

Kristine Jørgensen og Rune Klevjer

### **Kva er dataspel? Folkeopplysning for professorar.**

Dette er en post-print versjon av:

Jørgensen, K., and Klevjer, R (2012). "Kva er dataspel? Folkeopplysning for professorar". In J. F. Hovden & K. Knapskog (Eds.), *Hunting High and Low. Skrifffest til Jostein Gripsrud på 60-årsdagen*. Oslo: Scandinavian Academic Press.

**Rune:** Folk er for dårleg opplyste om dataspill, og det er to grunner til at det er slik. Den offentlege samtalen som handlar om kva som er godt og dårleg, korleis sjangrane utviklar seg, kva som er nyskapande, kva som utfordrar og utvidar den estetiske erfaringa vår, altså i brei forstand kva som er verdifullt og ikkje, er i hovudsak eit nisjefenomen, som går føre seg innan journalistiske og akademiske subkulturar. Innanfor hovudstraumen av samfunnslivet handlar debatten om og interessa for dataspel nesten utelukkande om vald og påverknad, om usunne bindingar og helsepørsmål generelt, og om læring. Ein finn kanskje enkelte innsmett her og der om dataspelets kulturelle verdi i meir allmenn forstand, men det er sjeldan. Det er sjølvsgatt naturleg at samfunnet er opptatt av nytte og skade, og at ein er bekymra for den oppveksande slekt, men kunnskapen blir ikkje god nok dersom ein berre vil diskutere effektar utan å ville lære noko om sjølve spelerfaringa.

Det er òg snakk om ei uvanleg sterk polarisering i folk si erfaring med dataspel. Medan ei ganske stor gruppe i samfunnet (særleg menn, og særleg unge) kan reknast som entusiastar og ekspertar, er det ei mykje større gruppe (særleg kvinner, og særleg godt vaksne) som aldri har spelt noko anna enn kabal på PC'en, og som ikkje vil skjønne noko som helst om ein ikkje forklarar alt heilt frå botnen av. Dette er svært ulikt til dømes film, som det kan vera illustrerande å samanlikne med. Ein kan jo tenkje seg korleis det ville vore om fleirtalet i samfunnet, inkludert brorparten av den akademiske og kulturelle eliten, aldri hadde sett ein film i heile sitt liv, og ikkje kunne sjå forskjellen på ei tannkremreklame og *Schindlers liste*.

Denne polariseringa av erfaring og kunnskap er ganske særsynt for eit såpass stort medium, men den er ikkje vanskeleg å forstå. Dersom vi som eit eksperiment skulle beordre ein dataspel-ukyndig middelaldrande professor, for å ta eit tilfeldig eksempel, til å spele gjennom einspelar-delen av til dømes *Call of Duty: Modern Warfare 3* - fjorårets monster-hit som selte for 1 milliard dollar på 16 dagar og som er spesialdesigna for å

appellere vidt og breitt i marknaden - måtte vi realistisk sett ha rekna 20 timars intens konsentrasjon, sveitte og slit, med ei sær bratt læringskurve dei fyrste par-tre timane.

Denne situasjonen er ei utfordring for dataspel-interesserte forskarar; vi kan ikkje rekne med at kollegaene veit noko om det vi vil snakke om, eller har interesse, tid og ork til å sette seg inn i det. Samstundes er det slik at samtalen mellom ekspertane, forskarar inkludert, litt for ofte kan bere preg av entusiastens sitt karakteristiske tunnellsyn; ein greier ikkje (eller orkar ikkje) å sjå seg sjølv og det ein er oppteken av i ein breiare samanheng, og evnar ikkje å koma i nokon opplyst dialog med ikkje-kjennarar.

Så det er eit objektivt behov for folkeopplysing om dataspel. For at ikkje kjerra skal hamne framfor eselet, må spørsmåla om kva dataspel er og kva spelinga betyr for dei som spelar, ligge i botnen, men på ein slik måte at folk òg skal kunne bli litt klokare på spørsmåla dei gjerne er mest opptekne av, nemlig spørsmåla om nytte og skade.

