



UNIVERSITETET I BERGEN

MASTEROPPGAVE I MEDIEVITENSKAP  
INSTITUTT FOR INFORMASJONS- OG MEDIEVITENSKAP

# Horror Genren i Dataspill

---

Brukeropplevelser av horror dataspill

Av: Kenneth Flage  
Veileder: Rune Klevjer

01.06.2012

# Brukeropplevelser av Horror Dataspill

Horror Genren i Dataspill - Brukeropplevelser av Horror dataspill  
Masteroppgave i Medievitenskap, våren 2012.  
Institutt for Informasjons- og Medievitenskap

Forfatter: Kenneth Flage  
Veileder: Rune Klevjer

Oppgavetekst:  
29225 ord fordelt på 68 sider.

Totalt inkludert forside, sammendrag/abstract, forord,  
innholdsfortegnelse, litteraturliste og vedlegg:  
99309 ord på 198 sider.

# Sammendrag

---

Sammen med melodramaet og pornoen er horror genren det Linda Williams vil kalle kroppslige genrer. Med dette mener hun at genrene er designet for å påvirke sitt publikum kroppslig; melodramaet bringer fram tårer, pornoen bringer fram lyst og horror genren bringer fram frykt. Denne undersøkelsen forsøker å finne ut hva det er med horror dataspill spesifikt som gjør at spillene kan påføre frykt på sine spillere.

I undersøkelsen blir kvalitative intervju med 7 spillere analysert opp mot relevant teori om dataspill og horror genren med det mål å kunne si noe om hva det er med horror dataspill som gjør at spillene kan påvirke spillerne til å føle frykt, og hvorfor spillerne til tross for dette velger å oppsøke genren.

## Abstract

---

Along with the melodrama and the porn genre the horror genre is what Linda Williams calls bodily genres. With this she believes that genres are designed to influence their audience physically; the melodrama brings tears, porn brings desire and horror genre brings fear. This study tries to find out what it is with horror video games specifically that can inflict fear into its players.

In this investigation qualitative interviews with seven players are analyzed against relevant theory of computer games and the horror genre with the aim to say something about what it is with horror games that make them able to inflict fear into the players, and why players in despite of this choose to seek out the genre.



# Forord

---

Etter en lang og omfattende prosess er jeg endelig kommet i mål, og jeg sitter igjen med tanker om de som har bidratt med tid, kunnskap og tålmodighet. Det er mange studenter, kollegaer, venner, familiemedlemmer og tilfeldig forbipasserende som har bidratt igjennom engasjerte samtaler om temaet horror dataspill, og jeg er takknemlig ovenfor dere alle! Noen stikker seg derimot ekstra ut:

Først en stor takk til min veileder, Rune Klevjer, for stor kunnskap og genuin interesse for dataspillfeltet. Tålmodigheten du har vist til en arbeidsprosess som ikke hører hjemme noe sted er prisverdig!

En stor takk til spillerne som har bidratt med sin tid og kompetanse til dette prosjektet. Uten dere hadde dette ikke vært mulig!

En minst like stor takk til min viktigste støttespiller, min kjære Sissel Margrete, som har fått meg i seng om kvelden og opp om morgenen alle disse årene, og i tillegg latt meg bruke endeløse timer dykket ned i bøker, oppgaver og dataspill for å forberede meg til dette. Du er et nydelig menneske, og den hyggeligste gravide jenten jeg har møtt.

Og sist må alle de venner og familiemedlemmer som har måtte komme i andre rekke disse årene hvor jeg har prioritert studiene mine få en stor takk for den tålmodighet dere har vist. Dette har vært viktig for meg, og da forhåpentligvis viktig for dere. Jeg skylder dere mange kaffekopper og utepils for å gjøre opp for tapt tid!

Og til slutt en liten notis til alle kidsa der ute som vurderer å kombinere fulltidsstudier med fulltids jobb; det er absolutt ikke å anbefale... Det er mye mer slitsomt enn det ser ut som!

- *Kenneth Flage*

Mai 2012



# Innhold

---

<b>Sammendrag</b>	<b>3</b>
<b>Abstract</b>	<b>3</b>
<b>Forord</b>	<b>5</b>
<b>Innhold</b>	<b>7</b>
<b>Innledning</b>	<b>8</b>
Problemstilling og metodisk tilnærming	9
Bidrag	11
Disposisjon	12
<b>Teoretisk perspektiv</b>	<b>13</b>
Spill som regler og fiksjon	13
Spillverdenen	14
Utfordringer i dataspill	17
The lusory attitude	19
Utfordringer i horror dataspill	20
Innlevelse	21
Lyd og følelser	23
Historiefortelling	26
Avatar	29
Horror som Genre	33
<b>Metode</b>	<b>37</b>
Spillene	38
DOOM 3	39
Amnesia: The Dark Descent	40
Silent Hill: Homecoming	41
Tidligere lignende studier	42
Relabilitet, Validitet, Generaliserbarhet og Triangulering	43
Ethiske overveielser	47
<b>Analyse</b>	<b>49</b>
Hvorfor velger spillere å spille horror dataspill?	49
Det audiovisuelle	53
Det visuelle	53
Lyden	58
Avatar og innlevelse	62
<b>Sammendrag og konklusjon</b>	<b>72</b>
Appell	72
Det audiovisuelle	73
Innlevelse og avatar	74
Veien videre?	75
<b>Kilder</b>	<b>76</b>
Litteratur og websider	76
Spill	78
Filmer	79
<b>Vedlegg</b>	<b>80</b>
Intervjuguide	80
Intervjuene	82
Kristian - Amnesia	82
Arnold - Doom 3	97
Tommy - Amnesia	130
John - DOOM 3	148
Steve - DOOM 3	162
Lisa - Silent Hill	173
Thomas - Amnesia	183

# Innledning

---

Horror genren er blant de eldste genrene vi har; skumle historier har eksistert nesten like lenge som det har eksistert mennesker (Cherry 2009:2). Legender og myter om overnaturlige vesener og skumle hendelser overlevde igjennom folkeeventyr over hele verden, både som underholdning og som forklaringer på fenomener som man ikke helt forstod. Her i Norge har for eksempel troll, nisser og Huldra underholdt og skremt oss i århundrer. Men det var for alvor i gotikken at horror tok steget inn i litteraturen (Niedenthal 2009). Da filmen dukket opp ble mange gotiske horror historier filmatisert, hvor for eksempel en rotasjon av horror filmer, *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931) og *Mumien* (1922) sementerte Universal Pictures som et av de store filmskaperfirmaene i Hollywood. Horror genren er også en av få filmgenrer som enda eksisterer fra tidlig filmhistorie. Med en såpass lang og rik bakgrunnshistorie er det gjerne ikke rart at horror genren også dukket opp som dataspill, og vi har fått nyte mange grusomme spilletimer siden det.

Også relevant for horror som genre er det kroppslige fokuset i genren. Horror genren innen film er sammen med melodrama og pornografi sjangrene hva Linda Williams kaller kroppslige sjangre (Williams 2003, gjengitt i Cherry 2009:46-47). Med dette mener hun at disse sjangrene i tillegg til de estetiske konvensjonene som ligger i genren er ment til å påvirke tilskuerne kroppslig. Hver av disse tre sjangrene står for sin egen påvirkning, hvor melodramaet skal gi tilskueren tårer, pornoen skal gi tilskueren lyst og horror sjangeren hovedsakelig forsøker å gi tilskueren frykt. Utav disse tre er det bare, med visse unntak<sup>1</sup>, horror genren som har slått an innen dataspillfeltet. Gjennom at karakterene, og kroppene deres, i filmen opplever sterke følelsesmessige eller smertefulle tilstander mener Williams at disse følelsene skal speiles over på tilskueren. Hun mener at en kan måle kvaliteten på en horror film gjennom hvor mye frykt den påfører tilskuerne. Men dette er i filmen. Vil da horror genren i dataspill også speile karakterene i spillet sin frykt over på spilleren, eller er det andre mekanismer som er i sving der? Antageligvis. Og spesielt med tanke på at de sterkeste fryktreaksjonene jeg observerte i denne undersøkelsen kom fra spillere som spilte spill som var i førstepersons perspektiv, og dermed uten noen synlig karakter.

---

<sup>1</sup> Noen spill, som for eksempel Final Fantasy serien, kan ha sterke melodramatiske bihistorier, og The Sims serien kan kalles en slags melodrama simulator. De pornospillene som er laget har stort sett vært Flash baserte, og som oftest med humor som fokus.



Pixler på en PC-skjerm er harmløse. Allikevel har jeg sittet og observert spillere brøle i panikk, kveppe så de nesten faller av stolen, og forklare meg intenst om hvordan monsteret disse pixlene bygger opp er ute etter å ta de. Det er noe ved horror dataspill som gjør det mulig for spillet å påvirke spillerens mest basiske følelser. Motivasjonen for å velge akkurat dette temaet har i stor grad handlet om min egen fascinasjon av at dette går an. Dette er veldig interessant fordi det, med ordene til mange av spillerne i denne undersøkelsen, ikke er logisk. Det er ikke logisk at det skal føles nesten virkelig å manøvrere i en mørk og uoversiktlig spillverden, og det er heller ikke logisk at et angrep på spillerens avatar skal få han eller hun til å skvette til som om det var de som ble angrepet. Men når det til tross for denne mangelen på logikk faktisk skjer så er dette god grunn for meg å undersøke dette. Et annet og gjerne vel så relevant spørsmål er da også hvorfor spillere utsetter seg for slike spill. Mange spillere hevder at de ikke kan fordra å spille slike spill fordi de blir vettskremt av de, men allikevel kommer de tilbake til genren gang på gang. Horror genren har en appell til et stort publikum til tross for at den i bunn og grunn hovedsakelig bidrar med ubehagelige følelser og sinnsstemninger.

Tiden er da etter min mening overmoden for en studie av horror dataspillgenrens spillere, og hvordan disse dataspillene klarer å påvirke disse.

### *Problemstilling og metodisk tilnærming*

Problemstillingen fra starten av har vært:

*Hvordan klarer horror dataspill å påvirke en spiller på et nivå hvor han eller hun føler ekte frykt, og hvorfor velger spillere å utsette seg selv for dette?*

Hvilke delhypoteser/fokusområder jeg skulle velge har ikke vært like klart fra starten av. Det har blitt gjort mange teoretiske arbeider på feltet, hvor en finner det største bidraget i Bernard Perron sin bok *Horror Video Games - Essays on the Fusion of Fear and Play* fra 2009. Denne gir mange pekepinner på hva forfatterne av essayene mener er skummelt med spillene, men . I tillegg til dette hadde jeg selvfølgelig mange tanker selv om emnet. Men det har ikke til min kjennskap blitt gjort noen undersøkelser på av spillerne av horror dataspill spesifikt, så feltet er i så måte åpent. Jeg har derfor måtte angripe problemstillingen vidt fra begynnelsen av, og undersøke alle momenter som kunne tenkes å være relevante. Dette har gitt meg mye ekstraarbeid utover det jeg virkelig ønsket å jobbe med, og læringskurven har vært, for å låne

et begrep fra dataspilljournalistikken, ekstremt bratt. Men til slutt fant jeg noen spesifikke områder som spillerne, teorien og mine egne erfaringer kom sammen om at var ekstra relevante, og jeg endte opp med tre delhypoteser. Først har jeg forsøkt å finne ut hva det er med horror genren som gjør at spillere faktisk velger å utsette seg for den. Så jeg sett på det *audiovisuelle* ved spillene og hvilken antatte rolle dette har. Så har jeg sett på hvilken rolle spillerens *innlevelse* og *avataren* har i spillenes evne til å påføre spilleren frykt.

Når det gjelder den audiovisuelle tilnærmingen til genren handler dette mye om det samme som gjør en horror film skummel; de estetiske og lydmessige elementene som spilleren ser og hører. Innenfor det estetiske har dette handlet om hvordan spillverdenen, og de monstrene og karakterene en møter der, ser ut. Det rent visuelle fikk lite oppmerksomhet av spillerne som ble intervjuet og har derfor ikke fått noe særlig oppmerksomhet i analysen her. Derimot fikk bruk av mørke og lys i spillene, samtidig bruk av friksjon skapende elementer som lommelykter og lamper, mye oppmerksomhet av spillerne og har derfor fått mye fokus i analysen om det visuelle. Friksjon som begrep i dataspillfeltet handler om å gjøre handlinger mer komplisert for spilleren, og slik sett er lommelykter og lamper som ikke gir spilleren med lys en akkurat nødvendig, og batterier og lampeolje som brukes opp etter en gitt tid, med på å gjøre spillet vanskeligere for spilleren. Bruken av skumle lyder og musikk har også vist seg å være et viktig element i å gi spilleren den fryktelige stemningen horror dataspill kan gi. Innlevelse handler om at spilleren har et fokus på spillet og spillhandlingen på en måte som blokkerer ut andre inntrykk.

Spilleren kan ha forskjellige former for innleving i et spill, da primært i denne konteksten sanselig, utfordringsbasert og fiksjonsbasert (Mäyra & Emri 2005). Det er da interessant opp mot horror genren og opplevelsen av denne hva styrken på disse forskjellige formene for innlevelse har for spillerens følelse av frykt. Når det gjelder avataren så handler denne i bunn og grunn om spillerens simulerte kropp i spillet; avataren gir de tilgang til å manøvrere og påvirke spillverdenen (Klevjer 2005 & 2009, Linderoth 2005, Jørgensen 2009, Kromand 2005). Styrken på forholdet mellom avataren og spilleren kan ha en sentral rolle i denne undersøkelsen; det finnes for eksempel brukerstudier som siterer spillere på at de har en følelse av å være avataren (Linderoth 2005, Jørgensen 2009). Hvis det virkelig er slik at spilleren i enkelte tilfeller kan ha en relasjon til denne avataren som en del av seg selv, at spilleren er avataren og avataren er spilleren, så gir dette en mulig forståelse for hvorfor horror dataspill klarer å påvirke spilleren utover det rent estetiske ved spillene. Det å i tillegg

til dette se på hvorfor spilleren velger å spille horror dataspill er riktig i denne undersøkelsen fordi det kan fortelle noe om hvorfor spillere som har opplevd hvor ubehagelig frykten et slikt spill gir er faktisk fortsetter å spille det, og senere kan føle seg motivert til å velge et slikt spill igjen.

For å metodisk kunne nærme meg et svar på disse hypotesene jeg gått til kilden; spillerne. Jeg har intervjuet 7 spillere like etter de har spilt et horror dataspill og latt de fortelle selv hva de mener det er med spillet som skremmer de. Ved hjelp av videocapture programvare har vi sammen sett på video av forskjellige hendelser fra spillingen deres, og de har da med egne ord fått forklare hva de ser, hvordan dette opplevdes og hva de tenker er årsaken til at nettopp dette kan være skremmende. Slik blir spilleren en ekspertkommentator til sin egen spilling, og en slags medforsker i undersøkelsen (Jørgensen 2011), og i dialogen mellom meg og spilleren har vi kommet nærmere spillopplevelsen enn jeg kunne klart aleine. I undersøkelsen er det tre spill som har blitt valgt; *DOOM 3*, *Amnesia. The Dark Descent*, og *Silent Hill: Homecoming*. Disse spillene er hver for seg interessante i det at de har forskjellige tilnærminger til horror genren, til spillerens forhold til spillverdenen og til hvordan de forsøker å skape frykt hos spilleren. I tillegg dekker de sammen en stor del av horror genren. Det er vanskelig å nå hele horror dataspillgenren med bare tre spill, men med tre så forskjellige tilnærminger til genren som disse spillene gir favner analysen bredt nok til å kunne representere en majoritet av de spillene som normalt er ansett å være horror dataspill.

### *Bidrag*

Det er vanskelig å forutse hvilket bidrag denne undersøkelsen vil kunne gi, siden dette i stor grad er avhengig av hvem som leser og tar i bruk innholdet i den. Men på noen områder mener jeg den kan være relevant. Først og fremst bidrar undersøkelsen til forståelsen av brukernes opplevelse av horror dataspill, og hva det er med disse spillene som kan skape en skummel stemning og skremme spilleren. I tillegg bidrar den også til å kartlegge dette feltet for framtidige potensielle studier; i og med at det, til min kjennskap, ikke har blitt gjort undersøkelser på spillernes opplevelse av horror dataspill før bidrar denne undersøkelsen med å avgrense feltet ned til de hovedområdene som spillerne selv anser å være mest relevante når det kommer til skumle dataspill. Undersøkelsen gir også et bidrag til forståelsen av dataspillgenrer, og hvordan disse er forskjellige fra andre mediers genrer. Metodisk legger den seg i rekken av, forhåpentligvis, mange studier fundert på Kristine Jørgensen sin

metodiske tilnærming hvor en bruker video av spillernes egen spilling som hjelpemiddel. Dette er en metodisk tilnærming som jeg har stor tro på at kan gi mange gode tilskudd til dataspillfeltet. I tillegg er transkripsjonene av alle 7 intervjuene vedlagt undersøkelsen, og slik sett kan andre med interesse for feltet leite etter svar på andre problemstillinger knyttet til temaet i mine intervjuer.

### *Disposisjon*

Oppgaven er disponert med en omfattende teoridel, som tar for seg dataspill generelt, horror som genre og teori om forskjellige elementer i dataspillene som er relevant i denne konteksten. Metodedelen går grundigere inn på hvordan intervjuene har blitt gjennomført, og knytter oppgaven opp mot andre lignende studier på dataspill. Analysen er delt i tre, hvor hver av delhypotesene analyseres for seg selv. Her blir sitater fra spillerne og egne observasjoner av dem når de spilte diskutert opp mot relevant teori. Oppgaven avslutter med et sammendrag av de viktigste funnene i analysen, og kommer med forslag til videre studier innen feltet.

# Teoretisk perspektiv

---

Før jeg går i gang med metoden og analysen vil det være viktig å gi innsikt i de teoretiske perspektivene som ligger til grunn for min forståelse av dataspill og horror genren, og for å definere de verktøyene jeg trenger for å gjøre en god analyse av intervjuene. Det teoretiske rammeverket i denne undersøkelsen vil i stor grad ligge på Jesper Juul sin forståelse av dataspill, hvor han anser de å være en kombinasjon av *regler* og *fiksjon* (Juul 2005). I tillegg vil det utredes teori om spillverdenen, utfordringer og friksjon, innlevelse, lyd, historiefortelling, avataren og til slutt horror genren som dataspillgenre. Disse temaene vil bli grundig gjennomgått, hvor relevante perspektiver fra de teoretikerne jeg anser å være mest relevant i denne konteksten.

## Spill som regler og fiksjon

Som sett over så er det sentralt for Jesper Juul sin bok *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* fra 2005 å forstå spill som en kombinasjon av *regler* og *fiksjon*. *Regler* er bestemte beskrivelser av hva som kan og ikke kan gjøres i et spill (Juul 2005). Alt fra hvor høyt karakteren i spillet kan hoppe, hvor mye skade en blir påført av fienders angrep, hvor mye skade en kan ta før karakteren gir opp, hvor lang tid en kan bruke på å komme gjennom et spillnivå og mye mer bestemmes av spillets regler. Juul skiller mellom to måter å strukturere regelbaserte spill på; *emergente* og *progressive* (Juul 2005). Ved emergent mener han spill som er basert på et fåtalls enkle regler som repeteres og kombineres gjennom hele spillet og dermed skaper en rekke spillvariasjoner. Dette er vanlig i de fleste bord og kortspill, sportspill, action dataspill og alle strategi dataspill. Med progressiv mener han spill hvor det forekommer forskjellige typer utfordringer og regler på forskjellige steder i spillet, noe som er vanlig i for eksempel eventyr genren. Et vanlig element i progressive spill er at disse har en begynnelse og en slutt, og at spillet i stor grad handler om å bevege seg fram mot slutten. Det er i progressive spill Juul mener at en finner de fleste spill med ambisjoner om å fortelle historier. I min forståelse av begrepet er det også innen de progressive spillene en finner nesten alle, om ikke alle, horror dataspill.

### *Spillverdenen*

Det er derimot ikke bare reglene som bestemmer hva et spill er. Når Juul også snakker om at spill består av *fiksjon* er det den fiktive spillverdenen han snakker om. I følge Juul har den store majoriteten av dataspill en fiktiv verden (Juul 2005). De aller fleste dataspill vil ha en spillverden en kan manøvrere i. Noen fiksjonsverdener er ufullstendige, særlig i dataspill (Juul 2005). Juul eksemplifiserer dette ved å vise til at en i et dataspill kan helten dø, og gjenoppstå sekunder etterpå, i et strategispill kan en gjerne ”bygge” nye mennesker i løpet av sekunder, eller at spillkarakterene snakker direkte til spilleren om spillkontrollene. Juul låner Marie-Laure Ryans begrep *principle of minimal departure*, som sier at når en bit av informasjonen om en fiksjonsverden ikke er spesifisert, fyller vi inn manglene med vår egen forståelse av den virkelige verden (Ryan 1991:48-60, gjengitt i Juul 2005). Vi bruker vår forståelse av genrekonvensjoner og den virkelige verden for å fylle inn de bitene av spillverdenen som mangler, og slik sett tetter de hullene som kan virke ulogiske eller ufullstendige. Noen ting i spillets regler hører ikke hjemme i fiksjonsverdenen i det hele tatt, noe Juul kaller usammenhengende verdener. Han bruker det at Mario i Super Mario Bros (1985) har tre liv som eksempel her; noen ting i spill er nesten umulig å plassere inn i den fiktive verdenen uten at det vil virke urealistisk for spilleren. Juul forklarer dette best ved å kalle det spill konvensjoner; at noen ting bare er slik i spillet, og vi kan velge å godta det som en del av fiksjonen, eller vi kan velge og ikke godta det (Juul 2005). Velger vi å ikke godta det vil det antageligvis gjøre det vanskeligere for spilleren å leve seg inn i fiksjonen i spillet.

Det finnes flere måter å skape en fiktiv spillverden på i følge Juul (Juul 2005). Den mest åpenbare, og viktigste, måten å prosjektere en fiktiv verden er ved å bruke grafikk; ved å vise verdenen for spilleren. Lyd kan prosjektere den fiktive verdenen, men som Juul påpeker pleier spillutviklere å bruke færre ressurser på lyden, og den har da en tendens til å heller bli stemningsforsterkende framfor informativ. Tekst brukes i mange spill for å fortelle spilleren hva som skjer, og for å gjengi dialog i spillet. I senere tid har dialogen i spill ofte blitt gjengitt gjennom lyd. Mellomsekvenser spiller en viktig rolle i å prosjektere spillverdenen, men kan ses på som problematiske siden de stopper spilleren fra å kunne handle. Spillreglene kan bidra til spillverdenen i at de forteller hvordan karakterer og objekter i spillet skal oppføre seg, og dermed vår oppfatning av disse. Handlingene til spilleren og tiden spilleren bruker på spillet kan gi mening til spillverdenen, og disse handlingene kan påvirke hendelser i spillet. I tillegg kan mange ting som ikke er i spillet, som spilltittelen, spill coveret, brukermanualen og

spillkontrollene gi spilleren informasjon som hjelper i å bygge den fiktive verdenen. I ettertid av utgivelsen av Juul sin bok har det også blitt vanlig at spilldesignerne tar i bruk for eksempel internettsider, forum, Facebook, mobilapplikasjoner og lignende for å supplere historien og den fiktive verdenen i spillet.

Det finnes også mange spill som ikke har noen spillverden i det hele tatt. Til dette sier Juul at å spille et spill er hovedsakelig en regelbasert aktivitet som ikke trenger fantasi for å være meningsfylt og interessant (Juul 2005:123). Det klassiske spillet Tetris er et eksempel på dette; her er det ingen fiktiv verden eller historie som forsøker å forklare hvorfor det faller blokker fra toppen av skjermen. Dette spillet er utelukkende et regelstyrt spill, og det er vanskelig å tenke seg hvordan en kunne skapt noen form for fiksjon til spillet uten å forandre drastisk på det. Til tross for mangelen på fiksjon er Tetris antageligvis blant de mest kjente spillene i historien, og det er mange som spiller det den dag i dag. Det er derimot sjeldent at det utgis spill i dag som ikke har noen form for fiksjon, men mange spill gir muligheter for å hoppe over for eksempel historieelementer om spilleren heller ønsker å hoppe rett i spillhandlingen.

