et år kommer det en ny tjenestemedalje man kan få, samt at alle spillere går tilbake til nivå 1.

Som nevnt tidligere er det også et rangeringssystem for konkurransespill, et nummer fra 1000 – 30 000 som bestemmer hvor talentfull man er. I et konkurransefokusert spill som dette er

det ikke rart at målet er å få en høyere rank. Dette kan tilsi at en spiller prøver hardere for å ranke opp, som naturligvis gjør at spilleren blir fordypet i spillet. Som man kan se er det flere belønningssystemer i spillet, hvor enhver spiller kan velge hva som er viktigst for seg selv, og fokusere på det.

Samtidig som spillet tilbyr flere innganger for belønning i form av gjenstander verdt ekte penger, eller medaljer og rank som man skryte av til vennene sine, er det også iboende belønninger man kan nå. Det er nemlig store muligheter til å vise fram sine ferdigheter. Siden det ikke er noen magiske evner som gjør at man eliminerer hele motstanderlaget, ligger alt i bunn og grunn å mestre spillets mekanikk og samarbeide sammen. Skulle dermed en lagkamerat dø, så må de se på kampen fortsette uten dem, og dette helt fram til neste runde. Da kan de velge mellom å se på én av lagkameratene, noe som gir den enkelte en unik sjanse til å vise fram sine ferdigheter. Skulle man klare å gjøre noe helt eksepsjonelt i løpet av en runde vil hele laget ditt, og motstander laget se det. Dette vil definitivt øke selvbildet til den som er ansvarlig, og kan derimot gå den andre veien hvis resultatet er et tap.

## 4. Konklusjon

I denne bacheloroppgaven har jeg diskutert og undersøkt hvordan og i hvilken grad spillere opplever nytelse og tilfredsstillelse i Counter-Strike 2, og hvilke faktorer som bidrar mest til denne opplevelsen. Det har blitt diskutert flere innganger til et individs nytelse og tilfredshet av CS2, og hvorvidt det er positivt eller negativt. I denne delen skal jeg presentere hva jeg har kommet fram til, samt hvilket element av CS2 som gir mest nytelse og tilfredshet.

Gjennom analysen av hva som gjør CS2 fordypende har det blitt belyst at grafikk, visuelle- og autentiske miljøer, og troverdighet spiller en stor rolle for at spillet skal være sammenhengende og engasjerende. Dette har vist seg å være viktige elementer for at et individ skal bli ordentlig fordypet, og dermed oppleve en form for nytelse. Videre har jeg identifisert hvordan spillerens handlinger har en meningsfull innvirkning på spillets verden gjennom taktiske valg og strategiske manøvrer som påvirker spillets utfall direkte. Til slutt så jeg på hvordan spillet har konsistente spilleregler og normer, Dette gir en klar ramme for hvordan man skal spille, og gir rom for taktisk dybde og mestring av spillets mekanikker i hver av spillmodusene.

Ved å ha analysert Green og Brock (2002) sin transportasjonsteori og de tre prosessene knyttet til nytelse i CS2, ser man tydelig hvordan spillet fungerer som en plattform til glede og nytelse for mange spillere. Muligheten til å forme et narrativ gjennom interaktivitet tillater en unik grad av engasjement, hvor man ikke bare er passive mottakere, men delaktige gjennom handlinger og strategier. Spillet tilbyr også en individuell opplevelse av nytelse, enten det er gjennom personlige mål og prestasjoner, eller anerkjennelse fra et helt samfunn. Det har derimot blitt undersøkt at ikke all eksponering vil føre til nytelse, da det er utfordringer og motgang man vil møte på i form av tap, svak prestasjon og dårlig samarbeid.