Så mitt spørsmål til deg, Kristine, blir rett og slett: Kva er dataspel? Finnes det ein slags essens i det heile, noko viktig og grunnleggjande som er felles og definerande for alle dataspel, enten det gjeld *Tetris* eller *World of Warcraft*, og som det er viktig at vi får grep om? Dette spørsmålet er kanskje særskilt relevant for oss medievitatar. Spel og leik er ikkje noko som vi tradisjonelt har vore særleg opptekne av, i alle fall ikkje frå ein tekst- og kulturvitskapeleg ståstad. Det kan òg verke litt pussig at spel så brått vart fryktelig mykje meir interessant for human- og samfunnsvitskapane, nærast på mystisk vis, etter at sanntids 3D-grafikk vart standarden på nittitalet, då dataspel begynte å likne mykje meir på film, i alle høve for dei som berre såg på. Burde vi ikkje ha vore interessert mykje før? Eller: når vi er såpass seint ute, burde vi ikkje heller berre halde labbane av fatet?

**Kristine:** På sett og vis er det ikkje noko grunnleggjande nytt ved dataspel. Arkeologar har funnet spel i dei eldste utgravingane, og sjakk kan sporast tilbake til det gamle Kina og India. Nederlendaren Johann Huizinga var ein av dei fyrste som tok spel på akademisk alvor, og studerte spel ut ifrå eit kulturhistorisk perspektiv, der han blant anna samanlikna spel med ritual-liknande situasjonar avgrensa i tid og rom, blant anna med religiøse ritual i tempel og kyrkjer, med scenekunst, og prosedyrar i rettssalen (1955, 10). Eitt av poenga hans som framleis er aktuelt i samband med dataspel, er det at spel typisk er - om ikkje ritualistiske, så i alle fall – regelbundne, og at spelaktiviteten er knytt til forståinga og manipuleringa av spelet sitt system, Slik liknar dei på andre regelstyrte og formaliserte aktivitetar i samfunnet, slik som jussen og politikken.

Som i tradisjonelle spel er det samhandlinga med spelet og eventuelle medspelarar som er i det viktigaste i dataspela. Men denne handlinga må knytast opp til spelets

system: det er ei særleg form for samhandling som finn stad i spel, og som ein ikkje finner i dominerande grad i andre media. Dette kallar ein ofte for *gameplay*, eit ord som mistar ein del av meininga om ein omset det direkte med *speling*. Gameplay handlar om den forståinga spelaren har av korleis spelet skal spelast, og er noko som vert til i samhandlinga mellom spelar og spel. Spelarens forventingar, tidlegare erfaringar, spelestil og eventuelle strategiske tilnærmingar, og måten desse skaper ein dynamikk med spelsystemet sin respons, er viktige element som er underforstått i ordet *gameplay*.

**Rune:** Eg trur òg at om ein skal drive opplysande arbeid om dataspel, er dette med "gameplay" noko det er viktig å stoppe litt opp ved, og eg trur òg vi bør freiste å omsetje det til norsk så godt vi kan. Direkte omsett blir det 'spelspeling', som kanskje ikkje er så gale, men kva med *spelhandling*? Ein kan då, der det trengs, leggje til "*sjølve spelhandlinga*", når ein vil understreke at ein ikkje snakkar om andre sider ved spelopplevinga, slik som til dømes musikken, fargetonane i bildet eller personkarakteristikkane.