Kanskje den mest kjente spillverdenen i dag er Azeroth i Blizzard Entertainment sin massive multiplayer online role playing game (MMORPG) *World of Warcraft*. World of Warcraft er et online spill basert på karakterer og verdenen til Blizzard sine Warcraft spill, hvor et stort antall spillere fra hele verden kan spille sammen. Denne verdenen er en adaptert fiktiv verden satt teknologimessig ca. i vår middelalder, hvor magi eksisterer, og det finnes mange tenkende raser, dyr, monstre og mytologiske skapninger der. Dette vil være et glimrende eksempel på en spillverden, men går det i hele tatt an å kalle dette en verden? I sin *World of Warcraft as spatial practice* analyserer Espen Aarseth verdenen i World of Warcraft, den fiktive jordkloden Azeroth, som en spillverden hvor spillerne kan manøvrere rundt, kommunisere og spille. En viktig distinksjon mellom WoW og de spillene som undersøkes i dette prosjektet er at Azeroth er en online verden, hvor mange spillere gjennom sine avatarer spiller og kommuniserer sammen, imens spillene i denne undersøkelsen bare huser den ene spillerens avatar. En annen motsetning er at Azeroth er en verden som ikke forsvinner eller settes på pause bare fordi en spiller skrur av sin datamaskin; selv etter en spiller logger av forblir verdenen i WoW åpen, og tusenvis av andre spillere fortsetter sin spilling. Han har derimot poenger som er valide for enhver spillverden, online eller ikke. Aarseth problematiserer

begrepet «spillverden» i denne konteksten, siden dette impliserer at verdenen i WoW er en ekte verden; «spill har nøye konstruerte arenaer som er optimalisert for spillbarhet, og deres likhet til den virkelige verdenen er vanligvis nedprioritert i forhold til deres funksjon som lekeplass og sosial kanal» (Aarseth 2008:1487 min oversettelse). Azeroth er altså en verden, men det er viktig å skille den fra andre verdener, som den virkelige verden. Azeroth er dog unektelig et fiktivt sted hvor spilleren gjennom sin avatar kan manøvrere, utforske og løse oppgaver. Azeroth illustrerer da godt hva Juul kaller en fiktiv verden, men en må også ha hva Aarseth sier i mente når man snakker om at spillverdener; de er verdener som er optimalisert for spillbarhet og kan ikke sammenlignes med den virkelige verden.

Regler kan skape fiksjon, og fiksjon kan skape regler (Juul 2005:1597k). I spill hvor handlingen foregår på en øy med hav rundt, eller i en borg med høye murer rundt, vil spilleren ikke kunne bevege seg utenfor grensene for den fiktive verdenen, og slik vil landskapet eller arkitekturen i den fiktive verdenen være med på å skape regler for hvor spilllets avgrensninger er. På samme måte kan regler som sier at spilleren eller motstanderne kan fly gi en fiktiv verden hvor gravitasjonskreftene ikke fungerer slik som i vår virkelige verden. Fiksjonen kan også lære spilleren om spilllets regler. Om spilleren får kontroll over et objekt som ser ut som en bil vil spilleren anta at det vil oppføre seg som en bil gjør, og spillet trenger ikke forklare at objektet vil bevege seg framover når man trykker på akselerasjonsknappen, eller stopper opp når man trykker på bremseknappen. Det vil også være underforstått at å krasje objektet inn i en vegg i spillet med en fart som vanligvis ville ødelagt en bil vil bety at spilleren taper og spillet avslutter.

Alt dette er relevant i en analyse om horror genren siden denne er avhengig av å ha en spillverden for å fungere. Å fortelle en skummel historie igjennom et dataspill som ikke har en fiktiv verden ville vært vanskelig, om ikke umulig. Selv om denne undersøkelsen vil argumentere for at perspektivet en ser spillet igjennom har en stor rolle i å skape den skumle opplevelsen, ville ikke et horror dataspill være verdt mye opplevelsesmessig om det ikke var en skrekkelig fiktiv verden spilleren så igjennom dette perspektivet. Det visuelle og fiksjonsmessige ved spillverdenen er viktig for å legitimere hvorfor spilleren i det hele tatt er i det området og den situasjonen han eller hun spiller igjennom. Uten dette ville spillene miste mye troverdighet og skapt mindre innlevelse.



## Utfordringer i dataspill

Et spill må være utfordrende for at det skal være underholdende for spilleren. Jesper Juul skriver at reglene bestemmer hva en kan gjøre i et spill, og at disse skaper utfordringer for spilleren. Reglene i et spill skaper friksjon gjennom å gjøre forholdet mellom handling og utkom mer komplisert, og slik blir spillet utfordrende. En fortsettelse av dette blir å se på hvilken funksjon utfordringer har i dataspill. Juul ser på metoder en spiller har for å løse utfordringer i et spill, og beskriver forholdet mellom spillerens egenskaper og spilllets utfordringer på denne generelle måten:

- En spiller vil, på et hvilket som helst gitt tidspunkt, ha et repertoar av metoder å bruke for å spille et spill. Å forbedre egenskaper i å spille et spill involverer å ekspandere og raffinere repertoaret.
- Et kvalitetsspill må presentere spilleren for utfordringer, å kontinuerlig la spilleren utvikle et bedre repertoar for metoder for å spille spillet, samtidig som det kontinuerlig forhindrer spilleren fra å spille spillet ved å bare bruke veldefinerte rutiner.  
(Juul 2005, min oversettelse)

Det å spille et dataspill blir da nærmest en pedagogisk aktivitet (Juul 2005); spilleren lærer seg hvordan spilllets oppgaver skal løses gjennom å løse oppgaver. Det spilleren lærer fra å løse en oppgave tar han/hun da med seg videre til neste oppgave, og bruker det for å løse den. I begynnelsen handler dette gjerne om å lære seg kontrollmekanismene eller hvordan spillverdenen fungerer. I et plattformspill vil en gjerne få gradvis vanskeligere hoppeoppgaver i begynnelsen for å lære seg hvilke knappkombinasjoner som skal til for å sende spillkarakteren videre til neste plattform, og hvordan gravitasjonen i spillet drar spillkarakteren ned til bakken igjen. Bare ved å lære seg dette kan spilleren gå videre til de mer kompliserte oppgavene som dukker opp senere i spillet.

Balansen mellom hvor vanskelig eller hvor lett oppgavene er i forhold til spillerens egenskaper kan være utfordrende for spilldesignere. Når spillere eller spill anmeldere klager på at et spill har for bratt læringskurve, eller er for lite utfordrende, er det nettopp dette de henviser til. Et spill som er for utfordrende, i at oppgavene blir vanskeligere enn spillerens egenskaper og metodene spilleren har lært seg fram til da i spillet, vil bare være frustrerende for spilleren. Dette fører gjerne til at spilleren blir tvunget til å gjennomføre oppgaver i spillet om og om igjen, uten å få noe nytt utav spillet i form av historie eller nye oppgaver. På samme måte vil et spill som ikke makter å gi spilleren utfordringer hvor han eller hun føler en viss form for progresjon i hvor vanskelig oppgavene er i forhold til egne egenskaper virke kjedelig for spilleren.

Dette illustrerer Jesper Juul gjennom Mihaly Csikszentmihalyi sitt *flow rammeverk* (Fig 1). Dette rammeverket er originalt laget for alle typer fritidsaktiviteter mennesker holder på med, men den fungerer godt for spill feltet også. Som en kan se består tabellen av to akser, en for utfordring, og en for spillerens egenskaper. I spill hvor vanskelighetsgraden på oppgavene øker gradvis, kombinert med at spilleren blir flinkere i spillet, kan en gjerne se på egenskaperaksen som en tidslinje; om oppgavene gradvis blir vanskeligere over tid i spillet vil også egenskapene til spilleren øke mens tiden går. Slik sett skisserer rammeverket en ideell måte å organisere hvor vanskelig oppgavene i et spill blir etter hvert; blir oppgavene for fort vanskelig vil det føre til frustrasjon og følger ikke vanskelighetsgraden spillerens utvikling vil det bli kjedelig for spilleren.

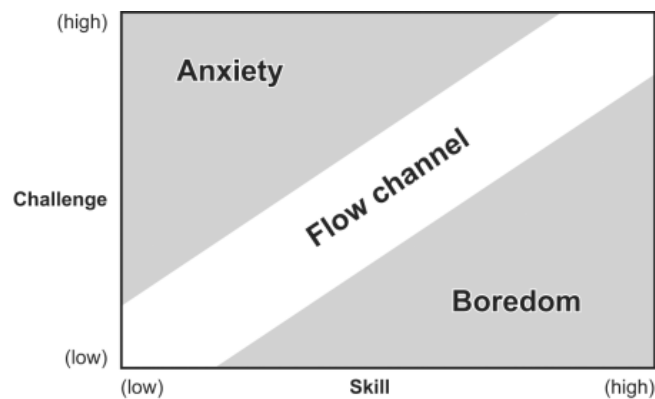


Fig 1: The flow Channel (Csikszentmihalyi 1990:74, gjengitt i Juul 2005).

Dette bekrefter Jesper Juul senere i en studie, som han publiserte under navnet *Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games* fra 2009. Studien bekrefter ikke bare at et spill ikke må være for vanskelig eller for lett, men også at det å feile er noe positivt for spilleren; gjennom å feile lærer spilleren, han eller hun forandrer strategier, og prøver nye fremgangsmåter (Juul 2009). Juul refererer også til Noah Falstein, som sier at spillets vanskelighetsgrad bør variere i bølger; noen ganger bør det være mer vanskelig og andre ganger mer lett, og at den irregulareteten leder til en bedre opplevelse for spilleren (Noah 2005). Dette illustrerer Noah Falstein gjennom sitt *alternative flow rammeverk* (fig 2).

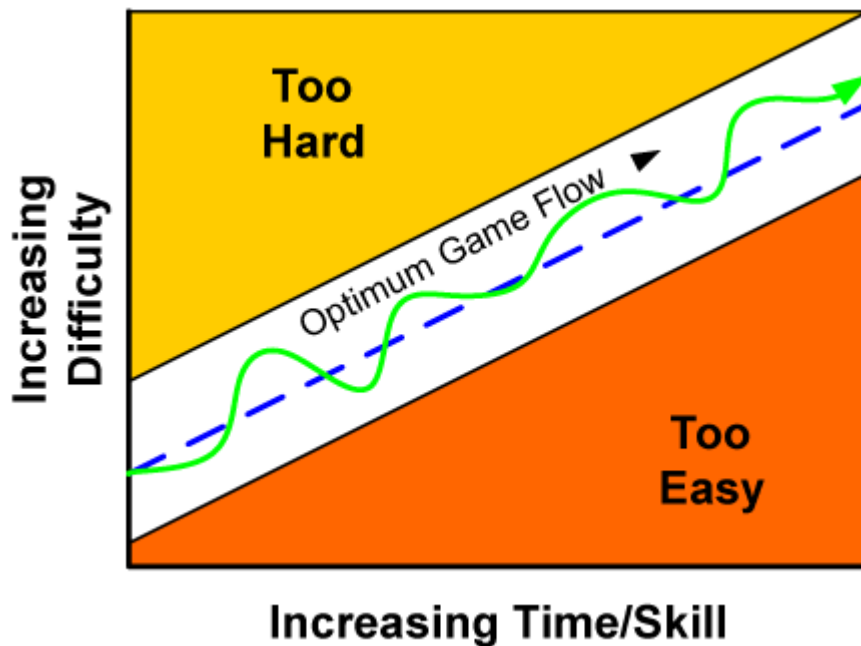


Fig 2. Noah Falstein sitt alternative flow rammeverk.

Juul konkluderer i sin studie med fire punkter:

1. Spilleren ønsker ikke å feile (dette gjør spilleren trist, gir følelse av å være utilstrekkelig).
  2. Å feile gjør at spilleren revurderer strategien sin (som gjør spillet mer interessant).
  3. Å vinne gir tilfredsstillelse.
  4. Å vinne uten å ha feilet gir misnøye.
- (Juul 2009, min oversettelse)

Disse punktene motsier hverandre. Som Juul selv påpeker sier punkt 1 og 3 at spillet burde være veldig enkelt, og at punkt 2 og 4 sier at spillet burde være vanskeligere. En kan da anta basert på det at et optimalt spill har en balansegang mellom hvor lett eller hvor vanskelig det burde være.

### *The lusory attitude*

Når Salen og Zimmerman snakker om *the magic circle* snakker de om en imaginær grense mellom hva som er spillet og hva som er virkeligheten. Sentralt i denne konteksten her er det tankesettet spilleren må ha for å entre inn i denne sirkelen, og kunne ta del i spillet, noe de kaller *the lusory attitude* (Salen & Zimmerman 2004:94-99). Begreper er konstruert fra det latinske navnet *ludo* som betyr lek, og har ingen god norsk oversettelse jeg kan bruke i denne oppgaven. Som statuert tidligere skaper reglene i spillet friksjon ved å gjøre forholdet mellom handling og utkom mer komplisert. Uten reglene og de begrensningene og friksjonen disse skaper i spillet ville det ikke være noe spill. Salen og Zimmerman låner eksempler fra Bernard

Suits som anser spill å være ekstremt ineffektive aktiviteter, gjennom å vise til for eksempel golf hvor en i stedet for å bare bære ballen bort til hullet og putte den oppi velger å stå flere hundre meter unna og slå den mot hullet med en jernstang (Suits 1990 i Salen og Zimmerman2005). Ved å gjøre ballens reise fra startområdet til hullet så komplisert som mulig for spilleren får en spillhandlingen som utgjør spillet golf, og spilleren må velge å godta denne ineffektiviteten for å kunne spille. Lusory attitude omhandler da at spilleren aksepterer de begrensningene og friksjonen reglene i spillet gir fordi spillet gir dem en form for underholdning som de ikke ville fått utenfor spillet.

Et godt eksempel på lusory attitude finner vi i et av spillene i denne undersøkelsen, DOOM 3. Her er det generelt lit lys i spillområdene, og for å bøte på dette får spilleren en lommelykt. Denne er dessverre veldig lite effektiv; den lyser bare opp et lite område om gangen og har begrenset med batteritid. Men det som skaper virkelig friksjon med denne lommelykten er at når spilleren bytter til et våpen, så forsvinner lommelykten vekk, og spilleren blir stående igjen i mørket uten å være helt sikker på hvor monstrene han eller hun siktet på befinner seg. Dette kan en godt anta at er designet inn i spillet med vilje fra designernes side, her har de gjort spillhandlingen mer komplisert både for å gjøre spillet mer utfordrende for spilleren, men også for å gi en mer intens horror handling ved at spilleren får en følelse av å miste kontrollen og å ikke se noe av det som skjer. Dette er noe spilleren må godta fordi en mer effektiv lommelykt ville gjort spillet enklere og til en mindre skummel opplevelse. Det er gjerne verdt å legge til her at ikke alle spillere var like begeistret for akkurat denne friksjonen, og en dag etter spillet ble lansert var det noen som hadde laget en modifikasjon til spillet som plasserte en lommelykt på pistolen spilleren først får (Mobygames - DOOM 3). Oppfølgeren til spillet, DOOM 3: Ressurrection of Evil ble lansert med en pistol som hadde påmontert lommelykt.

### *Utfordringer i horror dataspill*

Forskjellige genrer består ofte av forskjellige typer utfordringer. Niedenthal påpeker i sin *Patterns of obscurity: Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2* fra 2009 at en nøkkel til hvordan overlevelses horror spill skaper en følelsesmessig effekt i spilleren er gjennom å opprettholde en tilstand hvor spilleren er sårbar (Niedenthal 1999:170). Når det gjelder spillmekanikker er det gjerne dette som klart skiller horror genren fra andre dataspillgenrer. Spillkarakteren i horror dataspill er som oftest markant svakere enn

spillkarakterer i tilsvarende spill innen andre genrer. Spillkarakteren i horror dataspill har gjerne lavere helse og mer klumsete bevegelighet enn tilsvarende spillkarakterer i andre genrer. Det er også vanlig at en har tilgang på svakere våpen og mindre ammunisjon, og av og til gjerne ingen våpen i det hele tatt. Dette er gjerne kombinert med at omgivelsene, mangelen på lys og kameravinklene gjør manøvreringen i spillverdenen mer komplisert; en har gjerne mindre plass å bevege seg på, ser mindre av området handlingen foregår i og ofte kan kamera være plassert i en vinkel som gjør at det er vanskelig å få oversikt. Alt dette sørger for å gi spilleren en følelse av å være mer sårbar når han eller hun manøvrerer rundt i spillverdenen eller kjemper mot et av spillets monstre.

Laurie N. Taylor påpeker i sin *Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming* fra 2009 en annen utfordring for spilleren i horror dataspill; det å faktisk rømme fra kampsituasjoner. Dette strider mot alt hun har lært fra andre genrer, hvor en oppfordres til å alltid gå i de kampene en blir stilt ovenfor (Taylor 2009:46). Dette er ikke unikt for horror sjangeren, det finnes mange spill innen andre genrer hvor det å unngå å komme i nærkontakt med fienden er en alternativ, og av og til nødvendig, måte å komme seg igjennom spillene på. Splinter Cell spillene er for eksempel i stor grad bygget opp rundt det å snike seg rundt og forbi fienden for å løse spillet, og dette er ikke et spill som en ville kategorisert som horror. Andre spill har gjerne sekvenser hvor det å løpe fra et monster eller et stort objekt, og nå en trygg plass, er eneste måten å overleve på. Men dette kan en si er heller noe de låner fra horror genren; det å møte et monster som er så mye sterkere enn seg selv at en blir tvunget til å løpe vekk for å overleve er sterkt knyttet til det skremmende og skumle, og absolutt noe en vanligvis vil forbinde mer horror genren framfor andre genrer.

## Innlevelse

Et viktig element i det å forstå hvordan spilleren opplever et dataspill er hvordan spilleren lever seg inn i dataspillet. Lura Emri og Frans Mäyrä forsøker i sin *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* fra 2005 å lage en modell for å studere innlevelse i dataspill. De skiller mellom tre former for innlevelse i dataspill: *Sanselig innlevelse*, *utfordringsbasert innlevelse* og *fiksjonsinnlevelse* (Emri & Mäyrä 2005). De kaller denne modellen SCI modellen, etter de engelske originalordene som er oversatt fra her; sensory immersion, challenge-based immersion og imaginative immersion. Med sanselig innlevelse snakker de om hvordan spilleren blir oppslukt i det audiovisuelle ved spillet;

hvordan inntrykkene fra skjermen og høyttalerne overstyrer annen sanseinput hos spilleren. Utfordringsbasert innlevelse handler om at spilleren blir oppslukt i spillets oppgaver, en innlevelse som er på sitt sterkeste når spillet har en tilfredsstillende balanse mellom spillerens egenskaper og spillets utfordringer. Her er det overnevnte begrepet flow relevant. Sist har man fiksjonsinnlevelsen hvor spilleren blir oppslukt av fiksjonen i spillet. Denne inndelingen kan en se i sammenheng med Jesper Juul sin inndeling av spill i regler og fiksjon (Juul 2005), hvor den utfordringsbaserte innlevelsen er en innlevelse i spillets regler, og den fiksjonsmessige innlevelsen er en innlevelse i spillets fiksjon. Det sansebaserte er ikke noe Juul går spesifikt inn på utover beskrivelser av hvordan det audiovisuelle i spillet har en funksjon i forhold til reglene og fiksjonen.

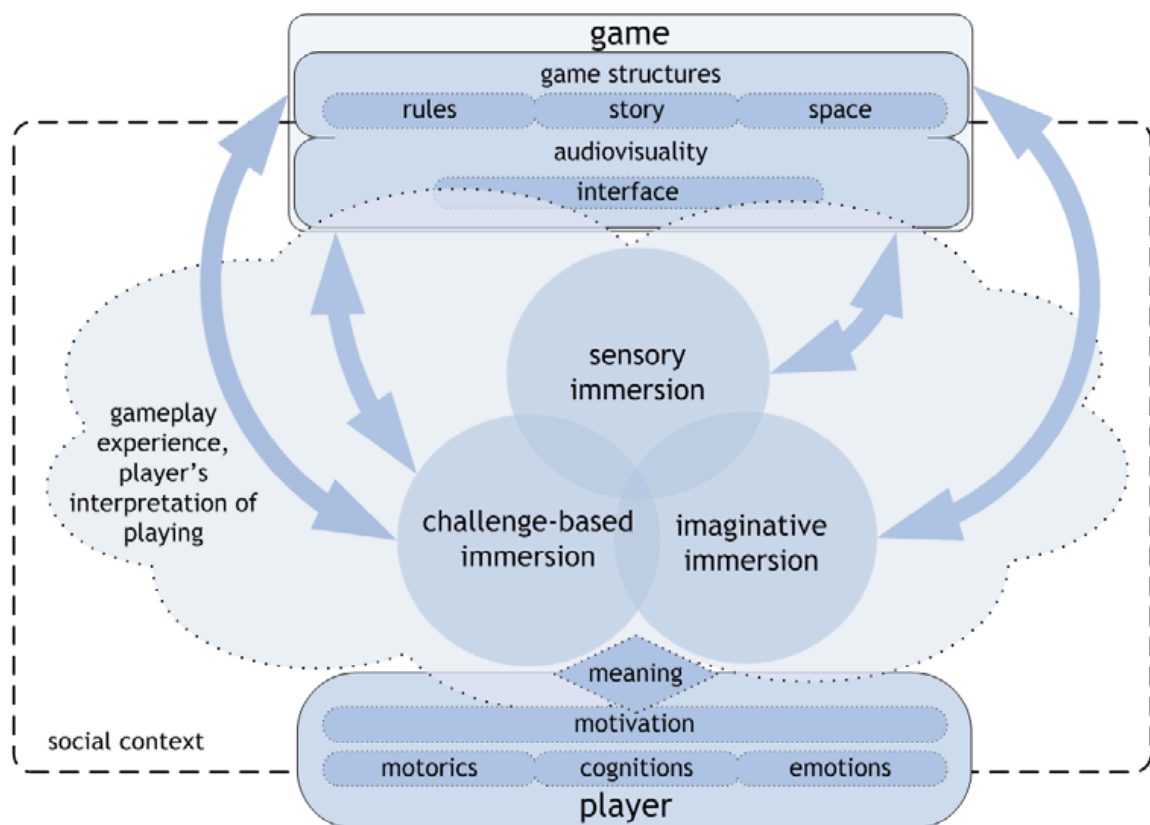


Fig 3: SCI modellen (Emri & Mäyrä 2005).

Som en ser utav modellen deres (fig 3) trenger ikke et spill å bare ha en type innlevelse. Innlevelsen kan eksistere på alle tre nivåer, og de tre nivåene kan overlappe hverandre. En spiller kan være oppslukt av det audiovisuelle, fiksjonsverdenen og samtidig oppnå en perfekt

flow og bli oppslukt av spilllets utfordringer. Emri og Mäyrä viser dette senere i teksten sin hvor de forsøker å teste modellen i praksis gjennom å la spillere svare på spørreundersøkelser om sin opplevelse av forskjellige spill, hvor spillene får en gjennomsnittlig poengsum for de forskjellige innlevingstypene. Her ser en at alle spillene har innlevelse på alle tre nivåer, men, med forskjellige verdier i forhold til hvilket spill det er; spillet Nethack får veldig høyt for utfordringsbasert innlevelse og veldig lavt for sanselig innlevelse, imens spillet Knights of the Old Republic 2 får jevnt over ca. 3,5 på alle tre. Denne kunnskapen om innlevelse er veldig relevant for denne undersøkelsen i det at en kan anta at mye av det som gjør at et horror dataspill kan påvirke og skremme sine spillere i stor grad er knyttet til spillerens innlevelse i spille, og hvordan dette i tur kan være med på å forklare noe av grunnen til at horror dataspill kan påvirke og skremme spilleren. Når spillerne forteller om sin innlevelse i horror spillene kan dette tolkes mot de tre formene for innlevelse som skisseres her, sanselig, utfordringsbasert og følelsesmessig, som kan være med å forklare hvorfor enkelte spillere ikke lar seg påvirke av skrekkelementene i det hele tatt selv om de lever seg inn i spillhandlingen, og hvorfor andre spillere lar seg påvirke mye av enkelte ting i spillet, men ikke av andre.

## Lyd og følelser

For å finne et robust og ikke for komplisert rammeverk å dele inn lyd i dataspill på er det enkleste å gå til filmen. Her har det lenge vært vanlig å dele lyd i *diegetisk* og *ikke-diegetisk* lyd. Sentralt her er forståelsen om at den fiktive verdenen i filmen heter *diegesen*, som er summen av de elementene som bygger opp den fiktive verdenen i filmen. Den fiktive verdenen i filmen, *diegesen*, er den verdenen vi får se på skjermen, og den verdenen som karakterene i filmen lever i. Selv om seeren bare får se det lille utsnittet av denne verdenen som kameraet klarer å fange vil det være underforstått at det eksisterer en hel verden rundt kameraet, og både før og etter filmen i tid. En fiktiv verden i et dataspill vil også ha en *diegese*, slik som filmen, hvor den spillverdenen spilleren får se, og de karakterene man styrer og møter på, eksisterer. Her teller ikke de rent regelbaserte spillene med, siden disse ikke har en fiktiv verden, og dermed ingen *diegese*.

Delene som bygger opp *diegesen* kalles *diegetiske* elementer, og slik sett er lydene som hører hjemme i fiksjonsverden også *diegetiske* elementer. De lyder som da over blir referert til som *diegetisk* lyd er lyd som hører hjemme i fiksjonsverden; lyden av en bil en ser på skjermen, en

samtale mellom to personer i eller rundt bilderammen, voice over fra en karakter som lever i den fiktive verdenen eller musikk fra et orkester eller en radio som eksisterer i den fiktive verdenen. Digetisk lyd hører hjemme i fiksjonen i filmer og dataspill fordi en enten ser lydkilden på skjermen, at det er naturlig å tro at lyden kommer fra en kilde i nærheten av det som skjer på skjermen, eller at det er naturlig å tro at kilden er en del av den fiktive verdenen. Her teller også lyder som bare foregår i en av karakterene i diegesen sitt hode også inn; selv om lyden ikke kan høres i den fiktive verdenen kan karakteren høre den, og slik sett eksisterer den der. Ikke-digetisk lyd er lyd som en kan høre i filmen, uten at filmen gjør det sannsynlig at den hører hjemme i filmuniverset (Bordwell & Thompson 1997:330). Bakgrunnsmusikk er et vanlig eksempel her; musikk som bygger opp under stemningen i scenen som spilles, men som ikke har sitt utspring fra den fiktive verdenen i filmen. Tradisjonelt har disse to begrepene blitt adaptert direkte til dataspillfeltet når en snakker om lyd i dataspill. Lyd som hører hjemme i spillverdenen, smellet av granaten en nettopp kastet, grynting fra demoner som leiter etter ofre, karakterer i spillet som snakker til spilleren, eller voice over fra en karakter i den fiktive verdenen i spillet; disse kan kalles diegetiske. Lyd som ikke hører hjemme i spillverdenen, i denne studien hovedsakelig bakgrunnsmusikk og grensesnittlyder, er ikke-diegetiske.