Fenomenet om flyttilstand og hvordan dette fører til en stor følelse av nytelse og glede har også blitt undersøkt. Med utgangspunkt fra Csikszentmihalyi (1990) teori har jeg kommet fram til at flyttilstand har både negative og positive sider. Det positive er følelsen av flyttilstand, og det er flere innganger til dette gjennom Counter-Strike 2. For det første er spillet balansert, og hver eneste utfordring kan overvinnes. Jeg har derimot sett at spillet har ubalanserte kart, hvor noen favoriserer terrorister framfor anti-terrorister og motsatt. Dette fikses ved at man bytter side halvveis i kampen, noe som gir alle spillere like gode odds til å vinne. CS2 har også klare mål og gir umiddelbar tilbakemelding om man klarer målet eller ikke i form av audiovisuelle hint. I CS2 har også et individ full kontroll over handlingene sine, enten ved mekanikk og hvordan man spiller, samt hvilke våpen man vil bruke. Sammen med alle disse elementene vil ett individ nå flyttilstand, og et kjennetegn ved dette er at tiden endrer seg og går saktere. Dette er med på å forlenge en allerede etablert følelse av nytelse og tilfredshet av å spille CS2.

Overgangen fra flyttilstand til hverdagen er derimot brå og kan komme som et sjokk. Alle problemer, byrder og ansvar fra hverdagen kommer tilbake med engang. Dette må man selvfølgelig må justere seg etter. Det er også et konkurranseorientert spill, og brukere kan bli frustrert etter endt flyttilstand hvis det skulle ende på et tap, eller hvis prestasjonen var dårlig.

For å forstå hvorfor folk velger spesifikke medium for å tilfredsstille bestemte behov har jeg brukt Katz og Blumlers (1974) uses and gratification theory. Dette er gjort ved å dele det opp i tre kategorier (Li et al., 2015, s. 261): hedonisk tilfredsstillelse; sosial plattform; og belønningssystem.

Hedonisk tilfredsstillelse dreier seg om den umiddelbare gleden av spilllets spenning, mestring, gleden av et konkurransedyktig miljø, virkelighetsflukt, samt muligheten til å gjøre noe man ellers ikke ville gjort i den virkelige verden. Jeg har også diskutert hvordan CS2 brukes som en sosial plattform. Det blir til et sted hvor man kan bygge relasjoner både lokalt og globalt. Ser man på CS2 som sosialt og et spill som skal spilles med venner, kan dette føre til stor nytelse, spesielt siden taktikk og samarbeid står sentralt i spilllets univers. Den sosiale funksjonen kan også misbrukes. Det er ikke sensurert, så folk kan dessverre si de mest forferdelige tingene, om deg eller andre.

Belønningssystemet i CS2 står også sentralt i spillet. Det bidrar med å motivere spillere til å fortsette å spille gjennom ulike nivåer og rangeringer, for å få ulike materielle belønninger verdt ekte penger, som våpenkasser, skins og medaljer. Gjennom disse kategoriene ser man at CS2 tilbyr en mangfoldig opplevelse og muligheter for nytelse, der man kan utforske ulike aspekter av spillet, alt etter sine behov. Enten det skulle være den øyeblikkelige spenningen og sosiale interaksjoner, eller langsiktige mål som å nå toppen av tabellen eller tjene opp belønninger.

Etter å ha diskutert forskjellige innganger for få nytelse av CS2, kan man se at belønningssystemet er det eneste som gir deg garantert nytelse. Uansett om man skulle tape eller prestere dårlig flere ganger så kommer man uansett opp i nivå hvor man får nye belønninger.

Som man kan se er det flere innganger til nytelse og tilfredsstillelse i CS2, og noen gir kanskje mer nytelse enn andre. Dette blir da subjektivt, ettersom at folk foretrekker forskjellige aspekter ved videospillet. Man kan se at temaer som konkurranseelementet, interaktiviteten og det å skape et narrativ i seg selv, samt lagspill er gjengangere når det kommer til nytelse i denne teksten. Det er viktig å huske at når man er fordypet, og opplever en sterk følelse av nytelse og tilfredshet i CS2, må man gå tilbake til virkeligheten og fullføre hverdagen som den er. Counter-Strike 2 er nemlig bare et verktøy for å finne glede, nytelse og tilfredshet i en begrenset periode.