Eg er samd i at spelsystemet og dermed òg sjølve spelhandlinga er noko 'tildekt' i ein viss forstand. Spelhandlinga blir ofte ikkje sett eller forstått av den som berre ser på nokon andre som spelar, eller av dei som aldri spelar sjølv, men som kanskje er bekymra for kva ungdommen driv med. Typisk er det då at ein tenkjer på dataspel som ei form for interaktiv film, altså at ein tenkjer at dette er jo akkurat som film berre at du "gjer det sjølv". Men då gløymer ein noko heilt vesentleg: å spele eit spel er å leike innanfor eit strengt definert regelsystem. Systemet definerer kva som er målet i spelet, kva som reknast som framgang, kva som er utfordringane som må overvinnast, kva for slags ressursar ein har til rådvelde, om ein skal spele saman eller mot kvarandre (eller begge delar samstundes), kort sagt: det er spelsystemet som seier kva spelet handlar om, kva som er poenget med det heile. Systemet set rammene for spelhandlinga, altså kva spelaren kan og skal gjera i spelet, og korleis det kan gjerast. Ein speldesignar sin særmerkte ekspertise er nettopp å designe og finjustere slike system.

Dette betyr at å spele eit spel er ein strengt instrumentell, ein kan gjerne seie målretta, aktivitet. I til dømes sjakk, som på line med mange andre spel simulerer ein krig eller ei slagmark (på primitivt vis), vil sjølv ihuga republikanarar freiste å verne dronninga si, og bry seg mindre med bøndene. Det vil heller ikkje opplevast som noko påtrengjande etisk problem at bøndene berre har lov til å bevege seg framover, akkurat som dei sovjetiske fotsoldatane i slaget ved Stalingrad. Denne ibuande system-baserte og instrumentelle logikken har konsekvensar ikkje minst for korleis læring skjer i spel, men òg for korleis vi let oss rive med av valdelege fantasiar gjennom spel.

**Kristine:** Men kva er det som skjer når spela går til datamaskinene, når dei vert digitaliserte? I følgje speldesignarene og -forskarane Katie Salen og Eric Zimmerman (2004, 87-89) tilfører datamaskina nokre eigenskapar som eigentleg ikkje er unike for datamaskina, men som vedgår funksjonar datamaskina utøver særleg godt. Desse eigenskapane meiner dei er svært robuste i dataspel. For det fyrste gir maskina umiddelbar respons på brukaren sine kommandoar. Denne responsen gjer at digital teknologi kan tilby spelning i sanntid, samstundes som spelaren får rask og dynamisk respons på handlingane sine. Salen og Zimmerman peikar òg på at datamaskina er ein framifrå informasjonsmanipulator, som kan automatisere kompliserte prosesser. Det medfører at dataspela kan vise og gøyme informasjon, og dei krev ikkje at spelaren kjenner til spelets reglar på førehand. På dette viset kan dataspela vere mykje meir komplekse enn analoge spel. Eit siste poeng Salen og Zimmerman trekkjer fram, men som ikkje alle dataspel drar nytte av, er høvet til å knyte saman fleire maskiner i eit nettverk. Dette poenget er særleg viktig når ein ønskjer å skjønne dei potensiala dataspel har for å vere sosiale media med ein mogleg rolle i den offentlege meiningsdanninga.

Ein viktig skilnad mellom tradisjonelle “analoge” spel og dei digitale dataspela, er at dataspel er medierte. Når spel vert medierte gjennom eit elektronisk medium, nemleg datamaskina, og ikkje gjennom spelebrett, brikker og andre abstrakte, men fysiske representasjonar, skjer det noko med spela. Det viktigaste frå ein medievidar sitt perspektiv er kanskje det at dei begynner å likne meir på andre audiovisuelle media, sidan dei får eit semiotisk og representativt lag som - særleg i dei mest moderne spela - til forveksling liknar film. Dette tyder i fyrste omgang at spela kan dra nytte av ei meir kompleks fiksjonsverd, og dermed meir kompliserte forteljingar. Moderne spel føregår typisk i ei virtuell verd som ein kan utforske, og som speldesignaren kan utstyre med ein fiktiv bakgrunns historie, fiktive kontekster for spelhandlingar og oppdrag, og fiktive personar. For det andre tyder dette at det vert eit større skilje mellom det ein som spelar ser, og det underliggjande spelsystemet ein samhandlar med. Spelsystemet vert i stor grad tildekt for spelaren under eit lag av audiovisuelle representasjonar. Ein veit dermed ikkje kva eigenskapar noko har før ein har samhandla med det.