Lyd er en stor del av det som skaper stemning i et horror dataspill, og riktige lyder på riktig plass kan gjøre skumle opplevelser i dataspillet til en betydelig mer skremmende opplevelse for spilleren. I Inger Ekman og Petri Lankoskis essay *Hair-Raising Entertainment: Emotions, sound, and Structure in Silent Hill 2 and Fatal Frame* i Bernard Perrons *Horror Video Games* fra 2009 undersøker Ekman og Lankonski forholdet mellom følelser og lyd i horror dataspill gjennom en case studie av spillene *Silent Hill 2* og *Fatal Frame*. Her hevdes det at lyd har en spesifikk funksjon i horror dataspill; lyden er der for å spille på spillerens følelser. Basert på Inger Ekmans egen *Psychologically Motivated Techniques for Emotional Sound in Computer Games* fra 2008 skisseres det opp tre aspekter som bidrar til det følelsesmessige i spill lyd (Ekman & Lankonski 2009:183-187). Deler av følelsene som oppstår under spilling kommer fram som følge av kognitive evalueringer basert på enten (1) *narrativ forståelse*, eller (2) *mål-relaterte evalueringer*. I tillegg til dette (3) *trigger* lyden følelser som ligger på lavere nivåer i spillerens egne automatiske kognitive prosesser.

At lyden bidrar til den *narrative forståelsen* betyr at lyden blir integrert i fiksjonsverdenen i spillet, hvor den bygger oppunder historien som blir fortalt. For at spilleren skal ha et



empatisk forhold til protagonisten i spillet må det som skjer i spillet, eller i en film, være tilsynelatende virkelig (Ekman & Lankonski 2009:184-185, basert på Tan 1995). Spilleren må ha en oppfattelse av spillkarakteren, spillverdenen og historien hvor det føles realistisk nok til at han/hun kan bli følelsesmessig engasjert. Lydens rolle blir da å styrke spillerens forståelse av narrativen i spillet, og gjøre den mer realistisk, ved at lyden framhever de delene av hendelser, objekter og karakterer som er viktig for å forstå historien, og ved at lyden påvirker oppfatningen av tiden i historien ved å sy sammen scener.

Hva Ekman og Lankonski kaller *mål orienterte lyder* er lyder som er satt inn i spillet med det formålet å hjelpe spilleren med å spille godt. Slike spill lyder kan ofte være urealistisk og forenklet for å effektivt gi spilleren informasjon. Siden spilleren investerer tid i spillet, og siden hver handling i spillet bringer han/hun nærmere målene som han/hun har satt seg, vil spilleren være følelsesmessig involvert i det å spille godt. Mål orienterte lyder vil da for eksempel hjelpe spilleren med å holde spillkarakteren i live. Et eksempel på dette er lyden som Mario lager når han hopper; for det første bekrefter lyden at spillsystemet har tatt imot ordren om at Mario skal hoppe, slik at spilleren kan fokusere på neste oppgave; gjerne å lande på neste plattform. Men lyden forandrer også lengde i forhold til hvor høyt Mario hopper; om spilleren trykker kort på knappen vil Mario ta et lavt hopp og en kort lyd spilles, men derimot om spilleren holder knappen inne lenger vil Mario hoppe høyere, noe som bekreftes ved at hoppelyden strekkes og kan høres lenger.

Lyder som hjelper den narrative forståelsen og mål orienterte lyder sameksisterer sjeldent, men kan i enkelte tilfeller komme sammen. I enkelte spill vil de mål orienterte lydene sminkes så de høres ut som noe som hører hjemme i fiksjonsverdenen og spillhistorien. Et eksempel her er at en i spill som omhandler sverdkamper kan høre lydene fra sverdet når det svinges og treffer målet sitt. Dette hjelper på den narrative forståelsen ved at lydene forteller om kampen som utspiller seg og at lydene er naturtro til hva en ville forvente å høre i fiksjonsverdenen, men samtidig er det en mål orientert lyd i det at den hjelper spilleren ved å fortelle spilleren om han traff målet. Lyder i dataspill kan også trigge følelser på lavere kognitive nivåer. Her kan gjerne et brøl fra et monster trigge naturlig frykttfølelse hos spilleren i det at spilleren på lavere kognitive nivåer er opplært til at et slikt brøl er forbundet med livsfare. På samme måte kan et skrik fra en karakter i spillet som spilleren har utviklet et forhold til trigge empatiske følelser fra lavere kognitive nivåer.

I spillene i denne undersøkelsen, og ofte lyden i horror spill generelt, er lydene delt i tre: Diegetiske lyder, kameleons lyder og ikke diegetiske lyder. Diegetiske lyder som har lydkilder i spillverdenen, som knirking fra dører som åpnes, samtaler mellom karakterer i spillverdenen eller knurring eller døds hyl fra monstre som angriper. Disse lydene kan være både mål orienterte og hjelpe den narrative forståelsen, og kan i noen tilfeller bli brukt for å trigge spillerens følelser. Oppå dette ligger et lydteppet som består av lyder som kan høre hjemme i spillverdenen som raslinger med kjettinger, metallisk klang fra omgivelsene eller sus fra vifter eller vind. Lydteppet har den en kameleonsfunksjon, og ligger mellom de diegetiske lydene og de ikke diegetiske lydene som bakgrunnsmusikk og systemlyder, og det er uvisst om karakterene i spillverdenen hører de. Disse lydene hører som oftest hjemme tematisk i områdene som en beveger seg i, men spiller kontinuerlig og har ingen synlig lydkilde i spillverdenen, og handler i stor grad om å trigge spillerens følelser. Men de kan også hjelpe på den narrative forståelsen i at de er tematisk tilpasset området en beveger seg i, og være mål orientert i at de forteller spilleren når det kommer intense kampsituasjoner, og når en kan roe seg ned og utforske. Oppå her igjen ligger bakgrunnsmusikken som gjerne passer tematisk med sinnsstemningen i områdene en beveger seg i, men er klart ikke en del av diegesen i spillverdenen. Bakgrunnsmusikk er i spillene primært for å trigge følelser, men kan også som lydteppet øke den narrative forståelsen igjennom tematikken sin. Det er dog sjeldent bakgrunnsmusikk er mål orientert. Både systemlyder og bakgrunnsmusikk er noe en sjeldent har i horror dataspill, det er her mye vanligere med et skummelt lydteppe og rene diegetiske lyder fra spillverdenen og dens objekter og monstre.

### Historiefortelling

Nesten alle, om ikke alle, horror fiksjonsverdener har en narrativ; de forteller en historie. Å si at spill i seg selv er narrative kan være kontroversielt, i det at det finnes rene regelbaserte spill uten noen fiksjonsverden eller historieelementer (Juul 2005). Men denne oppgaven lener seg på Salen og Zimmermann når de skriver; «i stedet for å spørre seg om dataspill er narrative, er det bedre å spørre seg hvordan spill er narrative» (Zalen & Zimmermann 2003:418). De låner litteraturteoretikeren J. Hills Miller sin definisjon på hva narrativ er før de videre diskuterer hva narrative spill er. I følge Miller må en narrativ inneha en situasjon; en serie hendelser som forandrer seg over tid, en karakter; at narrativen formidles gjennom et system av representasjon og en form; at representasjonen er sammensatt av mønstre og repetisjon. Basert

på denne definisjonen hevder Salen og Zimmermann at spillnarrativer kan være *innebygget* eller at de kan være *emergent*, og at spillnarrativen oppstår i samhandling mellom elementer av begge disse to (Salen & Zimmermann 2003:383, Leblanc 1999). *Innebygget narrativ* er elementer som er designet inn i spillet, og som eksisterer i spillet før spilleren involverer seg. Når spilleren navigerer rundt i spillverdenen vil denne, og de objekter, karakterer og hendelser i som finnes i denne, fortelle en historie. Narrativ kan også oppstå *emergent*, utenfor hva spilldesignerne har puttet inn i spillet. Gjennom spillerens valg i et spill kan historien bli fortalt på forskjellige måter, avhengig av hva spilleren velger å gjøre; det være rekkefølgen han/hun velger å løse oppgaver, hvilke oppgaver som blir løst, hvordan disse blir løst, kampstrategi o.l. Disse valgene vil kunne gi spillere unike historier for hver gjennomspilling avhengig av hvilke valg som blir gjort. (Miller 1990:77, i Salen & Zimmermann 2003:380-383).

Et narrativt designverktøy mange dataspill tar i bruk er mellomsekvenser. Disse er tidligere nevnt av Juul som en måte å skape den fiktive verdenen på. Disse kan ha mange former, fra tekstbaserte forklaringer, til tegneserieaktige dreiebøker til sanntids 3D filmsekvenser eller animerte filmfiler. Disse kutter inn i spillerinteraksjonen med spillet, men støtter narrativt spill på mange nivåer. (Salen og Zimmerman 2003:408) Basert på Hancock skisserer Salen og Zimmerman flere bruksområder for mellomsekvenser: De kan gi informasjon om hva som skal til å skje, så spilleren kan planlegge, de kan bygge opp mot en ny situasjon, for eksempel rett før en boss-kamp, de kan sette scenen for et spillområde, de kan skape stemning, de kan vise konsekvensene av spillerens valg, de kan slakke ned eller fyre opp intensiteten i spillet, og de kan være belønninger eller "straff" for spilleren (Salen og Zimmerman 2003:409-412).

I sin *Storytelling in Survival Horror Video Games* fra 2009 ser Ewan Kirkland på forholdet mellom overlevelses horror dataspill og narrativer. Han lener seg på King og Krzywinska som forteller at det er mange paralleller mellom klassisk Hollywood narrativ og strukturelle komponenter i overlevelses horror spill (King & Krzywinska 2006:121, vektlagt i Kirkland 2009). Disse kan inkludere konstruksjonen av avataren som en psykologisk motivert karakter, etableringen av klare mål, målsettinger og hindringer som må overvinnes, en årsak og virkning logikk hvor hvert problem eller puslespill en overvinner logisk fører til nye utfordringer (Kirkland 2009:65).

Horror dataspill er nesten utelukkende spill hvor veien gjennom spillverdenen er predefinert, og hvor spilleren i liten grad har mulighet til å påvirke rekkefølgen han eller hun gjør oppgavene i spillet. Dette er ikke unikt for denne sjangeren, i mange andre sjangre finner en spill som har forhåndsdefinerte veier. Derimot, hva som er unikt for horror sjangeren, er at en stor majoritet av dataspillene her har en veldig begrenset sti en kan gå, og spilleren dermed ikke har noen mulighet i særlig grad for å kunne påvirke rekkefølgen på oppgavene i spillet, hvordan historien blir fortalt eller hvordan spillet slutter (Kirkland 2009:74). En stor del av narrativen i denne sjangeren er da innebygget, og oppstår ikke like mye emergent som andre spill gjerne gjør.

I horror dataspill er bygninger, omgivelser, objekter, karakterer og monstre i slike spill er i stor grad programmert til å oppføre seg på en spesiell måte, eller bare dukke opp på et spesifikt øyeblikk (Kirkland 2009:69). Disse reagerer etter spillerens bevegelser gjennom spillrommet, og gjør ikke hva de er programmert til å gjøre før spilleren har nådd et spesielt punkt. Dette er da elementer som er innebygget i spillet. I Doom 3 for eksempel ligger det en del kroppar etter døde vitenskapsmenn rundt i korridorene, som er programmert til å våkne opp og bli aggressive zombier som kan angripe spilleren. Ikke før spilleren kommer til et spesifikt punkt vil disse våkne, og begynne å angripe spilleren, uavhengig av hvor lang tid spilleren har brukt på å komme til dette området i rombasen.

En annen innebygget narrativ i horror spill er at bygninger og områder forteller historier. I områdene en besøker vil blodflekker på veggene, og lemlestedde lik fortelle historier om forferdelige ting som har skjedd i fortiden. Men til tross for dette er disse områdene og bygningene egentlig bare tablåer en skal bevege seg igjennom; de viser ting som har skjedd i fortiden, men gir ikke spilleren mulighet til å involvere seg (Kirkland 2009:70-71). Spilleren kan altså velge å overse de delene av historien som omgivelsene forteller. Men uavhengig av om spilleren velger å ignorere hva omgivelsene forteller, ligger omgivelsene der passivt og legitimerer hvorfor spillkarakteren, og motstanderne, i det hele tatt er der. Det hadde vært rart om Mars basen en befinner seg på i Doom 3 ikke så ut som en rombase, og det hadde vært enda rarer om ikke demoninvasjonen etterlot seg ødeleggelser. Omgivelsene kan da være med på å øke troverdigheten rundt de hendelsene som skjer.

## Avatar

I forrige avsnitt ble Kirkland gjengitt hvor han blant annet la vekt på viktigheten av en psykologisk motivert karakter i horror dataspill. Gjennom å kontrollere denne karakteren kan spilleren få innpass i spillverdenen, hvor det subjektive forholdet mellom spilleren og karakteren/avataren i spillet kan ha forskjellig form. Arbeidet med avataren er særlig interessant opp mot horror dataspill i det at dette er spillerens kanal for å interagere med spillverdenen, og i tur spillverdenens kanal for å direkte kunne påvirke spilleren tilbake utover det rent sanselige.

Forskning på forholdet mellom avataren og spilleren er blant annet gjort igjennom Jonas Linderoth sitt arbeid i *Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props* fra 2005. Basert på video fra en tidligere studie han har gjort, og Salens og Zimmermann, argumenterer han for at avataren kan ses på fra tre perspektiv, som en *rolle*, et *verktøy* og som et *rekvisitt* (Linderoth 2005). Denne treenigheten baserer han på Salen og Zimmermann som ser på spillerens forhold til avataren som en ”karakter i en simulert verden, som en spiller i et spill og som en personlighet i en større setting” (Salen & Zimmerman 2004:454, gjengitt i Linderoth 2005, min oversettelse). Med rolle mener han at avataren blir en fiktiv karakter som spilleren kan late som han eller hun er. Med rekvisitt mener han avataren blir en form for representasjon for spilleren; avataren blir en måte for spilleren å presentere seg selv for andre spillere i spillverdenen. Men mest relevant i min undersøkelse er avataren som verktøy, hvor avataren er en måte for spilleren å entre spillverdenen. Avataren blir et verktøy for spilleren å utføre sin vilje i spillverdenen. Det er denne måten å se på en avatar som ligger til grunn når vi nå skal se på Jørgensen og Klevjer sitt arbeid med avataren.

I sin doktoravhandling fra *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, snakker han om det fysiske forholdet mellom spiller og avatar. Ved å bygge videre på begrepet økologi fra James J. Gibson (Gibson 1986[1979]:140 i Klevjer 2008:4) mener Klevjer at spillverdenen er et sted hvor spilleren kan entre gjennom en avatar; gjennom avatarens omgang med spillverdenen vil den oppleves som et beboelig sted, ”... som en økologi som vi kan passe inn og høre hjemme i gjennom avataren ...” (Klevjer 2008:4, min oversettelse). Han tar dette med seg videre i sitt kapittel *Dataspillanalyse: reisen og kartet* i Peter Larsen og Liv Hauskens *Medievitenskap bind 2* fra 2008, hvor han gjennom begrepet *simulert kroppslighet* snakker han om avatarens rolle, eller mangelen på en avatar, i spillet (Klevjer 2008). I for eksempel Super Mario Bros er Mario en inkarnasjon av spilleren i

spillet, en slags protese som lar han eller hun manøvrere spillverdenen. Igjennom Mario kan da spilleren tre inn i en verden han eller hun aldri ville hatt tilgang til ellers. I andre spill som Sim City har en ikke en slik avatar tilstede; her har en bare et dynamisk kart å forholde seg til på samme måte som brukeren forholder seg til brukergrensesnittet i et hvilket som helst annet dataprogram. Klevjer poengterer også at i et 3D spill vil det virtuelle kameraet fungere som en sanseprotese for avatarens øyne; spilleren og avataren deler synsfelt.

I sin *I'm overburdened* fra 2009 undersøker Kristine Jørgensen forholdet mellom spilleren, avataren og spillverdenen i spillene Crysris, Diablo 2, The Sims 2 og Command and Conquer 3: Tiberium Wars. Hun bruker Klevjers definisjon av avataren. Ikke overaskende finner hun at disse spillene gir spilleren et forskjellig forhold til avataren og spillverdenen. I Sims 2 og Command and Conquer 3: Tiberium Wars er for eksempel avataren fraværende, mye likt Klevjers tidligere nevnte poeng om Sim City, hvor spilleren ikke har noen fysisk skikkelse i spillverdenen annet enn musepekeren som styrer hendelser utenifra. I Diablo 2 og Crysris derimot har spilleren en fysisk kropp inne i spillverdenen, men disse styres forskjellig; Crysris er i førsteperson og kamera blir da en protese for avatarens øyne, imens i Diablo er en i tredjeperson og avataren styres ved at spilleren klikker på forskjellige steder i kartet. Hun finner blant annet ut i studiene sine at det i førstepersons skytespillet Crysris hevder noen av spillerne at de har en følelse av å være avataren, en følelse som ikke finnes i tredjepersonsspillet Diablo 2.

Dette ligger tett opp mot Bernard Perrons syn på overlevelses horror dataspill i hans essay *The Survival Horror: The Extended Body Genre* i *Horror Video Games: Essays on Fusion and Play* fra 2009. Han mener at i tredjepersons perspektiv vil spilleren ha en sterkere skrekkfølelse i det at han eller hun ser sin avatar bli angrepet på skjermen. Han eksemplifiserer dette med en hendelse i Resident Evil 4 hvor en ond karakter kalt Chain Saw Maniac sager av hodet til spillkarakteren om spilleren ikke får has på ham i tide. Det å faktisk se spillkarakteren gjennomgå en slik fæl handling skal følelsen speiles over på spilleren. Dette knytter han blant annet opp mot filmforskeren Linda Williams som grupperer horror genren sammen med porno og melodramaet i en kategori hun kaller *kroppslige genrer* (Williams 2003, gjengitt i Cherry 2009:46-47 og Picard 2009:124-125). Disse kroppslige genrene er ment å påvirke publikum direkte ved å avbilde karakterer på skjermen som gjennomgår hendelser som er relatert til følelsen filmen prøver å projisere over på dem. Som nevnt innledningsvis i oppgaven vil dette i melodramaet eller pornoen være relatert til tristhet eller

lyst, men i horror genren er dette relatert til skrekk og kroppslig mishandling. Overført til Picard sitt eksempel i Resident Evil 4, og Chain Saw Maniac, skal spilleren på en måte føle ubehaget til spillkarakteren når hodet sages av.

Det vil også være nyttig å ha et verktøy for å kategorisere forskjellige typer avatarer i relasjon til spilleren. I sitt essay, Avatar Categorization fra 2007, forsøker Daniel Kromand å kategorisere forskjellige former for forhold en spiller kan ha med karakteren i spillet. Han snakker om avatar, men kunne like gjerne kalt det spillkarakter; det er det subjektive forholdet mellom spilleren og spillkarakteren han kategoriserer. Den første kategoriseringen Kromand nevner er åpne og lukkede avatarer. Disse to representerer to motpoler, hvor en åpen avatar i praksis er et blankt ark uten egen personlighet som da er ment å bli fylt av spillerens personlighet, og en lukket avatar har sin egen personlighet hvor det ikke er plass til at spilleren supplerer med sin egen personlighet (Kromand 2007:400-401). Det finnes mange eksempler på spill med veldig åpne avatarer, og her er gjerne MMORPG genren med for eksempel World of Warcraft et godt eksempel. Her styrer spilleren ofte alt fra hvordan karakteren skal se ut, hva den skal hete, kjønn og rase, hjemby i spillverdenen, til hvilke veivalg og hvilke historier karakteren skal gjennomføre helt åpent for at spilleren selv kan velge. Her har også spilleren full kontroll over hva karakteren sier, så spilleren kan da i praksis føre samtaler med andre karakterer i spillverdenen. I en slik setting er avataren i praksis bare et åpent skall, hvor spilleren står fritt til å fylle inn fra sin egen personlighet og sin egen fantasi, for å skape den karakteren han eller hun vil. I motsatt ende har en lukkede avatarer

En annen måte å kategorisere avatarer på i følge Kromand er sentrale og asentrale avatarer. Her er det mer snakk om hvilket perspektiv spilleren ser karakteren gjennom. En asentral avatar kan en se på skjermen i tredjepersons perspektiv. Eksempler her er Mario i Super Mario Bros serien hvor en ser Mario fra siden når han løper gjennom forskjellige nivåer, og nyere spill i Zelda serien hvor kamera følger hovedkarakteren Link like bak ryggen. I begge tilfeller er karakterene i skjermbildet. En sentral avatar blir sett gjennom førstepersonsperspektiv; en ser igjennom ”øynene” på karakteren og får dermed et annet følelsesmessig forhold til karakteren (Kromand 2007:401). Dette er veldig vanlig i moderne action FPS spill som Battlezone eller Call of Duty.

Når Kromand kombinerer sine åpne/lukkede avatar kategorier med sentral/asentral kategoriene skaper han dette diagrammet:

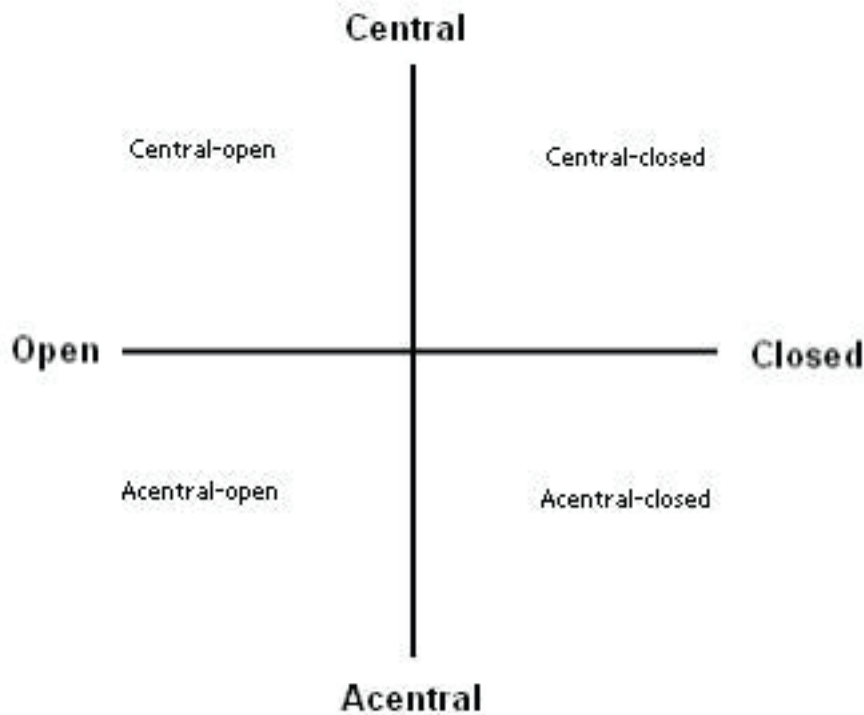


Fig 4: De to aksene åpen/lukket og sentral/asentral kombinert (Kromand 2007:402)

Som en kan se fra diagrammet står han da igjen med fire kategorier; sentral-åpen, sentral-lukket, asentral-åpen og asentral-lukket. Hver av disse kategoriene representerer et forskjellig subjektivt forhold mellom spilleren og karakteren i spillet, noe som vil være nyttig å se på senere i analysen av spillene i denne undersøkelsen.

I denne konteksten er avataren veldig interessant fordi om det virkelig er slik at spilleren føler avataren som en forlengelse av seg selv inn i spillverdenen, og faktisk føler seg tilstede i de skrekkelige omgivelsene i horror dataspillene, vil dette gjerne være en nøkkel til å forstå mye av skrekkopplevelsen ved disse spillene. Her vil både Klevjers syn på avataren som protese i spillverdenen, og Kromand sine kategoriseringer av det subjektive forholdet mellom spiller og spillkarakter være interessante. Jørgensen sine funn hvor spilleren i førstepersons spill får en følelse av å være spilleren er også særlig interessant opp mot forholdet mellom førstepersons og tredjepersons horror dataspill. Nå styres ikke avataren i Diablo 2 like intuitivt som avataren i Silent Hill: Homecoming gjør; i Diablo 2 styres avataren indirekte ved å klikke på musen på



forskjellige plasser i kartet, imens avataren i Silent Hill: Homecoming svarer direkte til spillerens bevegelser med musen og tastaturet. Det vil da være interessant å se om den samme forskjellen mellom å være og å ikke være avataren som Jørgensen finner mellom sine spill også vil gjelde for førstepersonsspillene i denne undersøkelsen og tredjepersonsspillet Silent Hill: Homecoming. Også forholdet mellom å være spillkarakteren i førstepersonspill og å se sin spiller bli angrepet i tredjepersonspill vil være interessant i et forsøk på å finne hva som skremmer spilleren, særlig opp mot Picard sin påstand om tredjepersons perspektivets evne til å speile spillkarakterens følelser over på spilleren ved at spilleren observerer dem på skjermen.