På starten av bacheloroppgaven fant jeg det krevende å finne stoff og lage en problemstilling som så på de positive sidene ved Counter-Strike 2. Det er ikke noe å legge skjul på at spillet assosieres ofte med ekkel oppførsel mellom spillere, juksing, og negative effekter. Det er med andre ord et spill som har negative konnotasjoner knyttet til seg. Det hadde derimot vært

interessant å undersøke hvorvidt de negative sidene ved spillet veier mer enn de positive.  
Dette gjennom en kvalitativ metode hvor man går inn på enkeltindivider sine opplevelser.

## 5. Referanseliste

- Bureau of the Census (2024) *U.S and World Population Clock*. Tilgjengelig fra:  
<https://www.census.gov/popclock/> (Hentet: 18.04.2024)
- Counter-Strike*. (2000). PC [Spill]. Washington: Valve Corporation
- Counter-Strike 1.6*. (2003). PC [Spill]. Washington. Valve Corporation
- Counter-Strike 2*. (2023). PC [Spill]. Washington: Valve Corporation
- Counter-Strike: Global offensive*. (2012). PC [Spill]. Washington: Valve Corporation & Hidden Path Entertainment
- Counter-Strike: Source*. (2004). PC [Spill]. Washington: Valve Corporation
- Csikszentmihalyi, M. (1990) *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row
- Entertainment Software Association (2020) *2020 Essential Facts About the Video Game Industry*. Tilgjengelig fra: [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/03/Final-Edited-2020-ESA\\_Essential\\_facts.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/03/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf) (Hentet: 18.04.2024)
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2002) In the mind's eye: Transportation-imagery model of narrative Persuasion, i Green, M.C., Strange, J.J., & Brock, T.C. (red.) *Narrative impact: Social and cognitive foundations*. New Jersey, Erlbaum, s. 315-341
- Green, M.C., Brock, T.C., & Kaufman, G.F. (2004) Understanding Media Enjoyment: The Role of transportation Into Narrative Worlds, *Communication Theory*, 14(4), s. 311-327. doi - [10.1111/j.1468-2885.2004.tb00317.x](https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00317.x)
- HDTV (2024) *Counter-Strike Statistics database - Maps*. Tilgjengelig fra:  
<https://www.hltv.org/stats/maps> (Hentet: 13.05.2024)
- Katz, E., Blumler, J.G. & Gurevitch, M. (1974) *The Public Opinion Quarterly, Uses and Gratification Research*, 37(4), s. 509-523. Tilgjengelig fra:  
<https://www.jstor.org/stable/2747854?seq=1> (Hentet: 19.04.2024)
- Kent, S.T. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. Utgave 1. Louisiana: Prima Life.
- Li, H., Liu, Y., Xu, X., Heikkilä, J., & van der Heijden, H. (2015) Modeling hedonic continuance through the uses and gratifications theory: An empirical study in online games, *Computers in Human Behaviour*, 48, s. 261-272. doi - [10.1016/j.chb.2015.01.053](https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.053)
- McMahan, A. (2003) Immersion, Engagement, and Presence. A method for Analyzing 3-D Video Games, I Wolf, M.P., & Perron, B. (red.) *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, s. 67-86



Raessens, J., & Goldstein, J. (2005) *Handbook of Computer Game Studies*.

Massachusetts: The MIT Press

Ruggiero, T.E. (2000) Uses and Gratifications Theory in the 21st Century, *Mass*

*Communication & Society*, 3(1), s. 3-37. doi - 10.1207/S15327825MCS0301\_02

SteamDB (2024) *Database for everything on Steam*. Tilgjengelig fra: <https://steamdb.info/>

(Hentet: 18.04.2024)