**Rune:** Eg meiner at overgangen frå spel til dataspel inneber noko heilt nytt og heilt revolusjonerande, og at det derfor ikkje er unaturleg at ein medievidar kan interessere seg for det siste og bry seg katten om det fyrste. Eg trur ikkje Salen og Zimmerman fangar det mest vesentlege. Det er ikkje kompleksiteten (eller medierikdommen) eller måten informasjonshandteringa skjer på som gjer den store forskjellen, men noko anna som du nemner ovanfor, nemleg *det virtuelle*, det vil seie datamaskinas heilt spesielle og særreigne måte å simulere ei verd på.

I brettspel som sjakk eller monopol, eller til dømes i penn og papir-baserte rollespel, er reglane for korleis verda fungerer laga som instruksjonar til spelarane, som dei må følgje for å kunne realisere - eller implementere, om du vil - simuleringa. I eit stigespel seier instruksjonen til dømes at du må "falle ned" gjennom å rykke ti felt tilbake. Men slik er det jo ikkje i verda. Lovmessigheiter er ikkje instruksjonar; ein må ikkje vita om ei naturlov for å følgje den (det er berre i teiknefilm at helten ramlar ned fyrst etter han har oppdaga at han har komen utfor kanten av stupet). Slik er det heller ikkje i for eksempel eit fyrstepersons skytespel; ramlar du utfor, så ramlar du utfor. Trikset i ei datasimulering er ganske enkelt: det er datamaskina som følgjer instruksjonane, slik at du ikkje treng gjere det. Det er dette som gjer at datamaskina kan etterlikne eller simulere ei direkte erfaring av fysiske, mekaniske og andre kausalbestemte tilhøve, på magisk vis. Ei slik verd kan seiast å være "virtuell" i den forstand at den møter oss som om den var ei fysisk verd, som vi kan ta og føle på akkurat som vi tar og føler på den naturlege verda rundt oss. Superhiten *Angry Birds* for smarttelefonar og nettbrett er eit typisk døme på eit spel som reindyrkar ei slik *verdsliskskap*, ei kroppsleg direkte erfaring av ei verd på skjermen.

Eit kortspel eller eit brettspel kan ikkje skape denne forma for virtualitet eller verdsliskskap. Eit brettspel har eit 'semiotisk og representativt lag' oppå, nærast tredd nedover spillet. Ein kan til dømes bytte ut *Monopol* med *Millionær*, eller med *Bergens-Monopol*, og det vil framleis vere det same spelet. Spelarens erfaring med spelet si simulerte verd (for eksempel gater, eigedomar og bedrifter i Oslo) er berre indirekte; det er ingen meiningsfull tilgang til denne verda anna enn via *Monopol* som system. Spelsystemet står i mellom, på ein slik måte at Oslo sine gater og eigedomar berre vert ei meir eller mindre tilfeldig tematisering av dette systemet. Ein kan seie at Oslo i dette høvet er ein heuristisk metafor, eller ein tilgangsmetafor om du vil, til det som verkeleg skjer, til spelsystemet og spelhandlingane, på same måte som vindauge og mapper i Windows er ein heuristisk metafor for det som faktisk går føre seg i datamaskina. Men dataspela er meir enn berre ein rikare og meir kompleks variant av dette fenomenet. Fiksjonsverda i eit dataspel er *ikkje* fyrst og fremst ein heuristisk metafor for spelsystemet. Spelaren gjer ei direkte og som oftast kroppsleg forankra erfaring av ei spel-fortolka verd, og denne fyrstehandserfaringa er ikkje avhengig av at ein veit noko om reglane og systemet.