## Horror som Genre

Begrepet *genre* (i dagligspråket kalt sjanger) er originalt et fransk ord som betyr ”type”, og er relatert til det biologiske begrepet kalt *genus* som brukes for å klassifisere og kategorisere planter og dyr (Bordwell & Thompson :319). Overført til medietekster har en da altså med å gjøre en metode for å klassifisere og kategorisere forskjellige typer av medietekster. En kan dele tegneserier, bøker, filmer, dataspill, taler, tv-serier, sanger, melodier og bort imot alle typer medietekster inn i generer, men det er vanlig at hver medieteksttype har egne genrekategorier og metoder for å inndele generer. At generer slekter på hverandre på tvers av medier er derimot vanlig, og nye medier pleier å adaptere generer fra eldre. I sitt kapittel om gotiske røtter i overlevelses horror dataspill problematiserer Taylor dataspillgenerer.

«Genredefinisjonene i dataspill er mer problematisk enn de allerede flytende genredefinisjonene en finner i de fleste andre media formene fordi dataspillgenerer må støtte seg på eksisterende generer – fra kunst og litteratur – og så legge til genrekonvensjoner relatert til spill» (Taylor 2009:48, min oversettelse). Da er det det primært på representasjonsaspektet av et spill, altså det estetiske og historiemessige som bygger opp spillverdenen, at dataspillgenerer låner direkte fra andre medier. Andre aspekter av dataspillene har dannet egne kategoriseringer som distingverer mellom forskjellige typer spill.

Men før vi går inn på spillenes egne kategoriseringer kan vi se på de sidene ved horror dataspillgenren som faktisk er lånt fra andre medier. Som sett i innledningen så har horror genren røtter som strekker seg langt tilbake; skumle historier og myter har eksistert nesten like lenge som det har eksistert mennesker (Cherry 2009:2). Her levde genren i de fleste kulturer igjennom folkeeventyr, og mange av de typene monstre en finner i dagens horror

dataspill er direkte inspirert av disse. I Norge hadde vi nisser, Huldra og troll, men de folkeeventyrene som i størst grad har påvirket horror genren finner man innen orientalsk kultur, og da særlig de japanske folkefortellingene. Her finner man monstre, drager og spøkelseser (Picard 2009) og mange historier om hvordan udøde og monstre hevner seg på eller straffer mennesker. Det skumleste vesenet i japanske folkeeventyr var Yūrei, et særlig ondsinnet spøkelse som var gjenlevningen av en forsmådd kvinne som ville hevne seg på de som hadde gjort henne urett, en skikkelse som i senere tid har blitt foreviget i filmene *The Ring* (2002), og *The Grudge* (2004), og horror dataspill som *Fear* serien. Særlig dagens japanske horror spill har latt ser inspirere mye av de japanske folkefortellingene.

Disse folkeeventyrene ble på 1800tallet sementert i litteraturen i den litterære perioden kalt gotikken (Niedenthal 2009). Gotiske noveller var gjerne kjennetegnet med "... dystre slott møblert med fangehull, underjordiske passasjer og flyttbare paneler ... og brukte en overflod av spøkelseser, mystiske forsvinninger, og andre sensasjonelle overnaturlige hendelser. ... Hovedfokuset til slike noveller var å fremkalle terrorfølelse ved å utnytte mystikk og skrekk." (Abrahams 1999:111, gjengitt i Niedenthal 2009; min oversettelse). Både mystikk og skrekk er sentralt i horror dataspill, men også de gotiske omgivelsene er relevant for mange horror dataspill. Det er ikke uvanlig at spilleren befinner seg i trange ganger eller mørke fangehull, eller at en vegg plutselig åpner seg hvor monstre spretter ut fra hemmelige passasjer.

Da filmmediet dukket opp var gotiske skrekkhistorier en av de litterære genrene som lettest lot seg feste til film. Her ble mange gotiske noveller filmatisert, gjerne flere ganger, blant annet som en ser i eksempelet i innledningen hvor en rotasjon av *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931) og *Mumien* (1932) sementerte Universal som et av de store filmskaperfirmaene i Hollywood. Filmmediet har da som audiovisuelt medium mye av æren for det visuelle uttrykket en finner i dagens horror dataspill, hvor alt fra hvordan monstre og spøkelseser til omgivelser skal se ut. Men også timingen for når monstre dukker opp på skjermen, eller en skummel hendelse som et plutselig fall eller lignende skjer, for å skape en kveppeeffekt hos spilleren. Lyden i dagens horror dataspill har også blitt påvirket i stor grad av filmen, både i hvordan vi mener monstre og andre skumle skikkelser skal høres ut, og hvilken bakgrunnsmusikk publikum har vendt seg til som skummel. Publikum har rett og slett blitt opplært av filmmediet om hvordan en horror historie skal se og høres ut.

For å få innblikk i de tidligere nevnte andre kategoriseringene et dataspill gjerne er inndelt i kan vi se på Andrew Burd og Diane Carr sitt kapittel kalt *Defining Game Genres* i boken *Computer Games - Text, Narrative and Play* som de publiserte sammen med David Buckingham og Gareth Schott i 2006. Boken gir en bred og grundig inngang i studiene av dataspill, og spesielt kapittelet om dataspill genrer er relevant i denne konteksten. I boken blir også dataspill statuert primært som regelstyrte systemer basert på Salen og Zimmerman, noe som også kan gjøre dem relevant opp mot Juul sitt regler/fiksjon syn på dataspill, i det at han mener at dataspill primært er en regelstyrt aktivitet (Salen & Zimmerman 2003, Juul 2005, Burn & Carr 2006:17).

Burn og Carr skisserer opp fem forskjellige nivåer en kan klassifisere et dataspills genre utfra; hvilken *plattform* det er laget til, *spillestilen*, *perspektivet* spilleren blir plassert i, spillets *regler og mål* som utgjør spillet og spillets *representasjonsaspekter* (Burn & Carr 2006:16). Plattformen til et spill kan for eksempel være alt fra PC, spillkonsoller (XBOX, Playstation, Nintendo osv.), mobile spillemaskiner (Nintendo DS, Playstation Vita osv.), arkademaskiner, smarttelefoner (Apple Iphone, HTC osv.). Spillestilen omhandler i denne konteksten om spillet er enspiller, flerspiller på samme maskin eller flerspiller over et nettverk eller internett. Perspektivet er hvordan spilleren ser og samhandler spillverdenen, og kan være førsteperson, tredjeperson, ovenfra og ned og lignende. Spillets regler og mål som utgjør spillhandlingen, og kan være action, bilspill, simulasjonsspill, plattformspill osv. Til slutt er representasjonsaspektet ved et spill de estetiske og historiemessige elementene i spillet som representerer den fiktive verdenen spillet består av, og kan være science fiction, fantasy, horror, krigsspill osv.

Horror genren i dataspill er i all hovedsak definert utfra spillestilen, representasjonsaspektene ved spillene og de regler og mål som utgjør spillhandlingen, men har også normer forbundet til plattform og perspektiv. Med spillestilen menes det at horror dataspill veldig sjeldent har flerspillermuligheter, og de som har flerspillermuligheter ikke fokuserer på horror opplevelsen i flerspillerdelen av spillet. Representasjonsaspektene ser en gjennom den fiktive verdenen spilleren manøvrerer i og historien i spillet. Disse er ofte tilpasset horror genren slik vi kjenner den fra film og litteratur, med dystre, mørke og gotiske omgivelser, og en historie om overnaturlige skumle hendelser. De regler og mål som er unike i forhold til horror genren er da primært at en har en spillkarakter som er svak og sårbar i forhold til spillets oppgaver og

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

monstre, en har mindre av ammunisjon og helse, og det er mindre plass til å spille på så det blir vanskeligere å holde monstrene på avstand. Horror genren finnes på mange plattformer, men lages primært til de plattformene som gir mulighet for å gi en god grafisk gjengivelse av spillet, og gis sjeldent, om ikke aldri, ut på håndholdte plattformer. Perspektivet på horror dataspill er i all hovedsak første eller tredjepersons persektiv, og spill som har horror elementer i seg men sees ovenfra og ned har heller fokus på andre deler av spillbarheten enn det skumle (for eksempel Diablo serien).

# Metode

---

Etter å ha etablert de teoretiske perspektivene som er relevant for denne undersøkelsen vil jeg nå gå igjennom det metodiske opplegget for å finne dataen som ligger til grunn for analysen. I denne undersøkelsen har det blitt brukt kvalitative intervjuer med spillerne kombinert med observasjoner av dem når de spiller. Kvalitativ metode er valgt for å komme nærmere innpå de enkelte spillerne og deres opplevelse av spillene. Undersøkelsen har foregått i to faser, en spill fase og en intervju fase. Intervjuene har foregått i ca. 2-3 timer, hvor spill fasen har vart i ca. en time, og intervju fasen i alt mellom 45 minutter og 1 time og 40 minutter avhengig av hvor utfyllende svarene til spillerne har vært. Metodisk ligger dette da tett opp mot metoden Kristine Jørgensen blant annet bruker i sin *"What are these Grunts and Growls over there?" Computer Game Audio and Player Action* fra 2007 og *I'm overburdened* fra 2009, en metode hun i 2011 utreder videre i en artikkel kalt *Player as Coresearchers: Expert Player Perspective*. Sentralt i Jørgensen sin metode er at spillerne blir som ekspertkommentatorer på spillet de nettopp har spilt, og slik sett bidrar de som medforfattere gjennom svarene sine (Jørgensen 2011).

Gruppen av spillere er sammensatt av 6 gutter og 1 jente som er mellom 20 og 30 år gammel, som alle har eller har hatt en moderat til stor omgang med dataspill, og en kan slik anta at de har en del kunnskaper om feltet. Det er vanskelig å si noe om dette er en ideell alderssammensetning av respondenter siden det ikke finnes noen statistikk over hvem horror dataspillenes publikum egentlig er, men teori fra horror film sier at publikum der er hovedsakelig yngre gutter som gjerne er ned i tenårene (Cherry 2009). Det at spillerne ikke bare skal observeres, men også skal være med bidra på fortolkningen av sine egne opplevelser, og betenkelighetene ved å la tenåringer spille spill med 18års aldersgrense, gjorde at jeg valgte spillere som var i tyveårene. Kjønnfordelingen er ideell i forhold til horror filmens publikum som er primært gutter, men jeg ønsket likevel å ha med en jente i tilfelle det dukket opp noe interessante forskjeller å gå videre med derifra.

I spill fasen har spillerne fått spille et forvalgt horror dataspill som har blitt tatt opp på film ved hjelp av et video capture dataprogram (Fraps). Spillene som har blitt brukt er DOOM 3, Amnesia: The Dark Descent og Silent Hill: Homecoming. Underveis i spillingen har jeg tatt notater og observert områder i spillet hvor spilleren har gjort interessante valg, eller har hatt

reaksjoner på hendelser i spillet. Før intervjuene merket jeg meg noen spesifikke punkter i spillet som avslutningspunkt, og lot spillerne spille fram til dette. I noen tilfeller hvor spillerne har hatt såpass sterke fryktreaksjoner på spillet, eller har brukt uforholdsmessig lang tid på å komme seg til punktet, har jeg avsluttet spill fasen tidligere. Det har tatt spillerne normalt en time å komme til dette punktet. I DOOM 3 har dette punktet vært litt etter første møte med Imp monstrene, i Amnesia: The Dark Descent har dette punktet vært like etter spilleren har kommet ned i kjelleren på slottet til et rom med svære vintønner og et monster som spilleren må gjemme seg for, og i Silent Hill: Homecoming har dette punktet vært etter spilleren har gjort seg ferdig med sykehusområdet og forlater dette. Disse punktene har blitt valgt fordi spilleren fra spillets begynnelse og fram hit opplever eksempler på alle de temaene jeg før intervjuet hadde listet opp som ankerpunkter i intervjufasen.

Etter de har spilt i ca. en time har vi avsluttet spill fasen, og startet intervjufasen av undersøkelsen. Her har jeg vist spillerne video av spesifikke hendelser fra deres egen spilling, og spurt dem spørsmål basert på 11 forskjellige temaer. Ideelt sett skulle det vært færre temaer, men som diskutert innledningsvis er teorien sprikende på hva som faktisk skremmer spillerne, og jeg har dermed blitt tvunget til å undersøke vidt for å få svar på hvilke områder som er relevante. Intervjuene har vært semistrukturerte, som i dette konteksten betyr at spillerne har fått snakke relativt fritt innenfor de temarammene jeg har satt. Graden av struktur har dermed blitt bestemt av hvor informative svar spillerne har gitt, hvor oppfølgingsspørsmål i stor grad har blitt stilt for å holde i gang dialogen eller for å gå dypere inn på utsagn som virker særlig interessante. Noen spillere har snakket mye, og intervjuet har da blitt løsere i strukturen, og noen spillere har snakket lite, som har betydd at jeg har måtte ha en strengere struktur på intervjuet for å få fram svar på de spørsmålene jeg har stilt. De 11 temaene har vært spillmekanikker, estetikk, lys, lyd, historie/narrativitet, innlevelse, troverdighet, avatar, ressurs håndtering, horror genren generelt og horror genrens appell. I ettertid har intervjuene blitt transkribert, og blitt brukt som basis for analysen i denne undersøkelsen.

### Spillene

Spillene som har blitt valgt til undersøkelsen er DOOM 3, Silent Hill: Homecoming og Amnesia: The Dark Descent. Jeg vil nå fortelle om spillene og vise til de mest relevante elementene ved dem i forhold til analysen i denne undersøkelsen.

*DOOM 3*

Bilde fra DOOM 3. Lommelykten gir lite lys i ellers mørke omgivelser. Bildet er hentet fra mobygames.com.

*DOOM 3* er i et klassisk action førstepersons skytespill (FPS) fra 2004 som er laget av den amerikanske spillutvikleren ID Software og utgitt av Activision. Spillet handler om en soldat som blir sendt til en forskningsstasjon på Mars, hvor noen hendelser plasserer ham midt i en demoninvasjon fra helvete. Hovedmålet i spillet er å overvinne forskjellige monstre med våpen en plukker opp underveis, for så å bevege seg videre til neste område hvor det finnes nye monstre. Veien leder mot en siste hovedfiende, og spillet slutter når spilleren har overvunnet denne. Det som gjør spillet til et horror spill er i all hovedsak monstrenes utseende (zombier og demoner), lyden i spillet, og at det er en omfattende bruk av mørke. Doom 3 er da valgt som representant for den mer action orienterte delen av horror dataspill sjangeren. Dette spillet har en åpen/sentral avatar. Spillerens avatar har her en overmenneskelig bevegelse, og ikke ulikt hva en har i andre action FPS-er kan han da gå, løpe, hoppe og skyte kjappere og mer presist enn noe menneske kunne fått til. Dette gjør at spillet kan plasseres sammen med andre action FPS spill som Halo Unreal og Quake, men til forskjell fra disse er DOOM 3 sine omgivelser mye mer gotiske inspirert med trange mørke korridorer og overnaturlige hendelser. En mekanikk som gjør opplevelsen av spillet mer intensiv er at spilleren er avhengig av en lommelykt for å se omgivelsene, men denne kan man ikke ha oppe samtidig som man har oppe et våpen. Dette gjør kampsituasjonene mer komplisert.

*Amnesia: The Dark Descent*



Bilde fra *Amnesia: The Dark Descent*. Våpenet en har i andre FPS spill er byttet ut med en oljelampe, og siktekrysset er byttet ut med en hånd som kan manipulere objekter i spillet. Bildet er hentet fra [mobygames.com](http://mobygames.com).

*Amnesia: The Dark Descent* er et førstepersons horror dataspill fra 2010 som er utgitt og distribuert av den svenske spillutvikleren Fractional Games. Spillet handler om protagonisten Daniel som har drukket en eliksir som sletter hukommelsen hans, og som befinner seg på et gammelt slott. Hovedmålet er da å manøvrere dypt inn i slottet for å forstå hendelsene som ledet opp til at han drakk eliksiren, og samtidig nå antihelten Alexander og drepe ham før hans diabolske planer tar form. Spillerens avatar er en lukket/sentral avatar. Spillet er et klassisk FPS, men med en mer klumsete bevegelse enn en finner i action FPS; spillerens avatar beveger seg i stor grad like sakte og med de samme fysiske begrensningene som et normalt menneske har. En har heller ikke noen form for våpen i spillet. Det er også en omfattende bruk av mørke omgivelser, og avataren har blir merkbart redd når det er mørkt eller når det skjer unaturlige ting, noe som gjør at sinnstilstanden hans synker. Når sinnstilstanden er lav blir det lettere for monstrene å finne spilleren.



*Silent Hill: Homecoming*

Bilde av Silent Hill: Homecoming. Dette spillet ses i tredjepersons perspektiv. Bilde hentet fra mobygames.com.

*Silent Hill: Homecoming* er et tredjepersons horror dataspill fra 2008 som er utgitt av den japanske spillutvikleren Konami og utviklet av Konami og den amerikanske utvikleren Double Helix. Spillet handler om protagonisten Alex Shepherd som returnerer til hjembyen sin for å undersøke hendelsene rundt sin brors død. Spillet er mye mer historiedrevet enn de to andre spillene, og det viser seg etter hvert at Ales Shepert har en rik bakgrunnshistorie. Hovedmålet i spillet er å manøvrere seg igjennom forskjellige områder i spillet og samtidig nedkjempe forskjellige monstre og zombier med våpen som en finner underveis, og til slutt ende opp i kjelleren til en kirke i Silent Hill hvor en må nedkjempe en siste hovedfiende. Spillerens avatar er en lukket/asentral avatar. Spillet er primært i tredjepersons perspektiv, og skifter mellom sekvenser hvor kameraet følger spilleren tett i ryggen og områder hvor kameraet har en fast passering i et rom og da spillkarakteren kan bevege seg fritt rundt i området her. Spillerens avtar beveger seg hovedsakelig med de begrensninger et normalt menneske ville ha. I Silent Hill: Homecoming har man en lommelykt, som i DOOM 3, men denne kan være påslått selv i kampsituasjoner. Avataren er derimot mye svakere i dette spillet og en er avhengig av å hoppe unna angrep, og en har mye svakere våpen enn i DOOM 3, så kampsituasjonene kan bli like kompliserte til tross for lommelykten.

## Tidligere lignende studier

For å vise til tidligere kvalitative studier vil jeg her vise til undersøkelser fra Skandinavia, da mer spesifikt Kristine Jørgensen fra Norge, Frans Mäyra og Laura Emri fra Finland og Jonas Linderoth fra Sverige. I studiene deres har Jørgensen undersøkt voksne ekspertspillere, imens Mäyra og Emri og Linderoth intervjuet barn (Jørgensen 2007 & 2009, Mäyra og Emri 2004 & Linderoth 2005). Disse undersøkelsene er valgt fordi de teoretisk er relevant i forhold til min undersøkelse. Alle tre har undersøkt forholdet mellom avatar og innlevelse i spillverdenen, noe en kan anta at er sentralt i spillerens opplevelse av horror dataspill. Men også fordi de metodisk viser noe av det arbeidet som har blitt gjort ved hjelp av kvalitative intervjuer med spillerne.

De mest relevante studiene for denne undersøkelsen er Kristine Jørgensen sine studier *What are these Grunts and Growls over there?" Computer Game Audio and Player Action* fra 2007 og *"I'm overburdened!" An Empirical Study of the Player, the Avatar, and the Gameworld"* fra 2009. Det metodiske i disse studiene er grundig gjennomgått i *Researching Players to Understand the Game* fra 2008 og *Players as co-researchers: Understanding games through player interpretations* fra 2011. Det grunnleggende metodisk her er at hun lar spillerne spille et spill imens hun tar spillsesjonen opp på video. Etterpå intervjuer hun spillerne ved hjelp av disse videofilene og notater hun har tatt underveis i spillingen. Kristine Jørgensen også triangulerer metoden ved å inkludere gruppeintervjuer, egen innsikt i spillene og å intervju relevante designere (Jørgensen 2011). Disse studiene er i denne konteksten veldig relevant fordi de er store motivatorer til min egen metodiske tilnærming; mine intervjuer er direkte adaptert fra hennes opplegg. Men også fordi funnene fra disse studiene har vært grunnlag for teoretiske tilnærminger jeg ligger til grunn for deler av analysen.

I arbeidet sitt med sin SCI modell, som også er en sentral del i denne oppgavens teori rundt innlevelse, brukte også Frans Mäyra og Laura Emri kvalitative intervju med spillere; mer spesifikt intervjuet de i 2003 finske barn som satt sammen med foreldrene sine og spilte (Mäyra & Emri 2004, gjengitt i Mäyra & Emri 2005). Denne studien ble gjort på finsk, så min innsikt i den stammer primært fra deres artikkel om funnene; *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* fra 2005. I denne artikkelen bruker de SCI modellen som grunnlag for et kvantitativt opplegg hvor de sendte ut spørreskjemaer til 193 spillere og bad de rangere forskjellige spill i forhold til de forskjellige formene for innlevelse.

Jonas Linderoth filmet i 2004 24 spillsesjoner hvor totalt 36 barn mellom 6 og 11 år spilte dataspill, noe som resulterte i 23,5 timer med videointervjuer med barn som spiller dataspill (Linderoth 2004 gjengitt i Linderoth 2005). Dataen som blir innsamlet bruker han og andre i flere studier, blant annet for å se på forholdet mellom spiller og avatar i hans *Animated game pieces - Avatars as roles, tools and props* fra 2005. Metodisk er selve datainnsamlingen delvis relevant for min studie, jeg tar jo opp selve det som skjer på skjermen i spillsesjonen på film og bruker den som basis for intervjuene. I intervjuet og den fortolkningen som foregår der av spillerne er det visse likheter. Derimot er mine filmfiler fra intervjuene blitt slettet fortløpende i ettertid av hensyn til personvern, men også fordi disse ikke har vært ansett som relevant utover selv intervjuet. Utover kanskje forskjeller i spillestil har ikke filmfilene i min undersøkelse hatt noe særlig informasjon av verdi; spillene har vært linjære og satt spillerne inn i stort sett de samme situasjonene og krevd de samme formene for oppgaveløsning i alle gjennomspillingene. Mine filmfiler er derfor bare indirekte relevant for min analyse igjennom spillernes fortolkninger av hva de har sett når de svarer på spørsmålene mine.

### **Relabilitet, Validitet, Generaliserbarhet og Triangulering**

*Relabilitet* innebærer for meg i denne konteksten at jeg dokumenterer datamaterialet og analysen på best mulig måte (Gentikow 2005:57-59). Kvalitativ forskning har blitt kritisert for at andre ikke kan etterprøve resultatene, dette fordi at to kvalitative intervju vanskelig kan bli helt like, selv med samme forsker og intervjuobjekt involvert. Dette er fordi undersøkelser som denne "... handler om sosial praksis som er betinget av kontekst og bare kan forstås i kontekst" (Gentikow 2005:58). Derimot kan jeg styrke oppgavens relabilitet ved å gjøre prosessen så gjennomsiktig som mulig. Alt analysemateriale mitt er fritt tilgjengelig; alle intervjuene er transkribert og gjort tilgjengelig som vedlegg, og alle spillene er tilgjengelig for andre å spille igjennom. De spesifikke spillsesjonene er ikke tilgjengelig da disse har blitt makulert i anonymiseringsprosessen. Men spillene er linjære, og en kan anta at to gjennomspillinger av to forskjellige spillere vil være mye likt i disse tre spillene, med unntak av brukt tid og valg av løsning på enkelte oppgaver. Derimot er det særegent for kvalitative studier at måleinstrumentet er forskeren selv (Gentikow 2005:58). I dette tilfellet vil dette måleinstrumentet være meg, men også spillerne i det at de i denne spesifikke undersøkelsen har blitt gjort til medforskere. Ved at de er ekspertkommentatorer på sin egen opplevelse står også de for mye av fortolkningen av hva de opplever, og er dermed også som

måleinstrumenter å regne. Jeg har kunnet vurdere meg selv og mine fortolkninger fortløpende, men det har ikke spillerne kunnet gjøre utover muligheten til å kunne rette på utsagn eller sensurere deler av sitt eget intervju i ettertid om de ønsket det. Dette er en mulighet ingen av de har brukt.

*Validitet* kan oversettes som "... bekreftbarhet, gyldighet, riktighet eller sannhet"

(Gentokow:59), og handler om at forskeren utfører en kvalitetskontroll av alle stadier av kunnskapsproduksjonen (Kvale 2000:168, gjengitt i Gentikow2005:59). Validitet hevder Gentikow at ofte kan henge sammen med reliabilitet i kvalitative studier. I andre metodiske tradisjoner vil en gjerne bekrefte undersøkelsens gyldighet ved å gjøre undersøkelsen flere ganger for å sjekke om utkommet er stabilt, såkalt *stability of observation*. Dette er som sett over om etterprøvbarehet umulig i denne konteksten. Men Barbara Gentikow kommer med forslag til hvordan en kan undersøke validiteten også til en kvalitativ studie. Hun ber forskeren spørre seg selv om spørsmålene er operasjonalisert slik at en spør om det en virkelig er ute etter i forhold til teorien. Her kommer denne undersøkelsen litt til kort. I undersøkelsen startet jeg et ønske om å undersøke hva som skremmer spillerne av horror dataspill, uten at jeg har visst spesifikt hvor i spillsystemet jeg skulle leite. Teorien, og da spesifikt Bernard Perron sin bok *Horror Video Games - Essays on the Fusion of Fear and Play* kom med mange forslag og påstander om hva som gjorde slike spill skumle, uten at disse var fundert på empiriske data. Derfor har spillsystemet og genren blitt brutt opp i mindre elementer, 11 i tallet, hvor spillerne kunne fortelle fritt om hver enkelt av dem. Hadde jeg på forhånd visst hvilke områder som var mest fruktbare ville jeg operasjonalisert spørsmålene for å gå spesifikt inn på disse elementene, men i stedet har jeg vært tvunget til å se på alt som kunne tenkes å være relevant med spillene og genren. Spillsesjonen har også lidd litt av dette; i stedet for å spille igjennom spesifikke hendelser i spillet har spillerne måtte gå igjennom det fra begynnelsen og ut til et punkt hvor jeg har ment at de har opplevd alle elementer av det som kan tenkes å være relevant. Begge disse momentene har gjort at dette har blitt en mer overfladisk undersøkelse enn ønskelig, og gitt at jeg hadde hatt tid og ressurser til det hadde en oppfølgingsundersøkelse som gikk spesifikt på de elementene som viser seg å være mest relevante styrket verdien og validiteten til undersøkelsen. En annen svakhet i forhold til validiteten er utvalgets størrelse. 7 personer har blitt intervjuet, noe som har gitt rikelig med data å fortolke i analysen. Derimot et utvalget på mange måter også for lite, noe en kan se i *Silent Hill: Homecoming* hvor jeg for eksempel bare intervjuet en spiller, noe som kan ha

svekket blant annet diskusjonen rundt førstepersons og tredjepersons perspektivet. Dette veies noe opp av at spillerne som intervjues har eller har hatt moderat til stor omgang med dataspill på forhånd, og kan antas å ha mye kunnskaper om feltet. En av kriteriene for å få være med på undersøkelsen har vært at de selv har meldt at de kunne mye om dataspill og horror genren, noe som igjen har snevret ned antallet tilgjengelige respondenter.

*Generaliserbarhet* omhandler hvorvidt en kan bruke dataene fra en undersøkelse til å si noe utover studien. Dette er derimot ikke et mål ved en kvalitativ studie som denne, og Gentikow mener derimot at en heller burde etterstrebe en *analytisk kompleksitet*; at en i stedet for å komme med entydige fasitsvar komme med konklusjoner som "... nettopp gjenspeiler fenomeners kompleksitet og derfor heller understreke uferdigheten i analysen, fremfor å kamuflere den" (Gentikow 2005:63). I bunn og grunn handler det for meg om at jeg ikke kan være skråsikker i mine konklusjoner, at jeg er bevisst på at utvalget i undersøkelsen ikke er stort nok til å kunne si noe bastant om befolkningen generelt. Undersøkelsen kan derfor komme med sterke antydninger til hvordan spilleren opplever horror dataspill og hva ved spillene som skremmer de, og kartlegger feltet for fremtidige studier hvor en med andre metoder hvor gjerne kan trekke mer generelle konklusjoner. Men det betyr også at utsagn i oppgaven ikke kan trekkes ut og brukes for å si noe sikkert om spillere generelt.

En måte å sikre validitet i en kvalitativ studie er gjennom *triangulering*, som handler om å forsøke å få et mest mulig korrekt bilde av den undersøkte virkeligheten ved å ta utgangspunkt i flere perspektiver (Gentikow 2005:157). Kristine Jørgensen legger også vekt på triangulering som meget viktig når hun utreder om metoden som er brukt her (Jørgensen 2011). Barbara Gentokow skiller mellom flere forskjellige typer triangulering; *datatriangulering*, *metodisk triangulering*, *forskertriangulering*, *teoritriangulering*, *triangulering igjennom selvrefleksjon* og *informantriangulering*. Jeg vil nå gå igjennom disse og reflektere over min egen undersøkelse basert på de (Gentikow 2005:158).

*Datatriangulering* handler om å bruke data fra forskjellige kilder i samme studie. Dette er i gjort i denne undersøkelsen, i det at det er gjort tekstanalyser av dataspillene opp mot intervjuene, som har gitt meg data som jeg blant annet har brukt til å supplere analysene. Intervjuene har også blitt delt over tre forskjellige spill, og slik sett er intervjuene basert på forskjellig tekstlig grunnlag. *Metodisk triangulering* handler om å supplere med flere forskjellige metodiske tilnærminger. Hovedsakelig er dataene hentet igjennom intervjuer med

spillerne som har foregått i to faser; først hvor de spiller igjennom spillet og jeg tar notater, og så etterpå har jeg intervjuet spillerne med hjelp av videoeksempler fra deres egen spilling. Som sett over er også disse intervjuene supplert med egen tekstanalyse av spillene. Metodisk hadde det også vært en styrke å kvalitetssjekke intervjuene opp mot for eksempel gruppeintervjuer. Men siden dette er en masteroppgave, med de tidsmessige og ressursmessige rammer som følger med der, har det ikke vært rom for dette. Bare av de 7 intervjuene som er gjort sitter jeg med over hundre sider med transkribert tekst, og å legge på dette med et ukjent antall flere sider fra gruppeintervjuer ville også gjort analysen enda mer uoversiktlig. Det er også tvilsomt at et gruppeintervju, hvor en sitter i et rom med flere andre spillere og snakker sammen, kan gi noe tilskudd til forståelsen av opplevelsen av et horror dataspill. *Forskertrianglering* handler om å diskutere undersøkelsen med andre forskere som kan fungere som kontrollinstanser. Siden dette er en masteroppgave vil den mest sentrale kontrollinstansen her være veilederen for oppgaven, og mye av kvalitetssikringen har skjedd igjennom tilbakemeldinger fra han. I tillegg til dette har jeg kvalitetssjekket oppgaven i samtale med medstudenter på instituttet og andre spill interesserte venner som har kommet med verdifulle innspill. *Teoritrianglering* handler om at jeg tolker samme datamateriale, men igjennom flere forskjellige teoretiske tilnærminger. Nå er denne oppgaven basert på teoretiske tilnærminger som jeg har valgt i forhold til min bedømmelse av hvor optimal de vil være for å svare på problemstillingen. Noen av elementene som undersøkes som for eksempel lydelementet ved spillene har derimot blitt sett på fra flere teoretiske perspektiver, men det har i forhold til oppgavelengden ikke vært rom for å ta inn mange forskjellige teoretiske perspektiver utenom den teorien jeg ser på som optimal i forhold til tema. Det kunne derimot vært interessant å se en senere analyse av datamaterialet basert på andre teoretiske tilnærminger, og da gjerne fra andre fagtradisjoner som for eksempel psykologi. *Trianglering igjennom selvrefleksjon* handler om at jeg hele tiden sjekker min egne vurderinger opp mot alternative vurderinger, og prøver å bekrefte eller avkrefte de. I den ferdige oppgaven er denne selvrefleksjon tydeligst i her i metodedelen og underveis i analysen, men i tillegg til dette har jeg hele veien hatt en selvreflektiv tilnærming til utvelgelsen av teorien som bare er delvis synlig i diskusjonen der. Å inkludere og begrunne all teori jeg har valgt bort i teksten ville derimot blitt alt for omfattende. *Informanttrianglering* betyr i denne konteksten at jeg sender analysen til spillerne i ettertid så de kan kvalitetssjekke denne. De spillerne som har ønsket det har fått tilsendt transkripsjonen av intervjuene, og da hatt muligheten til å rette på feilaktige utsagn eller

sensurere deler av teksten om dette har vært ønskelig. Jeg har derimot vurdert at det vil være lite fruktbart å sende analysen til informantene så de kunne ha rettet på denne, fordi som Gentikow sier koster det "... ikke bare mye tid og krefter, men kan bidra til å forringe resultatene og garanterer ergo ikke for et mer sannferdig resultat (Gentikow 2005:158). Dette begrunner hun med at informantene "... gjerne vil korrigere seg selv, utdype sine utsagn, få utsagnene til å virke mer reflekterte, luke bort selvmotsigelser eller andre underliggende uttalelser etc." (2005:158).

Nå er oppgaven som sett over styrket gjennom triangulering på flere plan, men som en også ser er det også flere måter jeg kunne styrket oppgaven ytterligere igjennom mer triangulering som jeg har valgt bort. Jeg mener selv at jeg har valgt det metodiske opplegget som best vil gi meg svar på det jeg ønsker å undersøke innenfor de tidsmessige og ressursmessige rammer jeg har hatt til rådighet i dette masterprosjektet.

### **Etiske overveielser**

Før en setter i gang med en kvalitativ undersøkelse av mennesker bør en ha gjort noen etiske overveielser. Dette for å sikre at en følger formelle krav fra for eksempel datatilsynet (i dette tilfellet NSD), men også i forhold til at det er mennesker en studerer, og at en da bør vise ekstra hensyn. Anonymisering vil være viktig i en slik undersøkelse. En kan havne i en situasjon hvor en respondent gir svar som kan være til skade for, eller flaut for, han eller hun i ettertid. En kan også anta at respondentene vil være mer tilbakeholden i sine besvarelser om de frykter at svarene deres kan spores tilbake til dem i ettertid. Dette er i tråd med NSD sine retningslinjer, hvor en ikke skal kunne spore besvarelser tilbake til respondenten.

Alle respondentene er anonymisert, ved at de blir gitt et kallenavn som ikke kan spores fram til personens egentlige navn. Filmfilene har blitt slettet fortløpende etter intervjuene er ferdige, og lydfiler har blitt slettet fortløpende etter intervjuene er transkribert. Lydfilene slettes fordi en kan anta at stemmen, dialekten og ordvalgene til den enkelte kan spores tilbake til vedkommende om bekjente hører dem. Det er større tvil om filmfilene kan spores tilbake til respondentene, men disse vil bli slettet likevel, både av praktiske hensyn (de tar mye plass på harddisken), og for å være på den sikre siden. Transkripsjonen vil også bli språkmessig anonymisert, hvor spesiell dialekt og slanguttrykk vil bli skrevet om til dagligtale. Ved å følge

disse retningslinjene vil risikoen for at intervjuene skal kunne spores tilbake til respondentene være minimal.

Det er også noe sårbart ved å la seg intervjuet basert på opplevelsen av horror dataspill.

Sjangeren er, som poengtert tidligere, en kroppslig sjanger, hvor en av hovedfunksjonene til spillet ved siden av å fortelle en historie er å skremme spilleren. En kan anta at denne frykten vil være noe respondentene ikke vil dele med omverdenen. Det blir da desto viktigere å holde respondentene anonyme. Et annet etisk aspekt ved undersøkelsen er at enkelte kan få sterke reaksjoner av horror dataspill, som kan være ubehagelig for vedkommende. I slike tilfeller har jeg avsluttet spillesesjonen tidligere enn planlagt, og begynt intervjuene. Hvis situasjonen skulle tilsi det ville jeg latt respondenter som ønsket det ta en pause foran intervjuet, eller avslutte det helt og latt respondenten gå, uten at dette skulle gitt respondenten noen som helst konsekvens.



# Analyse

---

Til nå har de teoretiske perspektivene som er relevant for analysen blitt utredet, og metoden og intervjuene har blitt gjenfortalt. I denne delen av oppgaven vil jeg analysere intervjuene opp mot de teoretiske perspektivene som er satt i denne oppgaven, og på bakgrunn av det trekke ut hovedfunnene fra intervjuene i denne undersøkelsen, og forsøke å binde disse opp mot teorien. Som sett innledningsvis er problemstillingen delt opp i tre delhypoteser; hvorfor spillere velger genren, hva med det estetiske og lydmessige ved spillene som skremmer, og hvilken rolle innlevelse og avataren har i dette. Analysen er disponert slik at disse tre hypotesene her vil bli analysert hver for seg opp mot intervjuene, de teoretiske perspektivene undersøkelsen legger seg på og mine egen erfaringer med genren. Intervjuene blir noen steder referert til indirekte ved at jeg gjenforteller min egen analyse av min lesning av intervjuene, og noen steder direkte ved at jeg viser sitater fra spillerne som illustrerer spesifikke påstander.

## Hvorfor velger spillere å spille horror dataspill?

Den første hypotesen i denne undersøkelsen var spørsmålet om hvorfor spillere velger horror dataspill genren. Dette er viktig å få belyst før en går videre på de andre hypotesene fordi det kan si noe om motivasjonen bak det å utsette seg for genren. Uten noen form for motivator for å spille horror dataspill kan en anta at det vil være veldig vanskelig for spilleren å leve seg inn i spillet. Hvorfor spilleren velger horror dataspill var det i undersøkelsen mange forskjellige meninger om. Vi skal nå se på noen av utsagnene til spillerne om hva de mener er motivatoren bak at enten de selv eller andre velger å spille horror dataspill. Et naturlig sted å begynner hos Lisa, som skiller mellom de som liker slike spill og de som ikke gjør det:

Lisa [38:50]: Hmm, vel, det er jo ikke alle som liker å spille slike spill. Det er enten eller... Det er ingen i mellom. Det er ingen som... Hvis det er noen som er vandt med å spille... ja, hva skal vi si, sånne... åh, herregud... (latter). Ehm... skumle spill... horror spill... hvorfor folk velger det... Det er jo fordi at det er veldig, folk er mer nysgjerrig på det. Har lyst å vite litt mer om det. Hva som gjerne ligger bak det. Og folk er gjerne nysgjerrig på... selve spill selskapet, eller spillet da, klarer å gi inntrykk på en person....

Hun har tidligere i intervjuet sagt at hun er en av de som virkelig liker slike spill. Men klarer ikke komme fram til noen endelig forklaring på hvorfor.

Lisa [40:14]: Det er fordi jeg selv liker det. Jeg har alltid likt sånne skumle filmer og sånne skumle spill. Ja... Det er egentlig bare derfor.

Meg [40:22]: Er det noen spesiell grunn til det, eller?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

Lisa [40:26]: Nei, i grunn ikke. Jeg er ikke så veldig lettskremt. (latter). Men jeg merker det på de nyeste spillene da, at det begynner å bli skikkelig... skikkelig intenst. Du kjenner jo at gåsehuden kommer. Det gjør du.

Dette er også en ganske enkel måte å forklare genrens appell på; smak og behag. Noen liker rett og slett slike spill, andre liker de ikke. Dette er selvfølgelig en stor faktor i hvorfor forbrukere av alle typer medietekster velger de spesifikke genrene som de gjør. Men dette blir for enkelt i forhold til hva denne undersøkelsen forsøker å finne ut av, og vi bør da gå videre til noen av de andre perspektiver for å finne ut hvorfor spillere liker og ikke liker genren. Ett perspektiv hun er inne på er at det kan ha med nysgjerrighet å gjøre, et moment vi skal gå dypere inn på litt senere i analysen. Først skal vi derimot se til en som ikke liker genren i det hele tatt. John for eksempel ble veldig skremt da han spilte DOOM 3, og var ikke positiv til genren. I motsetning til Lisa sier John at han ikke spiller horror dataspill frivillig. Han begrunner det med at det er ubehagelig:

John [55:20]: Det er ikke sånn at jeg sitter aleine hjemme og spiller dette frivillig. Da velger jeg heller sånn som COD eller Battlefield. Jeg syns horror ikke er noe for meg, fordi jeg kvepper for mye. Jeg blir for inni det. Det er rett og slett for ubehagelig. Jeg kjenner en ubehagelig følelse. Det er sånn at jeg vil ikke mer. Jeg visste hvor mye mørke som kom der etterpå, fordi jeg har sett NN spille det. Jeg liker ikke å kontrollere da. Da er det bedre å sitte bak der og se.

Han velger altså vekk genren når han kan fordi han kvepper for mye, og derfor blir det en ubehagelig opplevelse. Han kommer derimot like før med en egen teori på hvorfor andre spillere velger horror genren. Han legger vekt på fryktens evne til å gi spilleren adrenalin:

John [54:20]: Jeg tror at det er at de vil bli skremt. Det adrenalin du får. Adrenalin er jo veldig rus. Jeg tror kanskje de velger det for å få den rusen. Jeg vet ikke om de har fantasier om å drepe monstre og bruke motorsag. Men hvis jeg skal spille... Jeg liker jo ikke sånne spill. Såne horror spill spiller jeg i korte... Hvis jeg skal spille frivillig så er det ikke lenge jeg spiller. Da er det kun for å våkne eller bli skremt. For å få adrenalin, og så vil jeg ikke spille mer. Jeg liker ikke å spille sånne spill.

Adrenalin som rus er det antageligvis en del mennesker som trakter etter, og ofte nevnt som en motivator når det kommer til for eksempel ekstrem sport. Og da kan det å la seg skremme av horror dataspill gjerne være en snarvei til denne rusen. Utsagnet har derimot ikke støtte i de andre intervjuene; ingen av de andre spillerne nevner adrenalin eller rus som motivator for å velge genren. En annen som ikke liker å bli skremt av horror dataspill er Steve. Han også hevder at han ikke pleier å spille horror dataspill fordi han ikke liker å bli skremt:

Steve [41:08]: Jeg tror vel det at folk har lyst å bli skremt. Jeg vet ikke, jeg synes ikke det er så gøy å bli skremt, så jeg pleier ikke å spille det. (latter)

Og på spørsmål om hvorfor han har valgt horror dataspill de gangene han har spilt de svarer han:

Steve [41:30]: Nei, det er bare... Når jeg har spilt det så er det fordi det er en eller annen historie jeg vil få med meg, eller så var det gøy... Jeg vet ikke...

Steve avviser ikke genren like kategorisk som John, men pleier som sett ikke spille horror dataspill. Og når han har gjort det er det for andre ting enn horror elementene. Både her og tidligere i intervjuet la han for eksempel vekt på historien som en motivator for å spille slike spill, og at en ikke får den samme historien om en velger vekk horror elementene. Tommy velger også ofte vekk horror dataspill, men i motsetning til John og Steve gjør han ikke det fordi han ikke liker å bli skremt, men heller den dystre stemningen som kan sitte i kroppen i ettertid:

Tommy [57:25] Jeg vet ikke. Egentlig velger ikke jeg å spille det så veldig ofte. Jeg syns ofte du blir mye dystre etter du har spilt det. Jeg føler i hvert fall at jeg blir det. Veldig ofte så tenker jeg «spiller heller Mario». (latter). Fordi at da kommer jeg liksom ikke i den stemningen. Det er jo en uhyggelig stemning, selv om det er fascinerende, så er jo det uhyggelig. Det er alltid alt i alt en kjip opplevelse, som er fascinerende da.

Også i motsetning til for eksempel John mener Tommy at det for han er verdt å spille slike spill fra tid til annen, men da helst fordi det er fascinerende at en kan bli skremt av spillene:

Tommy [57:50]: Det er verdt å få med seg, og det er verdt å prøve, men det kan bli mye av og til. Og da syns jeg det er vanskelig å velge det igjen på en god stund. Da må jeg ha en pause fra de skumle spillene. (latter). Men, hva som får folk til å velge det, det må vel... Jeg vet ikke, det er ganske fascinerende hvordan det kan... Hvordan et spill på en datamaskin kan få deg til å føle det du gjør. For ikke så mange år siden tror jeg folk hadde sagt at det er ganske umulig. På 80tallet så var vel kanskje det bare noe eventyr, tror jeg. Imens nå har de jo virkelig fått det til. Og det er jo en spenning, det blir jo på en måte litt som å få det til. Det blir jo på en måte litt som å se en film også. En creepy film. Bare du får enda mer sånn karakterrelatering, du føler deg veldig mye mer sånn i det. Det påvirker deg mye hardere, syns jeg da. Det påvirker deg mye hardere når du spiller det enn hvis du skulle sett en film.

Denne fascinasjonen av at det går an å bli skremt av spillene deles også av Kristian:

Kristian [35:16] Ja, si det. Det er vel bare for å tease nysgjerrigheten. Nå er jo ikke horror de mest populære spillene i verden da. Og det er det jo sikkert en grunn til. Sikkert derfor også horror filmer ikke er de mest populære. Folk syns ikke, eller, mange liker det jo. Men, det er jo ikke de som selger mest, og gjør det best på kino, og sånt. Det er vel for at folk liker ikke å bli skremt. Det er vel kanskje en naturlig ting, fordi at det er ubehagelig. Men jeg er fasinert av at det går an da, fordi det er jo ganske ulogisk at du skal sitte og være redd når du spiller et spill. Altså det er jo ingenting fysisk som kan skade deg. Det er jo ingen ting som gjør at, altså, vi er jo ikke designet for å være redd, altså vi er designet for å være redd for ting som kan true, og at vi dør og så videre da. Men, vi kan jo ikke dø når vi sitter og spiller et spill. Derfor er det ganske rart at vi fortsatt blir redd da.

Denne fascinasjonen er noe Lisa også var inne på ved at hun mente at spillere gjerne valgte genren fordi de var nysgjerrig. Fascinasjonen og nysgjerrigheten over at en spiller kan bli skremt av slike spill kan nok fungere som en motivator for å selv prøve spillene. Men en kan spørre seg om fascinasjonen over hvorfor man blir skremt av horror dataspill er motivator nok til å utsette seg for ubehagelige opplevelser mer enn en gang? En gjennomspilling av et godt

laget horror dataspill vil jo bekrefte hypotesen om at det går an å bli skremt av slike spill (for de som blir skremt av slike spill vel og merke), og en kan anta at de ikke forventer å kunne svare på hva med spillene som skremmer de ved å gå til innkjøp av et nytt horror dataspill noen måneder etterpå. Det vil heller ikke forklare hvorfor en spiller etter å ha fått bekreftet at et spill er skummelt etterpå velger å fortsetter å spille det samme spillet, og gjerne helt til slutten av det. Her er gjerne Steve sitt poeng om at han vil få med seg historien relevant, og det er gjerne også andre spillmekanikker i spillet som gjør det såpass gøy at det motiverer til videre spilling, men dette kan ikke stå for hele forklaringen. Det er sannsynlig at det ligger noe mer bak som motiverer spillere til å velge horror dataspill som Tommy, John, Lisa, Steve og Kristian ikke setter ord på.

En teori som kan hjelpe til å forklare dette er en stimulans teori som Arnold og Thomas tar til orde for i sine innlegg. Arnold og Thomas mener det kan ha med at frykt er en følelse som mennesker forsøker å stimulere:

Arnold [1:44:30] Fordi at de er understimulert på det skremmende. Vi lever i et veldig sånn beskyttet samfunn. Det tror jeg har veldig mye med grunnen og gjøre. Jeg tror salgshallene her i landet i forhold til et utrygt kjøpt drittland ville være veldig forskjellig. At vi hadde solgt mer her. Fordi at vi er beskyttet fra dette gøye... Ikke det at vi har horror vanligvis... Men mennesket har en side som må stimuleres, og det er frykten sin, sant. Det er nok derfor.

Thomas [1:20:15]: Ja, der tenker jeg... Det tror jeg vi har vært litt inne på også. Jeg tror jo det har med stimulans å gjøre, igjen da. At vi spiller for å bli stimulert. Og der er det visse ting, akkurat som smaker, du har forskjellige typer smak, sur søt salt og så videre. Så vil du ha forskjellige typer stimulans også, sånn som kanskje, altså, humor og den typen stimulanse. Eller frykt er en stimulanse, sant. Glede. Og det er vel gjerne det at det er lett å bli stimulert i den frykt sjangeren, da. Og at det er mye du kan gjøre for å stimulere der da, som gjør at spillet gir stimulanse. Imens andre sjangre gjerne ikke er like lett å skape like mye stimulanse, eller like sterke inntrykk, på en måte. Så det tror jeg er grunnen til at horror blir attraktivt, da. Så egentlig et kort svar der for en gang skyld.

Denne stimulans teorien er absolutt interessant.

Men i forhold til at John og Steve ikke ønsker horror elementene i spillene i det hele tatt, og Kristian og Tommy som bare velger genren unntaksvis på grunn av fascinasjonen av hvorfor slike spill kan skremme, kommer det ganske klart fram at denne stimulans teorien ikke kan gjelde for alle. En sitter da igjen med 3 av 7 spillere i undersøkelsen som aktivt velger genren; Thomas, Arnold og Lisa, og det kommer ikke klart fra i Lisa sitt intervju at hun velger genren på grunn av noe behov utover at hun synes horror dataspill er gøy. Så om teorien stemmer må det i så fall bety at dette er individuelt; at noen har behovet for denne stimulasjonen fra horror dataspill, men ikke alle.

Nå er dessverre utvalget av spillere i denne undersøkelsen for lite til at det går an å generalisere dette ut på en større del av befolkningen. En undersøkelse med et større utvalg av spillere, eller eventuelt en tverrfaglig studie som bringer inn teori fra for eksempel psykologifeltet, ville kanskje bragt oss nærmere en bekreftelse eller avkreftelse på dette. Et alternativ hadde faktisk her vært å undersøke teorien opp mot adrenalin; at kanskje stimuliet er det John tidligere i analysen har snakket om at spillere oppsøker genren for å få den adrenalinrusen frykten gir. Dette ville gjerne bundet stimulans teorien opp mot motivasjonen andre mennesker gjerne har for å drive med ekstremsport eller lignende. I mellomtiden får den stå som en hypotetisk mulighet; noen mennesker kan ha et behov for å få stimulert sin frykt, eventuelt få adrenalinrus, og horror genren kan være en av måtene for å få stimulert dette behovet.