Ut i frå ei slik forståing ser ein gjerne valdsfantasiane si rolle og tiltrekkingskraft som viktigare enn om ein vel ei meir system-orientert forståing av kva som skjer. Dette må eg tenkje meir på. Men i alle høve trur eg tematikken illustrerer korleis grunnleggjande spørsmål om mediet si form heng saman med spørsmåla om kulturelle og sosiale verknader. Den kan òg illustrere korleis kompleksiteten i sjølve forma gjer dataspel til ei spanande utfordring for tekstteoretisk- og mediefilosofisk interesserte. Det er gøy å

filosofere over slike ting som innleving og grensesnitt, dataspel og film, systemet og verda, maskina og menneska, leiken og livet.

**Kristine:** Det burde ikkje vere tvil om at dataspel er eit område der medievitarar òg har noko dei skulle sagt. For det fyrste er dei semiotiske system som vi kan diskutere med utgangspunkt i dei representasjonane dei legg fram. Med dette som utgangspunkt er dei og utan tvil kommunikative system. Ein kommunikasjonsprosess finn stad mellom mediet og spelaren, men òg mellom speldesignaren og spelaren. Kva for ei oppleving tenkte designarane at spelaren skulle få då dei laga spelet? Det skjer òg viktig informasjonsutveksling mellom spelet og spelaren, både gjennom representasjonane i spelets verd, men òg gjennom spelets brukargrenseflate. Korleis kan spelaren gje kommandoar for å handle i denne verda? Og korleis kan spelaren skjøne kva som skjer i verda?

Frå eit teoretisk perspektiv har ein argumentert med at ein ikkje kan nytte teoriar utvikla for andre media for å forstå nye media som eksempelvis dataspel. På den andre sida kan ein understreke at ein godt kan gjere samanliknande studiar der ein ser på korleis dataspel er like og ulike i forhold til andre media. Å legge vekt på det mediumspesifikke burde vere ei tilnærming som er velkjend i medievitskapen, ikkje nødvendigvis sett gjennom mediedeterministane sine linser, men nettopp for å understreke at ulike media kommuniserer på ulikt vis. Ikkje minst har medieforskarar metodar som kan nyttast i spelforskinga. Særleg har tilnærmingar frå Cultural Studies-tradisjonen vist seg å vere relevant, med sitt fokus på subkulturar og mediebrukarane sine eigne livsverder. Etnografi har òg vist seg å vere effektiv i studiar av virtuelle verder og sosiale spelsituasjonar.

Ein kan nok meine at medievitskapen er lovleg seint ute når det gjeld å interessere seg for spelforsking. På den andre sida har spelforsking og medievitskap mange samanfallande eigenskapar som gjer det mogleg, og kanskje og naturleg, at medievitskapen er interessert i forsking på dataspel. For det fyrste er spelstudiar eit tverrfagleg forskingsfelt, på same vis som medievitskapen, og erfaringa med å nytte ulike perspektiv vil dermed kunne overførast i det medievitskaplege studiet av dataspel. For det andre har medievitskapen alltid vore interessert i populærkulturelle fenomen, og burde dermed ikkje oversjå det raskast veksande populærkulturelle mediet i dag. Samstundes er dataspelforskinga framleis eit ungt felt som kan dra nytte av erfaringar frå eit meir erfarent forskingsfelt. Men det er òg viktig at medievitarar unngår fagleg imperialisme ved å oversjå at det finnes eksisterande forsking på området. Vi må vere sensitive i forhold til dei forståingsrammene som allereie finnes på spelområdet.