## Det audiovisuelle

Den andre delhypotesen i denne undersøkelsen handler om hvilken rolle det audiovisuelle har i skapelsen av skummel stemningen i spillene og hvordan spillene kan skremme spilleren. Denne delen av analysen er delt i to, hvor det visuelle med spillene ses på først. Her er fokus på den synlige delen av spillverdenen og de objekter og monstre der tatt med, men mest av alt er fokus på bruken av mørke og lys i spillene. Etter det behandles det lydmessige med spillene.

### *Det visuelle*

Når det gjelder det rent visuelle i spillet, altså hvordan spillverdenen og det som befinner seg der ser ut for spilleren, var det heller lite respons fra spillerne. Her ble det mye prat om grafikk og hvordan spillet så visuelt ut i forhold til andre lignende spill. Både det estetiske og historien i spillene ble i all hovedsak påpekt som viktig for å gi spillet legitimitet. At spillerne innenfor den historiemessige konteksten som spillet setter fikk en forståelse for hvorfor de var til stede i akkurat den fiktive spillverdenen, og at de kunne tro på hendelsene der.. Tommy illustrerer dog med et svar om det visuelle i Amnesia: The Dark Descent at spillområdene i horror dataspill gjerne er mer strukturert på en virkelighetstro måte:

Tommy [19:55]: Ja, det skal være sagt. Arkitekturen er veldig realistisk strukturert. I veldig mange spill så gir det ikke noen mening hvordan borger og ting er laget. Det gir ingen sens, ingen ville bygget en sånn som det der i det hele tatt. Men her er det... De har til og med forskjellige kart rundt om kring i forskjellige rom som ser veldig strukturerte ut. I mange andre spill har de liksom store steder hvor det bare ikke er noe. Det er bare... Du går bare igjennom en tunell. Imens her går du mer igjennom et

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

faktisk slott med retninger alle veier. Enten er det en vegg og utside på andre siden av veggen. Og alt henger mer sammen som en struktur som noen faktisk ville bygget.

Historien og det visuelle har derimot i forhold til akkurat disse intervjuene hatt en passiv rolle når det kommer til opplevelsen av det skumle i spillene, og på grunn av dette har ikke det visuelle eller historien fått stor plass i analysen med unntak av ett punkt; lyset. På spørsmålet om det estetiske i *Amnesia The Dark Descent* går Tommy rett inn på lysbruken i spillet:

[02:15] Tommy - Ja, det er jo gamle omgivelser og slott, og veldig mye mørke over alt. Det eneste lyset er kanskje et stearinlys her og der. Du mister mye kontrollen syns jeg, når det er så mørkt. Du vet liksom ikke hva som er rundt deg. Det eneste lyset er gjerne det som kommer inn igjennom vinduet. Og så er det litt tordenvær og aktivitet også, som kan lyse opp litte grann. Men det ser helt fint ut hele spillet. Så det er lagt mye i estetikken.

Det er gjerne ikke rart at fokus på det estetiske ligger på hvordan spillet bruker mørke og lys. Som Steve sier om bruk av mørke i horror dataspill: ”Ehmn. Det blir jo skumlere. Så blir det vanskeligere” (Steve [11:57]). Men for å finne ut hvorfor og hvordan mørket i horror dataspill gjør at spillet blir skumlere og vanskeligere må en se på mer spesifikke konsekvenser for spilleren av at det er mørkt, og her ligger gjerne noe av nøkkelen i det Tommy sier om å miste kontrollen. Dette er noe som også bekreftes av Kristian som spilte samme spill, og John som spilte DOOM 3.

John [15:35]: For meg påvirker det veldig mye. Jeg liker ikke å gå i mørket. Da mister jeg kontrollen. Det har med kontroll å gjøre. Jeg vil påstå at med en gang jeg går inn i et mørkt rom, så får jeg frysninger. Det gjør jeg i virkeligheten og. Nå gjør jo det sånn at det blir enda mer virkelig for meg inni der. Det er derfor jeg lever meg sånn inn i det, sant.

Kristian [18:30]: Ja, for du mister jo kontrollen, og når du ikke har kontroll er det jo mye skumlere ikke sant. Når du har kontroll, alt er belyst, du vet hva som foregår, da, da er det ikke noe å være redd for. Når du mister kontrollen, og alt er bare helt jævlig, da er det jo ... kjipt. Så jo mer fucka han blir, så blir jo vi skumlere.

Den mest opplagte grunnen til at spillerne føler at de mister kontrollen er nok at ved å ikke kunne se alt som foregår så mister spilleren oversikten over spillverdenen han eller hun manøvrerer i, og han eller hun kan da aldri være sikker på hva som befinner seg i de mørke områdene. Spilleren bruker også det visuelle til å orientere seg i kampsituasjonene i spillet, og ved at omgivelsene mørklegges kan han eller hun ikke se hva man kjemper mot, og dermed ikke ha kontroll over kampsituasjonen. Dette skaper friksjon, i det at mindre oversikt og kontroll gjør kampsituasjonen vanskeligere.

En spesifikk spillmekanikk som disse to spillene bruker er å gjøre slik at lyset skaper friksjon for spilleren, men dette gjør de på forskjellige måter. I DOOM 3 har man en lommelykt som lyser på et begrenset område, og som forsvinner vekk når spilleren tar fram et våpen. I Amnesia: The Dark Descent har spilleren en lampe som bruker lampeolje for å lyse, og i tillegg får spilleren tilgang på fyrstikker som han eller hun kan bruke til å tenne fakler rundt i spillverdenen. I Silent Hill: Homecoming har en også en lommelykt, men denne ble ikke brukt for å skape noe særlig friksjon utover at spilleren hadde et begrenset område å se på. Først kan vi da se til DOOM 3. Spillet bruker mørket for å skape skrekkefølelse for spilleren. Områdene en går rundt i er generelt dårlig belyst og mange steder forsvinner lyset tilfeldigvis når spilleren skal til å møte på monstre. Den eneste måten spilleren da har får å orientere seg er gjennom lyden, for å høre hvor monstrene er, og ved hjelp av en lommelykt som kan brukes til å belyse små områder av gangen. Spillet er som sagt designet slik at det ikke er mulig å ha lommelykten og et våpen oppe samtidig, så spilleren blir tvunget til å ta vekk sin eneste lyskilde når han eller hun skal skyte på monstrene. Når Arnold blir vist film av lommelykten han må bruke for å kunne se seg rundt i de mørke omgivelsene, og blir bedt om å fortelle om denne, svarer han slik:

Arnold [21:49]: Jo, den var helt grei. Hadde kanskje litt lav radius, men det har de jo selvfølgelig gjort bevisst. Hvis jeg skulle hatt med meg en lommelykt nedi der skulle den faen meg vært mye breiere sånn, det er jo greit. Helt grei altså, den gir den tryggheten du vil ha, men den gir ikke den tryggheten når du må ha den, for da blir det litt lite i sånne store områder. For da lyser du der for eksempel, og så har de kanskje flyttet på seg, for de var så bevegelige de der monstrene.

Han nevner at størrelsen på området lommelykten belyser er veldig lite. Dette er som Arnold sier antageligvis et bevisst valg fra spilldesignerens side. I forhold til hvor bevegelig monstrene er blir dette et problem da en ikke får skikkelig overblikk over situasjonen, og ikke kan følge de effektivt når de beveger seg raskt til siden. Et annet moment oppstår også når en blir angrepet av flere monstre samtidig, da kan spilleren ikke følge med på alle. I et spill med såpass høyt tempo som DOOM 3 vil da en såpass liten lommelykt være et forstyrrende element. Kristian etterspør en måte å kunne bruke lommelykten og våpen samtidig: ” Ja, det var det jeg hadde tenkt å spørre om, om det var en lommelykt på gunneren. Men det var det vel kanskje ikke her. Det er jo bare for å stresse deg sant, for da må du opp og fikle. Sånn ah faen nå må jeg se, ah faen nå må jeg skyte” (Kristian [22:53]). John også etterspør en mer funksjonell måte å bruke lommelykten på.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

John [16:38]: Det burde jo vært sånn som i virkeligheten, at du tar en liten lommelykt og har den under gunneren. Eller du holder den sånn. (imiterer at han holder en lommelykt og et våpen oppe samtidig). Men neida, her må du velge. Enten gunner eller lommelykt. Det tar tid det å bytte om. Og så det der frem og tilbake greiene. Jeg liker ikke det der med mørkt, lyst, og så mørkt, og så lyst, og så plutselig er det noen der.

På oppfølgingsspørsmål om han bli maktesløs når han tar den ned svarer han ” Ja, det er akkurat det du gjør. Det er helt forferdelig” (John [17:15]). Det kan da se ut til at lommelykten slik den brukes i DOOM 3 skaper mye av den følelsen av å miste kontrollen i DOOM 3. En gjerne mager trøst er at det er mulig å slå med lommelykten. Denne gir derimot ikke mye skade, og krever at en er veldig nær monstrene for å treffe. Kristian vil derfor ikke anbefale dette mot de mer hardbarkede monstrene: ”Men du kan jo slå med lommelykten, det brukte jeg alt for lite. Men mot en fyr med shotgun ville jeg ikke gjort det. Da er det bare å finne størst mulig gunner, og skyte” (Kristian [22:53]).

I Amnesia: The Dark Descent tar de friksjonen mørket gir et steg videre. Her har ikke spilleren noen våpen å forholde seg til, og spilleren blir da ikke tvunget til å ta ned lampen. Derimot har en her begrenset med lampeolje, noe som fører til at om spilleren bruker lampen for mye så vil den lyskilden forsvinne for spilleren på sikt. Spilleren blir da tvunget til å rasjonere med de lille oljeressursene han eller hun finner under veis. Thomas har en veldig grundig besvarelsen om bruken av lys i dette spillet:

Thomas [17:50]: Ehm... Det er jo vanvittig mørkt her da. Og litt av konseptet der er jo at du på en måte frykter mørket. Så her er det jo en litt sånn stressende situasjon da. Det er jo flere problemer ved at det er mørkt. Det ene er jo det gjerne praktiske problemet ved at du ser jo ingenting. Du kan jo gå rett forbi ting og tang som du trenger for å komme deg videre i spillet her. Så her virker jo det som du har forskjellige ting som du må... spaker på veggen som du må dra i. Det kan være ting i hyller du må plukke opp, som du ikke vil se fordi det er jo bekmørkt når du går forbi der. Så da må du jo gjerne ha lys for å lyse opp da. Men det lyset du bruket til å lyse opp det har du jo veldig begrenset tilgang til. Sant, du har den der lampen som går på olje, oljelampen din, som da bruker olje hver gang du bruker den. Og så har du jo fyrstikkene for å tenne på fakler og forskjellig rundt om kring. Og de fyrstikkene har du jo også veldig begrenset at. Hvis ikke så vandrer du jo rundt i mørket. Og når du vandrer rundt i mørket... For det første så blir han jo gal av det. Det er jo ikke veldig positivt, for da begynner jo ting å riste, og så hører du lyder over alt. Og for det andre så ser du jo ingen ting heller. Men det er jo klassisk på en måte like vel da. Og så er det jo gjerne i sånne spill at det skal være litt mørkt og spennende. Det skal gjerne dukke opp ting ut av ingenting her. Det har ikke skjedd så mye her, men det er jo noen ganger i visse overganger at det virker som det skjer noe form for angrep på borgen da. Som du har fått noen indikasjoner på at det er skyggen som vil komme og gjøre dette her. Det er jo en liten sekvens der Daniel og Alexander snakker sammen, sannsynligvis bare sånn flashback, minne, der han sier «vi trenger forsterkninger av bygget, fordi det kommer til å rase sammen etter hvert som skyggen kommer». Nå vet jo ikke jeg helt hva de holder på med som vil få skyggen til å komme, men det er jo noe som du sikkert vil få vite mer om etter hvert da. Jeg vet ikke hva jeg på en måte kan si om lyset sånn sett. Det er i hvert fall mørkt. Det er det de bruker da. Mørkt for å skape en sånn spennende stemning da.



I dette spillet er det altså lagt til en ekstra mekanikk hvor avataren i tillegg til helsemåleren har en sinnstilstands måler. Sinnstilstandsmåleren oppfører seg i stor grad slik en kan forvente at en vanlig person vil reagere i samme situasjon som spillkarakteren; mørket og overnaturlige hendelser/monstre får spillkarakteren til å bli redd. Hvis denne blir veldig lav vil avataren lage lyder og bli vanskeligere å styre, i tillegg til at skjermen blir mer tåkete og det blir vanskeligere for spilleren å se. ”Du kan tydeligvis ikke gå i mørket, da blir du gal” (Kristian [16:02]) kommenterer Kristian når han får spørsmål om lyset som ressurs i spillet. Spilleren blir da stilt ovenfor et paradoks; for å ikke bli sett må han eller hun gjemme seg på mørke plasser, men i mørket blir avataren gal og lettere å finne. En må da ha lys i form av lampen eller brennende fakler som en kan tenne på for å holde avataren ved god mental helse, som igjen er ressurser en har begrensninger på. Oppå dette kommer spillerens egen skrekkfølelse av å manøvrere i mørke områder, som gjerne føles mer intenst for spilleren. Alt dette kombinert er i dette spillet da med på å gi spilleren en følelse av å miste kontrollen.

I Silent Hill: Homecoming har en også en lommelykt som i de to andre spillene, men denne forsvinner ikke vekk når spilleren skal skyte. Her blir ikke lyset en ressurs på samme måte som i de to andre spillene i det at den ikke har noen form for batteri eller lampeolje som forsvinner etter mye bruk. Lisa vil derimot ha lommelykten på så mye som mulig:

Lisa [09:05]: Ja, jeg vil jo tiltrekke meg folk da... Men jeg vil ha action! For hvis jeg hadde slått av lyset så ville jo ikke de monstrene, eller demonene, lagt merke til meg!

Hun bruker altså lommelykten for å tiltrekke seg mer monstre, og få mer action. Dette henger nok sammen med besvarelsen hennes når det gjaldt motivasjon til å spille slike spill, i det at hun er stor tilhenger av horror dataspill. Men spillet bruker ikke mørket på samme måte som de andre spillene i denne undersøkelsen, avataren blir ikke gal av å være for mye i mørket som i Amnesia: The Dark Descent, og det er ikke så mørkt at en ikke ser monstrene i det hele tatt uten å lyse med lommelykten som i DOOM 3. Det kan da gjerne tyde på at spilleren ikke før en følelse av å miste kontrollen i Silent Hill: Homecoming på samme måte som i de to andre spillene. Noe som igjen kan forklare hvorfor Lisa heller bruker lyset til å provosere fram møter med monstre heller enn å unngå dem.

### *Lyden*

En ting ved spillene som fikk særlig oppmerksomhet blant alle spillerne når det kommer til den skumle stemningen og hva som skremte dem var lyden. Lyden vil her analyseres opp mot om de er en del av diegesen eller ikke, og Ekman og Lankoskis inndeling av lyden i dataspill som mål orienterte lyder, lyder som øker den narrative forståelsen og at lyder virker på spillerens følelser på lavere kognitive nivåer. Men vi kan først begynne litt generelt om lyden i spillene, og da gå til Steve som setter likhetstegn mellom bra horror spill og at lyden er laget for spillet:

[15:09] Steve – Jeg synes den er viktig. Du må lage den... lyden må være laget for et horrorspill. Hvis du har lyst at det skal være bra da... (latter)

Men mest av alt illustrerer svaret hans viktigheten av lyd i horror dataspill, noe som Arnold videre utdyper i sitt intervju:

Arnold [28:38]: Hadde dette spillet vært mutet så hadde det vært mer image effekten, sant. Det hadde ikke vært like skummelt i det hele tatt. Du hadde kanskje «oi faen, nå står en bak meg» sant, men det hadde ikke vært like gale som om du faktisk hadde hørt han stå bak deg. Fordi det stresser deg mer. Fordi da kunne du isolert deg sant, da hadde du ikke trengt lydelementet. Med lydelementet blir det mye mye verre!

Sitatene fra Steve og Arnold legger seg på linje med alle de andre intervjuene, lyden er viktig i horror dataspill. Men hva er det med lyden som gjør at horror dataspillene med Arnold sine ord blir mye mye verre? For å finne ut av dette vil det først være viktig å se på de diegetiske og ikke diegetiske aspektene ved lyden en vanligvis finner i horror dataspill. Det kan virke i forhold til intervjuene at lyder i horror dataspill bør tilstrebe å være mest mulig diegetiske for at de skal gi spilleren en skummel stemning. På alle spørsmål som har med lyder som ikke har en lydkilde i området de beveger seg i svarer alle spillerne som kommer med utdypende svar med å refereres til potensielle lydkilder som vifter eller innendørs vind, og i noen tilfeller tilskrives lyder som er vanskelig å plassere i spillverdenen rett og slett til spillkarakteren egen famlende psyke. Som nevnt tidligere har horror dataspill hovedsakelig diegetiske lyder som kommer fra spillverdenen og de objekter og monstre som eksisterer der og et lydteppe av ambiente lyder som tematisk er tilpasset områdene en beveger seg i, men der er uvisst om tilhører diegesen/spillverdenen. Siden det er sjeldent at det er bakgrunnsmusikk i horror dataspill fungerer ofte dette lydteppet som bakgrunnsmusikk i det at lydene tematisk fanger sinnsstemningen i områdene en beveger seg i, og slik sett kan hjelpe med å øke den narrative

forståelsen. Men mest av alt påvirker dette lydteppet spillerens følelser på lavere kognitive nivåer.

Først kan vi se på dette lydteppet, som Lisa kommenterer:

[12:07] Lisa - Altså, de er der alle de der detaljene, de der suselydene vet du, og de der viftene for eksempel. Og du hører jo når han åpner døren. Hvis du går på noen objekter, så lager de jo lyd selvfølgelig. Det er jo veldig bra sånn, det virker jo veldig ekte da! Det gjør det. Det er det som er tingen.

Ved at hun kaller de viftelyder gir hun dem en plass i spillverdenen i det at det kan finnes vifter i for eksempel air condition anlegget på sykehuset hvor hun manøvrerer. Dette kan vise styrken i å bruke lydtepper i stedet for bakgrunnsmusikk, i det at spilleren med litt fantasi kan legitimere hvorfor de lydene dukker opp. *Amnesia: The Dark Descent* gjør mye det samme som *Silent Hill Homecoming* lydmessig med sitt lydteppe, bare hvor lydteppet har en mindre metallisk klang til seg, og mer basert på vind som blåser, på grunn av at spillet foregår noen hundre år før tidsmessig. Tommy som spilte dette spillet hadde som Lisa ingen problemer med at lyden følte unaturlig:

Tommy [13:05]: Nei nei, absolutt ikke. Får aldri noe inntrykk av at «den lyden, den ville aldri kommet der». De uttrykker på en måte følelser igjennom lyden. Både overraskelse og usikkerhet. Og at du ikke er trygg, ikke minst.

I dette spillet dukker det i tillegg til lydteppet opp annen ly som er vanskelig å definere som diegetisk eller ikke diegetisk, hvor en i enkelte områder hvor en kan høre samtaler fra fortiden mellom spillkarakteren Daniel og andre karakterer. Dette tilskriver Tommy til psyken til karakteren Daniel:

Tommy [11:45]: Ja, det var jo det. Men det virker jo som denne her, altså karakteren vi er, er jo en litt dyp karakter. Selv om vi ikke vet så mye om han nå. Det er jo mange tilbakeblikk, og han skriver lapper til seg selv. Og han holder dagbok som den nåværende personen ikke er like klar over. Og alle disse tilbakeblikkene sammen med han andre karakteren. Hvordan de snakker. Det er liksom flashbacks da. Så de lydene kan liksom være naturlige i forhold til mentaliteten hans. Hvordan den mentaliteten hans er er jo vanskelig å si.

Ikke diegetiske lyder som lydteppet og samtaler som har funnet sted tidligere blir altså av Tommy tilskrevet den mentale tilstanden til karakteren, og slik sett gjør han dem til diegetiske. Lyder som bare eksisterer i en karakter sitt hode eksisterer også i diegesen til spillverdenen. Ren bakgrunnsmusikk, som ikke er diegetisk, ville derimot ikke passet i forhold til svarene i intervjuene, noe som Tommy illustrerer i sitt svar:

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[14:25] Tommy - Det hadde vært annerledes. De kunne ha laget noe sånn der... Det kunne ikke vært noe dominerende bakgrunnsmusikk i hvert fall. Syns jeg da. Det ville endret mye på stemningen. Men noen sånne små ambient lyder, og gjerne laget noe musikk utav det og, det kunne fint gått an. Uten at det hadde ødelagt eller endret drastisk for stemningen. For det er veldig mye ambient lyder fra før.

Musikken burde altså bestått av de, med Tommys ord ambient, lydene som allerede eksisterer i diegesen. Og det er gjerne nettopp dette lydteppet gjør; setter sammen mange stemningsskapende lyder som kan legitimeres i spillverdenen til et teppe av lyder som er tematisk tilpasset stemningen, og slik blir den en slags ikke melodios bakgrunnsmusikk som spilleren med litt fantasi kan legitimere i diegesen til spillverdenen. Det viktigste å ta med seg er derimot at selv lydteppet bør tilstrebe å kunne legitimeres i diegesen. Selv om spillerne er villig til å gå langt for å legitimere lyder i spillet som diegetiske vil nok et lydteppe som blir for absurd i forhold til spillverdenen en manøvrerer i virke kunstig for spilleren.

Når det gjelder den spesifikke funksjonen til lyden i horror dataspill gir alle intervjuene sterke indikasjoner på at den har en sentral funksjon i å skape stemning i spillene, og å skape kveppe situasjoner for spilleren. Tommy forteller:

Tommy [10:02]: Den påvirker jo veldig mye. Du kan jo sette i gang... Få opp adrenalinet når ting skjer. For eksempel da når jeg var nede i vinkjelleren og den bøtten falt over meg... Du blir jo satt ut på mange måter, når ting raser sammen i bygget der, det har veldig mye å si. Altså, hvis det ikke er lyd... Jeg har spilt et spill hvor det ikke er noe lyd eller noe musikk. Og det er jo en ganske spennende effekt det også, å ikke ha noe som helst, fordi da blir det mer menneskelig på en måte, men på en annen måte så setter den ikke i gang alle de skumle tingene. Setter ikke i gang den skumle feelingen som du får her da. Stemningen blir ikke helt den samme uten drøye endringer.

Kristian går lenger og hevder at uten lyden ville ikke spillet vært i nærheten av like skummelt:

Kristian [05:26]: Nei, uten lyden hadde ikke spillet vært skummelt, i nærheten av like mye, sant. Du får den derre stemningen av at alt er helt jævlig. Og plutselig kommer det sånne dunk, og trampinger rundt om kring. Og så ... noe som dette, noe som brøler.

Tommy og Kristian bekrefter det som de fleste av spillerne i undersøkelsen antyder i sine besvarelser; lyden er en av de viktigste elementene i et spillers evne til å skape skummel stemning og frykt i spillerne. Et spesifikt eksempel på at lyden påvirker spillerne finner en hos Thomas som forteller om at lyden i *Amnesia: The Dark Descent* av og til får ham til å anta at ting foregår rundt ham uten at det er noe der:

Thomas [20:50]: Lyder er også... Igjen har du jo det... Det var noen ganger det var visse sånne lyder som fikk meg til å oppleve at det var noe i nærheten. Så det fikk meg på en måte til å snu meg og se meg om da. Men det var jo aldri noe der liksom. Jeg fikk meg på en måte en sånn idé om at her er det kanskje noe. Det syns jeg var litt fint, jeg fikk nesten de reaksjonene fram i meg uten at jeg tenkte over det eller noe. Jeg bare oppdaget at jeg snudde meg og så meg rundt. Liksom, «var det noe der?». Det og... Det viser jo at spillet har lyktes litt. Og at det får den effekten på meg. Ikke bare det at lyden får meg til å snu meg. Men også at jeg har levd meg såpass mye inn i karakteren at jeg velger å snu meg etter lyder. Det er ikke bevisste handlinger for å spille spillet, men det er ubevisste handlinger fordi jeg

har klart å oppnå en viss kontakt med karakteren som jeg spiller. Så lyden får jo til en viss grad det til. Det er en av de mediene som får det til å skje. ...

Dette er åpenbart noe som ikke ville skjedd om det ikke var lyd i spillet. Her opererer nok lyden på følelsene til Thomas på lavere kognitive nivåer, i det at han mener det er en ubevisst handling at han snur seg. Det kan selvfølgelig ha noe med den mål orienterte funksjonen til lyden i slike spill; at lyden forteller om forestående kampsituasjoner eller monstre som sniker seg innpå spilleren. Men nå er *Amnesia: The Dark Descent* et passivt spill kampmessig, og spilleren blir heller tvunget til å snike seg rundt monstre enn å gå til angrep på de. Slik sett blir spilleren tvunget til å ha en paranoid tilnærming til spillverdenen i det at om et monster skulle se spilleren så har han eller hun ingenting å stille opp med mot det. Slik sett må spilleren til en hver tid passe på om det er noen rundt seg, og da ender en gjerne med å gjøre slike ubevisste handlinger på grunn av frykt for hva som kan befinne seg bak spillerens synsfelt.

Arnold er ikke i tvil om at lyden er brukt bevisst for å skremme i *DOOM 3*:

Arnold [25:45]: Den bruker de godt ja. Jeg skjønnte hvorfor du ville at vi skulle ha høy lyd på. Jeg pleier ikke ha så veldig høy lyd på spill, fordi jeg orker ikke å kveppe så veldig hele tiden. I hvert fall i sånne spill som dette her, fordi jeg vet at de kommer hele tiden. Det gjør jo de bevisst sant. Åpner du en dør, og så plutselig hopper det en zombie i trynet på deg. Det er jo lite kult... Lyden har de brukt veldig bevisst her. Jeg ser det at om jeg hadde sittet med headset, og hatt full gass, så hadde jeg nok hoppet i taket en del ganger.

Arnold mener at lyden har en spesifikk rolle i å skape svingninger i spillets intensitet. På spørsmål om lydens rolle tidlig i spillet svarer han:

Arnold [27:00]: Du vet at det er rolig, det er bare begynnelsen. Nå vet du at du bare får masse informasjon som du kanskje trenger senere. Og når du kommer i handlingen så begynner det å sprengte, og da vil du få en høyere intensitet. Et spill kan jo ikke holde samme intensitet gjennom hele, det går jo ikke. Derfor så forventer du når du spiller sånne spill at du etterhvert skal komme i en rolig situasjon, der du for eksempel snakker med folk. Det kan være stressende og holde på sånn som dette her i ti timer i strekk for eksempel, så du vil jo sikkert gjerne ha en prat med noen, sant. Fordi da får du en sånn der følelse av at nå kan jeg slappe av litt igjen. Liksom få litt sånn derre forskjeller i spillet. Det tror jeg egentlig at alle ønsker, at du skal få en sånn der rolig periode.

Intensitet og vanskelighetsgrad er knyttet sammen, så dette bekrefter kanskje for det første Noah Falstein sin påstand om at vanskelighetsgraden i et spill bør variere i bølger, slik som han illustrerer i sitt alternative flow rammeverk (fig 2, side 18). I følge Arnold forventer altså spilleren at det innimellom skal dukke opp slike mer avslappende perioder igjennom et spill, og at lyden her er en sentral faktor i å fortelle spilleren når dette er mulig. Han utdyper dette videre på spørsmål om dette gir ham mulighet til å puste ut litt under spillingen:

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

Arnold [27:57]: Ja, det gjør jo musikken, sant. Du merker jo det, at når folk skriker igjennom dørene, så skjønner du jo at nå kan du ikke slappe av, nå må du jobbe. Når det er stille og rolig så vet du at nå kan du se deg litt rundt, leite etter ammo, slappe av. Gjerne bygge deg opp.

Musikken, eller lydteppet i horror dataspill, jobber her på lavere kognitive nivåer og spiller der på spillerens følelser. At lyden er tematisk tilpasset området spilleren beveger seg i er nok sekundært i forhold til følelsen den skaper hos spilleren. En kan derimot si at lyden også virker som målorientert i forhold til Arnold sin besvarelse; han sier også at de rolige partiene sier at nå er det trygt å bygge seg opp og samle ammunisjon. På bakgrunn av dette kan også lyden skape situasjoner som overrasker spilleren. På spørsmål om han svarer på det lyden forteller ham i henhold til hvilket intensitetsnivå spillet ligger på til enhver tid, svarer Arnold med et spesifikt eksempel på hvor spillet DOOM 3 lurte ham til å senke skuldrene:

Arnold [31:17]: Ja, Jeg spiller deretter, kan du si. Jeg går ikke og ser rundt meg om ikke jeg hører at nå skal det faktisk skje noe. Vi gikk jo på noen smellere der, ikke sant. Løper gjennom en dør på en rolig tid, og så plutselig kommer det en zombie gjennom en vegg, eller fra taket eller rundt deg. Så fikk jo jeg en shotgun, og så ding, så detter jeg ned, og så var det fire stykker rundt meg, eller tre eller hva det var. Så bare, «faen, i helvete, skal jeg bruke opp skuddene allerede» ikke sant.

En kan anta at slike hendelser vil oppleves ekstra brutalt for spilleren. Når det pågår som verst så virket det som de fleste spillerne i undersøkelsen klarte å venne seg til intensiteten og heller konsentrere seg om å løse oppgavene i spillet. Derimot var opplevelsen av disse stedene hvor omgivelsene og lyden hintet om at det er rolig og at spilleren er trygg, og så plutselig kaster spilleren inn i en intensiv kamp med et eller flere monstre, ganske brutal for noen av spillerne. Lyden virker beroligende for spilleren på lavere kognitive nivåer, og mål orientert får spilleren informasjon om at nå kan spilleren være mindre oppmerksom for farer. At da intensiteten plutselig snur, og spilleren blir angrepet, skapte mange høylytte kveppereaksjoner hos spillerne.

### Avatar og innlevelse

Den tredje delhypotesen handler om avataren og innlevelse. Disse to henger i intervjuene i denne undersøkelsen tett sammen, og mange av spillerne snakker om de to feltene som om de var en og den samme. Som Emri og Mäyra er sitert på tidligere så fokuserer de hovedsakelig tre områder spilleren lever seg inn i spillet; sanselig-, utfordringsbasert- og fiksjonsbasert innlevelse. Avataren er knyttet opp mot alle tre i forhold til spillene i denne undersøkelsen. Avataren er i disse spillene knyttet opp mot den sanselige innlevelsen i det at perspektivet en ser avataren igjennom, første eller tredjepersons perspektiv, også i stor grad styrer hva spilleren ser av spillverdenen. Avataren er knyttet opp mot den utfordringsbaserte innlevelsen

i det at det er igjennom avataren spilleren i disse spillene har mulighet til å bevege seg i spillverdenen og løse spilllets utfordringer. Avataren er også knyttet opp mot den fiksjonsbaserte innlevelsen i det at avataren som karakter i fiksjonen i stor grad fungerer som en katalysator for å drive historien framover. Det blir brukt en veldig vid definisjon av avataren her, hvor perspektivet til spillet, den protetiske funksjonen til avataren som gir spilleren anledning til å manøvrere i spillverdenen, og avataren som selvstendig karakter i spillverdenen alle blir diskutert om hverandre. Perspektivet en ser spillverdenen igjennom er et tema her fordi det omhandler hvilket visuelle forhold det er mellom spilleren og avataren; i tredjepersons perspektiv ser spilleren avataren bevege seg i spillverdenen, imens en i førstepersons perspektiv låner avatarens øyne i det at spilleren og avataren ser akkurat det samme. Den protetiske funksjonen til avataren er et tema fordi den omhandler avatarens, og dermed spillerens, bevegelse i spillverdenen. Avataren som selvstendig karakter i spillverdenen er et tema fordi dette har vist seg i intervjuene å kunne stå i veien for spillerens evne til å leve seg inn i avataren. Når det snakkes om innlevelse vil det bli, der det er mulig, bli skilt mellom sanselig-, utfordringsbasert- og fiksjonsinnlevelse. De tre ulike typene avatarer en finner i de tre spillene i undersøkelsen vil her bli sett på hver for seg.

Først kan vi gå til den avatar typen blant spillene i denne undersøkelsen som har mest til felles med avatarer i andre genrer. DOOM 3 sin avatar er en temmelig standard avatar i forhold til de man finner innenfor action FPS spill. Spillet er i førstepersons perspektiv, hvor avataren bare er synlig igjennom et sentralt plassert våpen nede på skjermen og hendene til avataren som holder dette. Bevegelsene til avataren i DOOM 3 er delvis overnaturlige; de følger naturlovene, men ikke nødvendigvis naturlige menneskelige bevegelser. Med dette mener jeg at avataren beveger seg i en hastighet som et normalt menneske bare klarer ved å løpe, og den holder denne hastigheten både når den går fram, tilbake og sidelengs, og gjerne i lang tid. En kan anta at et topp trent menneske kunne klart disse bevegelsene, men da bare over korte tidsintervaller før han eller hun måtte hvilt, og i hvert fall ikke imens han eller hun skyter presist med store våpen. Avataren har altså fått polert vekk de begrensningene og den friksjonen en vanlig menneskekropp innehar når det kommer til bevegelse, og fokus ligger heller på en actionfylt spill handling hvor det å bevege seg strategisk i forhold til sine motstandere, og å klare å sikte og skyte presist på disse, er i fokus. Alt dette tilsier at avataren i DOOM 3 ligner på den typen avatar en er vant med fra for eksempel Battlezone, Halo, Half

Life og lignende førstepersons skytespill. Arnold, en av spillerne av DOOM 3, har en klar formening om bevegeligheten i dette spillet og action FPS spill generelt:

Arnold [1:40]: Jada. Du må nesten være så interak... altså være så bevegelig. Skulle du sittede med noe annet hadde det vært vanskelig å spille, fordi du kunne ikke ha snudd deg raskt nok. Så, det blir veldig sånn intenst da. Så du må ha full fokus. Akkurat sånn som online spillene før i tiden.

Bevegelighet kan altså se ut til å være veldig viktig i action FPS spill som DOOM 3, fordi at spilleren er helt avhengig av å kunne manøvrere raskt for å overleve monstrene som han eller hun møter på. Spilleren må kunne bevege seg unna monstrenes angrep, og samtidig klare å sikte og skyte på de. I tillegg spiller DOOM 3 veldig mye på at monstrene gjerne dukker opp bak synsfeltet til avataren, noe som krever at spilleren må kunne snu avataren raskt for å ikke bli angrepet bakfra. Spillet vil da kreve særlig gode kontrollmekanismer, likt mus og tastaturopsettet en finner på PC, men med visse modifikasjoner i vanskelighetsgraden kan action førstepersons skytespill spilles godt på konsollmaskiner også. Det samme er gjeldende når det gjelder bevegeligheten til avataren i spillverdenen. I DOOM 3 er avataren en overnaturlig rask og bevegelig karakter som er i stand til å løpe uavbrutt både fram, tilbake og sidelengs. På spørsmål om det ville fungert med en mer klumsete og menneskelig bevegelse, noe likt det en finner i spillet Amnesia: The Dark Descent fra denne undersøkelsen, var Arnold klar på at det ikke ville gått bra i det hele tatt. ”Nei nei nei nei nei. Da hadde du dauet med en gang. Du kunne ikke spilt det. Det hadde blitt på det enkleste, med freecetime, omtrent.” (Arnold [02:10]). Spillet er altså laget med et såpass høyt tempo at avataren nødvendigvis må kunne holde like høyt tempo for å overleve. Det virker heller ikke som om noen av spillerne som spilte DOOM 3 følte at det var noe unaturlig med en såpass bevegelig avatar:

Meg [31:43]: Og hurtigheten her, er det sånn mennesker beveger seg?

Steve [31:55]: Ja, er det ikke det da?

Avataren er da kombinert med førstepersonsperspektivet en åpen/sentral avatar i følge Kromand sine kategoriseringer. Dette gir spilleren kontroll over avatarens «øyne» gjennom førstepersonsperspektivet, og gir også rom for at spilleren kan supplere med sin egen personlighet. Slik sett kan en anta at spilleren vil ha et tettere subjektivt bånd til karakteren enn ved de andre avatar kategoriene til Kromand. Det blir som når spillerne i Kristine Jørgensen sin undersøkelse melder at de i førstepersons skytespillet Crisis 2 føler at de er



avataren, noe de ikke gjør i de andre spillene hun undersøker (Jørgensen 2009). I DOOM 3 får en aldri vite noe om avatarens personlighet utover at andre karakterer inne i spillverdenen tiltaler han som ”marine”. På spørsmål om han er avataren på noen måte svarer John:

John [42:30]: Altså, jeg lever meg inn i det. Jeg føler at det er jeg som gjør det. Men altså, jeg føler ikke at... Altså, jeg sitter jo her (peker på stolen). Men jeg kvepper jo like mye som jeg ville gjort i virkeligheten. Så jeg føler at det er meg. Fordi at jeg lever meg sånn inn i det, og hylar og skriker, og kvepper.

Meg [42:55] Men hvis han hadde et navn, la oss si Mikael?

John [43:00]: Ah, sånn sett ja. Han har jo et navn her og. Men det... Jeg vet ikke, jeg følte det var jeg som styrte. Jeg følte det var meg. Fordi at det var ikke den store historien, og det var ikke det store forløpet, før du begynte rett i han. Det var liksom bare, «smokk, her er en ny fyr, en ny rekrutt, han skal der og der». Så får du gå rett inn i han. Det var ikke det der store hendelsesforløpet om hvordan han kom seg der. Hadde det vært det så hadde jeg fått mer den der følelsen av at du styrte en annen. Men når du bare hopper inn i han så er det på en måte deg.

Dette handler jo en del om rollespillelementene til avataren, og det som gjør avataren til en åpen avatar i forhold til Kromand sine kategoriseringer. Det ser ikke ut som det er ødeleggende for John i dette tilfellet at avataren er en karakter i spillverdenen fordi avataren ikke etableres som karakter i noen særlig grad ut over at spilleren får se han like før spillet gir spilleren kontrollen. Litt senere i intervjuet bekrefter også John at han føler seg tilstede i spillverdenen som konsekvens av førstepersons perspektivet.

John [44:30]: Ja, jeg føler at jeg er tilstede. På grunn av firstperson. Du sitter inni der, og du ser det. Skjermen blir øynene dine. Det gjør det skummelt her, altså.

Det kan se ut som åpen/sentral kategoriseringen til Daniel Kromand får spilleren til å føle seg mer tilstede i spillverdenen. Dette illustrerer også John senere når han får spørsmål om hvem det er som angripes i spillet, han eller avataren:

[45:42] John - Det er meg. Da glemmes han. Når jeg får den i trynet der, da er det meg. Da er det bare å overleve. Det er helst sykt, fordi det går ikke an å snakke til meg heller når jeg spiller sånne spill. Eller når jeg ser på film. Jeg blir så voldsomt levd inn i det.

Noe som også Arnold svarer når han får stilt spørsmålet:

Arnold [1:27:12]: Meg.

Meg [1:27:14]: Det var deg?

Arnold [1:27:16]: Du så jo det. Jeg tror jeg kvapp ganske stygt til og. Det var en periode der jeg hadde litt liv, men ikke så veldig mye, sant. Jeg visste at jeg måtte være på tå hele tiden. Så kommer den der jævelen, og så ser det ut som en håndterbar situasjon. Og så hopper han plutselig. Det var litt sånn der «hva i helvete?». Da var det å rygge og rygge med en jævla gang. Fordi at det var en uhåndterbar situasjon. Så jeg vil definitivt si at det var meg som ble angrepet.

Derimot Steve, den tredje personen som spilte DOOM 3 mente derimot at det var spillkarakteren som ble angrepet:

[36:56] Steve – Nei, det er vel karakteren egentlig.

Spillerne av DOOM 3 har altså forskjellige oppfatninger om hvem som angripes i spillet. Det er interessant dog at begge spillerne som snakker om at det er de som angripes også snakker om innlevelse. Det er gjerne noe av nøkkelen til hvorfor noen spillere vil føle at de er avataren selv i angrepsøyeblikket; hvor sterk innlevelse de har, og hva de lever seg inn i. Som Emri og Mäyra er sitert på tidligere så er det hovedsakelig tre områder spilleren lever seg inn i spillet; sanselig-, utfordringsbasert- og fiksjonsbasert innlevelse. Steve da han spilte hadde et veldig fokus på utfordringene, og mestret disse bedre enn de to andre spillerne ved å treffe monstrene på effektivt vis, for eksempel i hodet, og kjapt komme seg igjennom spilllets kampsituasjoner. John og Arnold derimot skvatt mer til, og brukte mer tid på kampsituasjonene hvor de hadde større problemer med å orientere seg og treffe monstre effektivt, til tross for at de begge har mye erfaring fra action FPS skytespill. I forhold til de andre svarene i sine intervjuer kan det virke som de har hatt en større innlevelse i fiksjonen i spillet. Særlig John legger i sitt intervju mye vekt på at spillet bruker djevelen og demoner, og syns dette er ekstra skummelt for han: ”Ja, og så tenker du litt sånn... Jeg vet ikke... Det med djevelen syns jeg er litt sånn skummelt. Det er jo djevelen” (John [01:20]).

I Amnesia: The Dark Descent har en som i DOOM 3 førstepersons perspektiv, som betyr at avataren og spilleren deler synsfelt. En har her ingen våpen eller våpensikte slik som en finner i action FPS spill. Våpnene er byttet ut med en hånd som holder en lampe der hvor en vanligvis har våpen og et symbol som ligner på en hånd som en kan manipulere objekter i spillverdenen med der hvor en vanligvis har siktekrysset. En kan også velge å løpe, men da bare over kortere områder. Her har en også i motsetning til DOOM 3 en mye mer mennesketro bevegelse, hvor avataren beveger seg omtrent så fort som et menneske ville gjort ved normal gangfart. Bevegelsen til avataren ble derimot ikke lagt noe særlig vekt på hos spillerne av dette spillet, med unntak av at spillerne mister kontroll over avataren når den blir redd:

Tommy [27:20]: Ja, nettopp. Så du føler deg aldri helt safe uansett. Du må på en måte finne en balanse over hvordan du kan holde deg sane. Jeg føler også at du får mindre kontroll over karakteren når den sanityen går ned. Mindre kontroll, og mer sånne visuelle påvirkningen. Mye sånn sjangling i bildet og sånn som det. Og treigere bevegelser . Det er en kar som sliter skikkelig.

I spillet har man en navngitt karakter kalt Daniel, som har en bakgrunnshistorie som spilleren får bruddstykker av fortalt underveis i spillet. En opplever også situasjoner hvor en hører tidligere samtaler mellom Daniel og andre personer i spillverdenen som har skjedd før Daniel får hukommelsestap. Kombinasjonen av førstepersonsperspektiv og en karakter med egen personlighet gjør avataren til en lukket sentral avatar etter Kromand sine kategoriseringer. På spørsmålet om forholdet hans til spillkarakteren svarer Thomas at:

Thomas [03:40]: Sånn ja. Jaja. Det er jo klart det, det er jo førstepersonsspill sånn sett. Når du spiller så trer du jo inn i rollen som Daniel. Du er jo Daniel. Det eneste du vet er jo at du er Daniel. Og, hva var det mer han sa da? At du bodde i Mayfair. Det var vel omtrent de to tingene jeg klarte å få med meg. Også at du skulle ta å knerte han kisen, uten at jeg husker hva han het. (latter). Det er i hvert fall en eller annen kis du skulle ta da.

Meg [04:18]: Alexander.

Thomas [04:20] Alexander ja. Du skal ta Alexander. «Daniel, du bor i Mayfair, og du skal ta han der Alexander, og pass deg for skyggen». Jeg vet ikke om han sa det, men det var i hvert fall noe du fikk vite etter hvert. Sånn sett er det jo litt stilig. Men, ja. Sånn kameramessig. Du styrer jo ut ifra han, du spiller jo som om du er han da. Selvfølgelig.

Også senere i intervjuet kommer Thomas også inn på forholdet sitt til Daniel, men da mer mer utfyllende informasjon:

Thomas [44:10]: Til Daniel... Ehm... Vel... Forholdet mitt til Daniel er jo at jeg prøver jo så godt jeg kan å leve meg inn i hennes situasjon da. Å være Daniel. Og jeg er Daniel opp til et visst punkt. Det punktet går omtrent der Daniel faller og slår seg. I det Daniel faller og slår seg er jeg egentlig ikke Daniel lenger. Da sitter jeg og ser på hva som skjer med Daniel på en måte. Hvis du skjønner hva jeg mener.

Meg [44:45] Ja, jeg skjønner.

Thomas [44:50]: Så, så godt som mulig prøver jeg å være Daniel, og det syns jeg gjør spillet spennende også. Det er jo klart at når jeg spiller spillet.... Jeg spiller jo for å bli stimulert. Jeg ønsker jo stimulanse. Hvis man skal si det sånn upersonlig, så ønsker jeg stimulanse. Og for å få stimulanse så må jeg engasjere meg. Hvis jeg sitter og sier «ja, men, dette er bare pixler på en skjerm», så blir det ingen stimulanse utav det på en måte. Jeg må gå hakket videre. Jeg må sitte disse pixlene sammen. jeg må på en måte knytte sammen den historien som blir forsøkt fortalt der som kommer igjennom Daniel, og jeg må da prøve å være Daniel. Og han er jo redd, og forvirret, utvilsomt. Men han skjønner han har en form for oppgave også foran seg. Han har fått noen hint fra seg selv om hva han bør gjøre. Sant. Så da lever jeg jo meg inn i Daniel så godt som mulig for å oppleve og bli så stimulert som mulig. Og da er det jo gjerne sånn at når ting går så gale, så er jo det gjerne «wops, jaja, det var synd». Da lever jeg ikke meg sånn inn i det som jeg hadde gjort om det var meg, selvfølgelig. Det er jo der man på en måte bryter det båndet.

Thomas setter altså en grense på forholdet sitt til Daniel ved det punktet Daniel føler smerte og Thomas ikke gjør det. Da brytes med hans ord båndet mellom de. Et dataspill kan prosjektere det avataren ser og hører til spilleren, og igjennom noen typer håndkontrollene kan en også få vibrasjoner igjennom hendene når noe skjer. Men det har, forståelig nok, ikke

blitt utviklet noen form for utstyr som lar spilleren oppleve avatarens smerte i tillegg. Gjerne vel så interessant er at Thomas uttrykker et ønske om å leve seg så inn i avataren som mulig. Dette deles også av Arnold som spilte DOOM 3:

Arnold [1:22:55] Ja, du blir trekt inn i det. Det er jo gøy. Men det er jo fordi at jeg går inn med sjel når jeg spiller, sant. Jeg sitter ikke bare der som en zombie og ser etter ting å skyte på. Det er liksom sånn, du lever deg inn i det. Du vet du vil få bedre utbytte av det og, sant. Sikkert på alle mulige måter, enn hva du ville gjort om du bare trykket escape og så begynte å skyte.

Disse to spillerne er de samme som tidligere lanserte stimulans teorien, og slik sett er det mulig at det er en sammenheng, slik som Thomas antyder. Om de oppsøker genren for å få stimulert frykten sin vil det være logisk at de aktivt går inn for å gjøre mest mulig ut av spillet, og slik forsøke å leve seg mest mulig inn i spillet. Det er nok en blanding av den sanselige, fiksjonsmessige og utfordningsbaserte innlevelsen det er snakk om når de prøver å leve seg inn i spillet for å få stimulert frykten.

Også i spillingen av Amnesia: The Dark Descent ble hvem som blir angrepet, spilleren eller avataren, et tema. I dette spillet var det ingen kampscener, så jeg måtte finne fram til et punkt hvor spillerne blir angrepet av omgivelsene sine. Spillerne ble vist et spesifikt klipp fra spillingen deres hvor Avataren får stener i hodet, og et annet sted hvor en organisk masse plutselig gir fra seg skade. Alle tre spillerne skvatt til ved disse to hendelsene. Thomas forteller at i det øyeblikket er det han som angripes:

Thomas [49:23]: Jeg vet ikke, akkurat i det øyeblikket der kan du vel si at jeg får den steinen i hodet ja. Såpass spiller jeg jo på en måte spilleren.

Det punktet hvor Thomas slutter å være sin avatar kan det se ut som er temmelig nært opp mot det punktet når avataren føler smerte og han ikke gjør det, noe som kan forklare hvorfor han kvepper til når han ser stenen falle mot skjermbildet selv om stenen ikke har noen mulighet til å skade han. Tommy ligger også nær Thomas i sin besvarelse, og mener det er begge som angripes:

[37:35] Tommy - Ja, det er... Det er begge to. Altså skjer det kjipe ting med han... Er han redd så er jeg redd. Og kan han gå under så kan jo jeg og. Så jeg passer jo godt på, på en måte. Nei jeg vet ikke... Det er vel derfor jeg greier å kveppe så voldsomt. På grunn av at, du har jo ikke kontroll, og du... Og det her er jo ganske absurd måte å bli angrepet på. Jeg vet ikke, det virker veldig...

Kristian derimot er ikke enig med de to andre, og mener bastant at det er avataren som blir angrepet:

Kristian [25:51]: Nei det er jo fyren i spillet som jeg styrer som blir angrepet.

Kristian var også i resten av sitt intervju veldig klar på at han alltid hadde en klar forståelse av hva som var spillet og hva som var virkeligheten, og det kan virke som han ikke har levd seg inn i avataren i like stor grad som Thomas og Tommy. Men Tommy og bemerker senere i sitt intervju at han har problemer med å være karakteren Daniel:

Tommy [39:25]: Altså, jeg greier liksom ikke å være den personen. Det er vel det jeg mener. Jeg er aldri...

Meg [39:30]: Meg - Du er aldri Daniel?

Tommy [39:33]: Nei. Jeg er ikke det. Men, jeg bryr meg om Daniel på en måte.

Dette kan være en antydning om at det er Daniel som karakter som står i veien. Det at Daniel navn og en forhistorie som nøstes opp under spillets gang gjør ham til en lukket avatar i Kromand sine kategoriseringer, noe som gjør at det er liten plass for spilleren å supplere med sin egen personlighet. Dette kan stå i veien til tross for at avataren er en sentral avatar i forhold til perspektivet. At Thomas allikevel lever seg inn i avataren til tross for dette kan ha noe med hans uttrykte ønske om å leve seg inn i ham for å få frykten best mulig stimulert. At han da velger å overse det som står i veien for innlevelsen i avataren for Kristian og Thomas.