Men tilbake til der vi starta, med spørsmålet om offentlegheita: Kva er dataspelas potensial og utfordringar når det gjeld å vere ein reiskap for demokrati og ytringsfridom? Vil dataspel nokon gong bli eit retorisk medium som kan nyttast i den offentlege meinings- og opinionsdanninga? Forskar og spillutviklar Ian Bogost er mellom dei som er opptekne av korleis ein kan gjere dataspel til noko meir enn underhaldning. Dette har han felles med ei rørsle av spelutviklarar som ønskjer å nytte spel for seriøse formål, der óg læringsspel og spel for helseformål kan trekkast inn. Eitt av Bogosts viktigaste omgrep er *prosedural retorikk*. Dette er ei form for retorikk som er knytt til datamaskinas “proseduralitet”, og han definerer det som en “teknikk for å argumentere med datasystem” (Bogost 2008, 3). Ved å simulere dei tinga ein ønskjer å leggje vekt på, kan ein skape utgangspunkt for overtving. Samstundes kan ein oversjå dei elementa som ikkje passar inn i det ein ønskjer å framstille, og forenkla og overdrive andre element. Eit godt eksempel på reindyrking av denne tilnærminga er spelet *September 12th*, utvikla av spelforskar og -designar Gonzalo Frasca. I dette spelet er målsetjinga å bombe terroristar, men sidan langdistanseraketar ikkje er særleg treffsikre, vil ein òg ramme sivile. Dei lokale innbyggjarane vil sørge over dei drepne, og responderer mot åtaket ved sjølv å bli terroristar. Argumentet i spelet er dermed at ein ikkje kan utrydde terrorisme med vald, for det skaper berre meir terrorisme og vald.

Utfordringa er sjølv sagt å inkludere slike ting i kommersielle spel, for som *September 12th* eksemplifiserer, er spelet i seg sjølv ganske meiningslaust fordi det ikkje på nokon måte kan vinnast. Faktisk er det ingen grunn til å spele spelet etter at ein har skjönt den grunnleggjande mekanikken i spelet, nemleg at når ein skyt - som er den einaste handlinga ein kan gjere - så taper ein. Om ein ikkje skyt - ja, så spelar ein jo heller ikkje spelet.

Ettersom dataspel modnar som medium, så vert òg seriøst innhald meir og meir verdsett. Fleire og fleire spel freistar å inkludere meir tankevekkande problemstillingar, som eksempelvis *Heavy Rain*, der ein far er vitne til at hans einaste barn vert kidnappa, og der målet ved spelet er å finne att barnet. I dei digitale rollespela *Mass Effect 2* og *Dragon Age 2* må ein ta stilling til etiske problemstillingar og gjere val, for å deretter å måtte leve med konsekvensane. Slike grep er noko som utan tvil vil gjere seg meir og meir gjeldande i dataspel ettersom det i aukande grad òg er vaksne menneske som er i målgruppa.

Når ein kjem inn på spel som eit potensielt retorisk medium, vert òg eit anna spørsmål aktuelt: korleis kan ein argumentere for at spel kan ha retorisk kraft dersom ein ikkje samstundes seier seg einig i at spel kan ha ein negativ påverknad? Her kan nok medievitenskapen hjelpe med ei forklaring. Sidan alle menneske reagerer ulikt på ulike stimuli, er det òg naturleg å tenkje at ein reagerer ulikt på medieinnhald. Dette viste

blant anna Stuart Hall med sin modell om innkoding og avkoding (1980). Ei slik forståing tar høgde for at enkelte kan bli negativ påverka av medieinnhald, men understrekar samtidig at påverknaden heng saman med ei rekke bakanforliggende faktorar, som til dømes sosiokulturell erfaring og haldningar. Slik er det òg med spel. Det er inga grunn til å tro at spel har større påverknad enn andre media ettersom ein kan seie at det er mediebrukarens haldningar, intensjonar og erfaringar som er utgangspunktet for korleis ein lar seg påverke. Samstundes vil innhaldsskaparen òg kunne legge inn haldningar og særlege budskap han ønskjer å fremje, men han har sjølvstendig ingen kontroll over korleis mottakar vél å tolke denne budskapen.

At spel skulle ha ein større påverknadskraft enn andre media fordi dei er interaktive, er nok eit blindspor, sidan det for dei aller fleste er tydeleg når ein spelar at dette er spel. Ideen om at spel er "farlegare" enn andre media fordi dei er interaktive, tyder på ei manglande forståing av kva spel eigentleg er. Det regelbundne og formaliserte gjer at det er svært tydeleg at dette er noko anna enn det verkelege liv. I tillegg er jo sjølvstendig dataspel medierte, noko som gjev ein ekstra dimensjon av avstand til det som hender i spelet. Simuleringane av verkelege handlingar er dessutan heller primitive, slik at når eksempelvis terroristen Breivik i sitt såkalla manifest seier at han nytta skytespel for å få skytetrening, så er det avgrensa kor mykje han i praksis fekk ut av dette. Medan han kan ha fått ein viss grad av siktetrening, vil han ikkje ha hatt høve til å trene på korleis det er å nytte eit tungt våpen med rekyl, medan ein flyttar seg rundt i omgjevnadene.

**Rune:** Einspelarspel av typen du nemner, inkludert dei meir reine action-eventyra, som *Tomb Raider*, skytespel eller *Grand Theft Auto*-serien, spel som har ein dominerande posisjon i marknaden, har (minst) to nøtter å knekke: For det fyrste er det slik at spelet må ha progresjon og må kunne vinnast. Framgang i spelet og framgang i forteljinga føregår parallelt, på ein slik måte at spelaren har vunne når forteljinga er brakt til endes. Dette formatet legg ganske tronge rammer for kva for slags forteljingar ein kan laga; det blir gjerne nokså formelprega helte- og eventyrforteljingar. For det andre er det slik at speljinga føregår i ei datasimulert verd, noko som legg til rette for kamp og erobring, action og spektakkel, men som gjer det vanskeleg å trekke menneskelege relasjonar og drama inn som ein del av det spelbare miljøet, altså som ein del av sjølve spelhandlingane og ikkje berre lagt til nærmast som pauseinnslag. Derfor er det utfordrande å skulle smelte spelhandling og spelforteljingar saman på nyskapande vis, og på ein måte som òg 40-åringar (eller 60-åringar) skal kunne oppleve som estetisk og menneskeleg berikande.

For at dataspel skal kunne forsvare ein meir synleg plass innan den breie kulturelle offentlegheita, må spelkulturen utviklast rundt eit mangfald av spelformer, motiv og estetiske erfaringar. Som du antyder: her har det skjedd svært mykje, for eksempel



innan rollespelsjangeren, og ikkje minst har nye distribusjonsformer gjeve grunnlag for ein *indie*-sektor, der nyskaping og eksperimentelle former blomstrar på ein heilt annan måte enn for berre 5-10 år sidan. Særleg interessant i eit demokratiperspektiv er det eg vil kalle *dokumentariske* spel, i brei forstand, som er den typen spel som Ian Bogost forskar på og utviklar. Dette er spel som vil opplyse og overtale om noko i verda, enten det gjeld Palestina-konflikten, produksjonskjeda for McDonalds-restaurantar eller korleis ein interneringsleir for asylsøklarar kan opplevast frå innsida. Desse spela har opplysande, politiske og gjerne aktivistiske siktemål, og dei designar som du seier ein regelbasert eller “prosedural” retorikk til formålet. Dei argumenterer ikkje gjennom å seie noko, men gjennom å modellere noko. Spelaren vert invitert til å spele seg gjennom – eller kanskje betre: spela ut – situasjonar slik dei faktisk kan ha hendt, eller vil kunne hende.

Dokumentariske spel viser ei form for agiterande og opplysande retorikk som eg trur kan ha mykje å bidra med når det gjeld å skape politisk engasjement og debatt, men som òg har sterke begrensingar. Det er frykteleg dyrt å konstruere spelbare simuleringar som modellerer noko meir komplekst enn det ein kan gjera i ei karikaturtekening eller ein politisk TV-reklame. Dessutan er det dette med leiken og det instrumentelle. Det er ikkje lett for ein designar (og kanskje ikkje heller noko poeng) å skulle styre ei speloppleving i retning av alvor og djup refleksjon.

Dette fører oss over til det andre spørsmålet du stiller: Dersom vi meiner at dataspel har både kunstnarisk og retorisk kraft, kan vi då seie at dei *ikkje* har kraft til å verke inn på samfunn og enkeltmenneske på nedbrytande eller utarmande måtar? Svaret mitt er at det kan ein jo ikkje gjere. Spørsmålet om dataspela si byggjande eller øydeleggande kraft er to sider av same sak. Men denne innsikta hjelper oss berre eit lite stykke på veg i møtet med det som medie-debattane helst dreier seg om. Det handlar om ekstreme sosiale situasjonar og menneskelege skjebnar, om valdsforherligande ideologiar og avstengde førestellingsverder, og om ulike former for mentale dysfunksjonar og psykiske lidingar. Her må spel- og medievitarar kjenne sine grenser, men vi både kan og bør bidra i samfunnsdebatten. Eg kan ikkje sjå nokon grunn til at ikkje dataspel, på line med film eller litteratur, i visse tilfelle kan vere med på å forverre eller i alle høve sementere destruktive og farlege mønster hjå grupper eller enkeltpersonar. Om dataspel er ein meir eller mindre potent faktor i slike samanhengar, samanlikna med andre media og format, er ikkje godt å seie, det kjem nok an på situasjonen. Ein viss type dataspel kan vere ekstremt militaristiske både når det gjeld førestellingsunivers, stil og ideologi – særleg er moderne amerikanske mytologiar knytt til antiterror- og spesialstyrkar populære – og det er ikkje vanskeleg å sjå at denne typen spel kan bli dyrka av unge og isolerte sinte menn som er i ei farleg utvikling.

Men det er vanskeleg å sjå at dataspel-innlevinga per definisjon skulle vere sterkare og potensielt meir nedbrytande enn film fordi ein spelar noko i staden for å sjå på noko. I ein viktig forstand er det heller tvert om. Spel-opplevingar manglar ei heilt særeigen form for innleving, nemleg dette som Samuel Taylor Coleridge med eit kjend uttrykk kalla "suspension of disbelief": når vi ser eller les, forsvinn vi inn ei oppdikta verd. I denne transen opplever vi menneska og hendingane i den oppdikta verda som *autonome*, altså som verkeleg eksisterande i seg sjølv, som ikkje-oppdikta og ikkje-forutbestemte, og vi bit neglar når helten er i livsfare sjølv om det er midt i filmen. Vi mister oss sjølve, og i dette ligg heile grunnlaget for opplevinga. Viss skodespelaren i eit stykke plutsleg spør oss om kva som bør skje no, eller om kriminalfilmen ber oss velje mellom fire forskjellige sluttar, bryt denne opplevinga saman. Forteljinga mister grepet om oss, vi blir kasta ut av transen, og må i staden, om vi orkar, freiste å engasjere oss ut frå heilt andre føresetnader.

Og det er i ei liknande stilling dataspela står i heile tida: ein leikar med karakterar og hendingar, som oftast på kynisk, målretta og overflatisk vis. Det handlar ikkje om å miste seg sjølv bak den fjerde veggen, for den finst ikkje. Dermed vert det mykje vanskelegare for dataspel å nå fram til visse typar av kjensler i oss. Det er til dømes veldig sjeldan ein gret medan ein spelar, og om ein gjer det, er det helst fordi spelet er frustrerande og ikkje fordi noko har vekt medmenneskelege kjensler hjå oss. Vi lever oss fyrst og fremst inn i leiken og tevlinga, ikkje i fiktive menneske sine prosjekt, lengsler og skjebnar. Slik sett er ei dataspel-verd mindre oppslukande enn romanen eller filmen si verd, og har vanskelegare for å gjera djupe innhogg i sjelelivet, anten i den eine eller andre retninga. Dataspel kan òg skape sterke opplevingar og varige minne, men det må gjerast på andre måtar, som vi har mindre kunnskap om, og som dei fleste har liten erfaring med.

### **Referansar**

Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008

Hall, Stuart. "Encoding and decoding in television discourse". I S. Hall, D. Dobson, A. Lowe,

& P. Willis (red.), *Culture, media, language*. London, UK: Hutchinson, 1980

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press, 1955

Salen, Katie and Eric Zimmerman. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004