I motsetning til de to andre spillene i denne undersøkelsen er Silent Hill: Homecoming i tredjepersons perspektiv. En bytter på å se avataren igjennom tredjepersons perspektiv hvor kamera følger avataren tett opp i ryggen og samme perspektiv hvor kamera står i en fast stilling i forhold til området spilleren beveger seg rundt i. Lignende avatarer som den du har i Silent Hill: Homecoming finner man da helst i spill som Grand Theft Auto, Fallout 3, de tidligste Resident Evil spillene og de andre spillene i Silent Hill serien. Men som i de fleste tredjepersons spill som har blitt laget i senere tid kan spilleren velge å heller spille Silent Hill: Homecoming i førstepersons perspektiv. Tredjepersons perspektivet kombinert med at avataren i spillet har en personlighet og bakgrunnshistorie som en nøster opp igjennom spillets gang gjør den til en lukket asentral avatar i følge Daniel Kromand sine kategoriseringer. Når Lisa etter spill økten blir gjort klar over at hun i spillet hadde muligheten til å bytte til førstepersons perspektiv svarer hun:

Lisa [1:47]: Å, okey. Det hadde vært ille. (latter). Det hadde vært mye verre, det hadde det. Men, i sånn tredjemannsperson, det er veldig bra.

Dette kan en se i sammenheng med John som spilte DOOM 3:

Meg [04:10]: Så hvis nå kameraet hadde vært litt bak han?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

John [04:13]: Da hadde det ikke vært så skummelt. Hvis du hadde sett det ovenfra, som tredjeperson... eller ikke sånn tredjeperson, men når du ser der ovenfra og ned. Sånn som det er på noen spill.

Meg [04:20]: Sånn Silent Hill og sånne typer spill?

John [04:24]: Ja. Da er det ikke så skummelt. Det er når du på en måte er ansiktet. Du er... Det her det er øynene dine. Det er det du ser. Da blir det automatisk skumlere. Du har ikke den... Når du ser det ovenfra og bak, da er det liksom han som for bank. Men her er det du som får bank. Sånn føler jeg det, for jeg lever meg sånn inn i det. Jeg lever med jævlig inn i det.

Hva er det så som gjør at det ville vært mer ille med førstepersonsperspektiv for Lisa? Noe av dette kan ligge i det Kristine Jørgensen finner i sin undersøkelse *I'm overburdened!*, hvor spillerne i førstepersonspillet Crysis melder at de føler at de er avataren sin, imens spillerne i Diablo 2 ikke føler det samme. Selv om Diablo 2 har en mindre intuitiv måte å kontrollere avataren på enn Silent Hill: Homecoming har, så gjelder det samme prinsippet; at det å se avataren bli kontrollert rundt på skjermen ikke gir den samme følelsen av å være avataren. Det kan virke som at dette bekreftes også i det at Lisa refererer til avataren hovedsakelig som ”han”, mens spillerne av førstepersonspillet Doom 3 ofte snakker om seg selv når de snakker avataren de manøvrerer rundt med. Et eksempel på dette kommer når Lisa blir bedt om å fortelle om avataren:

Lisa [32:30]: Altså han virker jo.. han prøver jo å finne ut av hva som har skjedd da. Så han virker jo på en måte veldig avslappet. Men gjerne samtidig frustrert. Fordi han prøver å finne svar, han prøver å utforske hele sykehuset, for å finne ut av hva som har skjedd. Men oppgaven hennes var jo da å prøve å rømme ut fra sykehuset, eller, komme seg ut av sykehuset.

Dette har selvfølgelig litt med at spillkarakteren i Silent Hill: Homecoming er sterkere definert igjennom en bakgrunnshistorie og det at han er knyttet mot hovedhistorien ved at det er sønnen hans som lokker han framover i sykehuset en starter i. Han er da en lukket avatar i forhold til Kromand sine kategoriseringer, og det er da liten plass for spilleren å supplere med sin egen personlighet. Men at spillet sees gjennom tredjepersons perspektiv spiller nok også en stor rolle, noe Lisa bekrefter:

Lisa [33:20]: Jeg ville gjort det hvis jeg hadde spilt i førstemann, det hadde jeg. Fordi jeg ser han hele tiden, så jeg klarer ikke sette meg helt inn i hans rolle, da. Det hadde blitt helt annerledes hvis jeg hadde spilt det i førstemann, det hadde det.

Meg [33:45] - Da er det deg?

Lisa [33:48] - Ja, faktisk.

Denne undersøkelsen gir da sterke antydninger om at førstepersons perspektivet gir en mer intens opplevelse for spilleren i det at spilleren føler seg mer tilstede i spillverdenen og

handlingene der. Men dette er nok også avhengig av at det er en åpen avatar, i det at to av spillerne som spilte Amnesia: The Dark Descent også hadde problemer med å leve seg fullstendig inn i avataren. Den spilleren som levde seg inn i avataren ytret også et eksplisitt ønske om å gjøre det, fordi han ville ha frykten stimulert.

# Sammendrag og konklusjon

---

I denne undersøkelsen har jeg brukt 7 kvalitative intervjuer av spillere som spilte spillene DOOM 3, Silent Hill: Homecoming og Amnesia: The Dark Descent for å komme nærmere inn på hva det er med spillene som gjør dem skumle for spilleren. Her har først genrens appell hos spillerne blitt analysert, og så det audiovisuelle og til slutt hvordan innlevelse og avataren spiller inn. Utvalget av spillere i intervjuene er for lite til at jeg kan gi noen bastante konklusjoner på hva det er med horror genren som skaper skummel stemning eller skremmer spilleren, men de kan allikevel gi sterke antydninger om hva det er med spillene som gjør dette. Her vil jeg nå gi et kort sammendrag av de viktigste konklusjonene i analysen, og avslutte med tanker om hvordan en kan jobbe videre fra denne undersøkelsen.

## *Appell*

Når det gjelder hvorfor spillere velger å spille horror dataspill var det mange forskjellige forklaringer. Først og fremst fikk vi høre fra en spiller som mente det å like slike spill er individuelt, enten likte man de eller ikke, og hun likte de veldig godt. Hun kom ikke med noen dypere forklaring enn dette, men det trengte hun kanskje ikke. Det kan rett og slett for handle om smak og behag for mange. Historien i spillene ble også trukket inn som en stor faktor; at spillene fortalte en historie som de ville ha med seg, og at uten horror elementene ville det ikke vært den samme historien. Det var også flere spillere som la vekt på fascinasjonen over at det går an å bli skremt av slike spill som motivator. Dette kan nok gjelde for mange; når venner eller andre kilder påstår at et spill er veldig skummelt blir man gjerne nysgjerrig og vil prøve selv. En teori om at mennesker går til horror genren for å få stimulert frykten sin ble også lansert av to av spillerne; denne går ut på at mennesket har forskjellige basisfølelser det ønsker å få stimulert, og at frykt er en av disse. Denne stimuli teorien kan være interessant å undersøke, og få bekreftet eller avkreftet, i et senere prosjekt. Å få bekreftet denne ville vært særdeles spennende fordi dette kunne forklart mye om hvorfor horror genren har den appellen den har innen alle medier, og i tillegg kanskje bundet genren opp i en større kontekst hvor mennesker utsetter seg for andre fryktbaserte aktiviteter. Til sist mente en spiller at det har med det adrenalinet en får av å utsette seg for slike spill; at man får en ruslignende kraftig følelse av å spille de.



*Det audiovisuelle*

Det rent visuelle ved spillene spilte ikke særlig stor rolle for respondentene i denne undersøkelsen når det kom til hva som gav skummel stemning og skremte dem. Hvordan spillverdenen og de monstre og objekter som finnes der ser ut hadde liten relevans for spillernes opplevelse av det skumle utover at det forklarte spillerne hva som foregikk og gav spillene troverdighet. Det kan innvendes at det ville vært ødeleggende om det visuelle så feil ut og dermed er det viktig, men i hva som skapte skummel stemning og skremte spilleren hadde det utover å skape troverdighet ikke en viktig rolle. Derimot var bruken av lys og mørke en stor faktor for opplevelsen i det at mørket fikk spillerne til å føle at de mistet kontrollen. Alle spillene i undersøkelsen gir spilleren en form for personlig lyskilde, men i Silent Hill: Homecoming virket det ikke som den lommelykten en har gav en merkbar effekt. I DOOM 3 og Amnesia: The Dark Descent skapte den personlige lyskilden, lommelykten i DOOM 3 og oljelampen i Amnesia: The Dark Descent, mer friksjon ved å være mindre effektive (dekket et mindre område) og ved å være begrenset igjennom batteritid eller ved å bruke opp lampeolje. Særlig det at en ikke kan ha lommelykten og våpen oppe samtidig gjorde kampsituasjonene i DOOM 3 ekstra intense for spillerne.

Av alt med spillene var det lyden som oftest ble pekt på som den faktoren som gav den skumleste opplevelsen. Lyden kan i følge Ekman og Lankoski, i tillegg til å bidra til den narrative forståelsen og hjelpe spilleren i oppgaveløsning ved å være mål orientert, også påvirke spillerens følelser på lavere kognitive nivåer (Ekman og Lankoski 2009). Noen spillere gikk så langt som å hevde at uten lyden ville ikke spillene være skumle i det hele tatt. En spiller mente her at lyden spiller stor rolle i å skape bølgedaler i spillets intensitet; det var viktig at spillet hadde rolige og intensive perioder, og lyden gav spilleren informasjon om dette. Lyden kan da virke korrigerende i forhold til Falstein sitt alternative flow rammeverk, som sier at vanskelighetsgraden i et spill må gå i bølgedaler. Lyden forteller da spilleren om han eller hun er i en vanskelig og intensiv del av spillet eller i en roligere oppbygningsfase. Intervjuene gav sterke indikasjoner på at lyden i horror dataspill bør være diegetiske, at lyden bør tilhøre og ha en kilde i spillverdenen og høres av karakterene der. Dette er selvfølgelig enkelt for lyder som har en synlig kilde i spillverdenen; brøling fra et monster som spilleren ser vil føles som en naturlig del av diegesen i spillverdenen. Interessant var det derimot at spillerne brukte mye fantasi for å argumentere for at lyder hørte til i diegesen. Lydteppet i spillet som gjerne ligger som et intenst teppe av ambiente skumle lyder som tematisk er

tilpasset sinnsstemningen i områdene man manøvrerer, og som tidvis nesten kan ta form som bakgrunnsmusikk, ble tilskrevet for eksempel vind, vifter, eller i ekstreme tilfeller tilskrevet spillkarakterens psyke. Det samme gjaldt samtaler i spillet *Amnesia: The Dark Descent*; selv om samtalen åpenbart ikke tok sted på det stedet eller i den tiden spillet foregår, så plasserer spillerne samtaler i spillkarakteren Daniel sitt hode. Dette lover godt for designere av horror dataspill, for det kan virke som en kan ta seg en del friheter lydmessig før spilleren føler at lyden ikke er en naturlig del av spillverdenens diegese.

### *Innlevelse og avatar*

De tre spillene i undersøkelsen hadde forskjellige typer avatarer etter Kromand sine kategoriseringer. *DOOM 3* hadde en avatar som var i førstepersons perspektiv og som ikke hadde noen bakgrunnshistorie eller personlighet som kom til syne i spillet. Dette er da en åpen sentral avatar. To av spillerne gav her inntrykk av at de og avataren var den samme; at det var de som manøvrerte i spillverdenen, og at de da fikk en følelse av at det var de som ble angrepet når det dukket opp monstre. *Amnesia: The Dark Descent* har en avatar som er i førsteperson, men med en rikere bakgrunnshistorie og personlighet. Dette er da en lukket sentral avatar. Spillerne av dette spillet hadde større problemer med å leve seg inn i avataren enn spillerne av *DOOM 3*, og de snakket ofte om den som "han" eller "Daniel". Her var det litt delt syn på hvem det var som ble angrepet, hvor en spiller bastant mente at det var avataren, en mente de begge ble angrepet og den tredje spilleren mente at han ble angrepet, men båndet mellom dem sluttet når avataren følte smerte, og han ikke gjorde det. *Silent Hill: Homecoming* har en avatar som er i tredjeperson, og som har en rik personlighet og bakgrunnshistorie. Dette er da en lukket asentral avatar. Spilleren her refererte konsekvent til avataren i tredjeperson, og virket ikke å ha noen tilknytning til avataren utover å styre han rundt i spillet. Her var det klart at det var avataren som ble angrepet, og ikke spilleren.

Det kan på bakgrunn av dette se ut som førstepersons perspektiv gir et nærmere forhold mellom spilleren og avataren, hvor noen av spillerne gav hentydninger til at de var avataren. Det kan se ut som tredjepersons perspektivet skaper distanse til avataren og spillverdenen, og dermed ikke gir en like skremmende opplevelse for spilleren. Denne undersøkelsen kan på ingen måte avlive påstanden om at å se spilleren bli angrepet i tredjeperson speiler smertene og de grusomme følelsene avataren opplever over på spilleren, slik som Picard hevder på bakgrunn av Williams (Picard 2009, Williams 1995). Men det er mye som styrker et argument

imot at dette har stor effekt på spilleren utover at det gjerne er ekkelt å se på. Det er i hvert fall her klare antydninger på at førstepersons perspektivet gir en vesentlig mer intens opplevelse for spilleren enn tredjepersons perspektivet gjør. Det kan også se ut som at avatarer med rik bakgrunnshistorie og personlighet gjør det vanskeligere for spilleren å identifisere seg med avataren, i det at den åpne avataren i DOOM 3 skapte sterkere bånd mellom spilleren og avataren enn den lukkede avataren i Amnesia: The Dark Descent.

### *Veien videre?*

Undersøkelsen har fått kartlagt hvilke deler av horror dataspillene som er skumle, og til en viss grad forsøkt å forklare hva som ligger bak spillernes bemerkninger der hvor teorien har kunnet svare. Men det er enda en lang vei å gå før vi kan få en skikkelig forståelse for hva det er med horror dataspill som skremmer spilleren. For det første er utvalget her for lite til å kunne si noe bastant om spillene. Det er ikke støtte i bare 7 intervjuer til å kunne generalisere funnene her ut på hva spillere generelt opplever når de spiller spillene. En kvantitativ tilnærming kunne her gitt mer generaliserbare svar. For det andre er ikke denne undersøkelsen metodisk triangulert utover intervjuene og egne tekstanalyser av spillene, og da ville undersøkelser om temaet med andre metodiske tilnærminger kunne si noe mer om styrkene eller svakhetene til konklusjonene i denne undersøkelsen. Å triangulere metodisk med for eksempel gruppeintervjuer kunne vært fruktbart her. For det tredje er det ikke til min kjennskap innen medievitenskapelig teori om dataspill gjort andre omfattende studier på hvordan spill påvirker spillere følelsesmessig. Det kunne da vært naturlig å se til andre fagtradisjoner, hvor for eksempel psykologien gjerne kunne forklart bedre hva det er som gjør at mennesker føler frykt. En kunne da for eksempel brukt pulsmålere på spillere som spiller horror dataspill, og kombinert disse med psykologisk teori om hvordan puls og frykt hører sammen.

# Kilder

---

## *Litteratur og websider*

Bordwell, David & Thompson, K. 1997. *Film Art. An introduction to film theory*. New York: McGraw-Hill.

Burn, Andrew og Carr, Diane. 2006. *Defining Game Genres i Computer Games - Text, Narrative and Play* av Andrew Burn, David Buckingham, Diane Carr og Gareth Schott. Cambridge: Polity Press.

Cherry, Brigid. 2009. *Horror*. Routledge: New York.

Ekman, Inger. 2008. *Psychologically Motivated Techniques for Emotional Sound in Computer Games* i *Proceedings of AudioMostly*. Sverige:Piteå.

Ekman, Inger & Lankonski, Petri. 2009. *Hair-Raising Entertainment: Emotions, Sound, and Structure in Silent Hill 2 and Fatal Frame* i *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* av Bernard Perron. North Carolina: McFarland & Company Inc.

Emri, Laura & Mäyra, Frans. 2005. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion*. Tilgjengelig fra:

[http://www.uta.fi/~frans.mayra/gameplay\\_experience.pdf](http://www.uta.fi/~frans.mayra/gameplay_experience.pdf) [Lastet ned: 1.5.2012]

Jenkins, Henry. 2002. *Game Design as Narrative Architecture*. Tilgjengelig fra:

<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> [Sist sjekket: 6.11.2011]

Arkivert på: <http://www.webcitation.org/63jHnvYRX>.

Juul, Jesper. 2009. *Fear og Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games*.

Tilgjengelig fra: <http://www.jesperjuul.net/text/fearoffailing/> [Lastet ned: 29/10/2011]

Jørgensen, Kristine. 2007. *"What are these Grunts and Growls over there?" Computer Game Audio and Player Action*. Ph.D. dissertation. Department of Media, Cognition and Communication, Copenhagen University.

Jørgensen, Kristine. 2008. *Researching players to understand the game*. Tilgjengelig fra:

<http://hdl.handle.net/1956/3895> [Lastet ned: 19/10/2011]

Jørgensen, Kristine. 2010. Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited. Tilgjengelig fra: <http://hdl.handle.net/1956/4287> [Lastet ned: 15/11/2011]

Kirkland, Ewan. 2009. Storytelling in Survival Horror Video Games i Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play av Bernard Perron. North Carolina: McFarland & Company Inc.

Klevjer, Rune. 2007. What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Doktoravhandling ved Universitetet i Bergen. Tilgjengelig fra: [http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer\\_What%20is%20the%20Avatar\\_finalprint.pdf](http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf) [Lastet ned: 6/05/2012]

Klevjer, Rune. 2008. Dataspillanalyse: Reisen og Kartet i Medievitenskap bind 2, 2 utgave av Liv Hausken og Peter Larsen. Bergen: Fagbokforlaget.

Kromand, Daniel. 2007. Avatar Categorization. Tilgjengelig fra: <http://www.digra.org/dl/db/07311.16435.pdf> [Lastet ned: 15/11/2011]

Lantz, Frank og Zimmerman, Eric. 1999. Rules, Play, and culture: Checkmate! i Merge Magazine side 41-43.

Leblanc, Marc. 1999. Presentasjon på Game Developers Conference.

Linderoth, Jonas. Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props. Tilgjengelig fra: <http://www.aestheticsofplay.org/linderoth.php> [Lastet ned: 12/05/2012].

Littlejohn, Stephen. 1989. Theories of Human Communication, 3rd edition. Belmont: Wadsworth Publishing Company.

Miller, J Hills. 1990. Narrative i Critical Terms for Literary Study, redigert av Frank Lentriccha og Thomas McLaughlin. Chicago: The University of Chicago Press

Mobygames - DOOM 3. Tilgjengelig fra: [http://www.mobygames.com/game/doom\\_](http://www.mobygames.com/game/doom_) [Lastet ned 12/5/2012]

Salen, Katie og Zimmerman, Eric. 2003. This is Not a Game: Play in Cultural Environments. Tekst presentert på Level Up; Digital Games Research Conference i Utrecht.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

Salen, Katie og Zimmerman, Eric. 2004. Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press.

Williams, Linda. 1995. Film bodies: Gender, Genre, and Excess i Film Genre Reader II av Barry Keith. Austin: University of Texas Press.

## *Spill*

Amnesia: The Dark Descent. PC. 2010. Utviklet og utgitt av Frictional Games.

Battlefield 1942. PC. 2002. Utviklet av Digital Illusions CE AB. Utgitt av Electronic Arts Inc.

Battlefield 2. PC. 2005. Utviklet av Digital Illusions CE AB. Utgitt av Electronic Arts Inc.

Battlefield 3. PC. 2011. Utviklet av EA Digital Illusions CE AB. Utgitt av Electronic Arts Inc.

Call of Duty. PC. 2003. Utviklet av Infinity Ward Inc. Utgitt av Activision Publishing Inc.

Call of Duty - Modern Warfare 3. PC. 2011. Utviklet av Infinity Ward Inc og Sledgehammer Games. Utgitt av Activision Publishing Inc.

Command and Conquer 3: Tiberium Wars. PC. 2007. Utviklet av Electronic Arts Los Angeles. Utgitt av Electronic Arts Ltd.

Crysis 2. PC. 2011. Utviklet av Crytec GmbH. Utgitt av Electronic Arts Inc.

Diablo 2. PC. 2000. Utviklet av Blizzard North og Blizzard Entertainment Inc. Utgitt av Blizzard Entertainment Inc.

DOOM 3. PC. 2004. Utviklet av ID Software Inc. Utgitt av Activision Publishing Inc.

Half Life. PC. 1998. Utviklet av Valve L.L.C. Utgitt av Sierra Online Inc.

Grand Theft Auto 4. PS3. 2008. Utviklet av Rockstar North Ltd. Utgitt av Rockstar Games Inc.

God of War. PS2. 2005. Utviklet av SCE Studio Santa Monica. Utgitt av Sony Computer Entertainment Usa Inc.

Silent Hill: Homecoming. 2008. PC. Utviklet av Double Helix Games. Utgitt av Konami Digital Entertainment Inc.

Sim City. PC. 1989. Utviklet av Maxis Software Inc. Utgitt av Infogrames Europe SA.

Super Mario Bros. 1985. NES. Utviklet og utgitt av Nintendo Co Inc.

The Sims 2. PC. 2004. Utviklet av Maxis Software Inc. Utgitt av Electronic Arts Inc.

Velvet Assassin. 2009. PC. Utviklet av Replay Studios GmbH. Utgitt av Southpeak Interactive Ltd.

Waxworks. Amiga. 1992. Utviklet av Horror Soft. Utgitt av Accolade Inc.

### *Filmer*

Dracula. 1931. Universal Pictures.

Frankenstein. 1931. Universal Pictures.

The Grudge. 2004. Columbia Pictures & Ghost House Pictures

The Mummy. 1932. Universal Pictures.

The Ring. 2002. DreamWorks SKG, MacDonald/Parkes Productions & BenderSpink.

# Vedlegg

---

## Intervjuguide

### Generelle spørsmål

Alder: \_\_\_\_\_

### 1. Spillmekanikker

Fortell litt generelt om hvordan spillet og spillsituasjonen fungerer for deg?

Nøkkelord: \_kontrollere, \_kamera (spesielt viktig i Silent Hill), \_om det er for lett/vanskelig/ok (flow), \_muligheten til å tilpasse spill og utstyr til egne preferanser

### 2. Estetikk

Hvordan spiller det estetiske inn i din oppfattelse av spillet og spillsituasjonen?

Nøkkelord: \_Grafikk, \_farger, \_omgivelser, \_objekter, \_monstre

### 3. Lys

Hvordan påvirker lyssettingen din opplevelse av spillet og spillopplevelsen?

Nøkkelord: \_mye/lite lys, \_muligheten til å skru lyset på spillet opp/ned i "setup", \_lommelykt (doom 3),

### 4. Lyd

Hvordan påvirker lyden din opplevelse av spillet og spillsituasjonen?

Nøkkelord: \_bakgrunnsmusikk, \_lydteppe (lyder som omgivelsene lager), \_lyder som objekter rundt en lager, \_lyder som de en kjemper mot lager.

### 5. Historie

Hvordan spiller historien inn i opplevelsen av spillet og spillsituasjonen?

Nøkkelord: \_måten en får historien fortalt, \_hvordan "arkitekturen" og objekter forteller historien, \_cut scenes, \_narrativ struktur; hva får en vite når?



## 6. Ressurshåndtering

Hvordan påvirker håndteringen av ressurser, som våpen, helse og ammunisjon, din opplevelse av spillet og spillsituasjonen?

Nøkkelord: våpen; \_tilgjengelighet/styrkeforhold til fiender/skiftekostnader, \_knapphet på helse og ammunisjon, \_verdien av å leite etter skjulte ressurser opp mot tid/arbeid/skummelhet/ for å finne det.

## 7. Innlevelse

Hvor viktig er det at du som spiller klarer å leve deg inn i spillet?

Nøkkelord: \_grensen mellom hva som er spill og virkelighet ("Magic Circle"), \_engasjerende eller ikke, \_glemmer verden?

## 8. Avatar

Hvordan spiller ditt forhold til karakteren du styrer inn i opplevelsen av spillet og spillsituasjonen?

Nøkkelord: \_subjektivt forhold til karakteren, \_forlengelse/protese av en selv inne i spillet, \_hvem angripes; spilleren eller karakteren?

## 9. Troverdighet

Hvor viktig er det for spillopplevelsen av det som foregår er troverdig innenfor sin kontekst?

Nøkkelord: \_Troverdige omgivelser/verden, \_troverdig kontroll av karakteren, \_troverdig historie, \_ser troverdig ut, \_følger naturlover, \_troverdige begrensninger på karakteren,

## 10. Horror genren

Hva mener du et horror dataspill bør inneholde?

## 11. Apell

Hvorfor tror du at spillere velger å spille horror dataspill?

Nøkkelord: \_frykt som apell?

## Intervjuene

### *Kristian - Amnesia*

Tid: 41:07

[00:00] Meg – Ja, da begynner jeg intervjuet da.

[00:04] Kristian – Kjør pao.

[00:06] Meg – Først et spørsmål om spillmekanikker. Du vet vel hva jeg mener; kontrollere og lignende. Første spørsmålet mitt er da rett og slett; fortell litt generelt om hvordan spillet og spillsituasjonen fungerer for deg?

[00:20] Kristian – Ehm... Spillet og spillsituasjonen... Tenker du på hvordan du beveger deg rundt og sånne ting?

[00:30] Meg – Ja.

[00:31] Kristian – Det var helt greit. Du starter jo rett i action på en måte da hvor du mister synskontrollen, og mange ekle lyder, og så kan du løfte på mange mulige rare ting da; ting som ikke kan brukes til en dritt og ting du kan plukke opp og ha i et inventory. Så ganske standard sånn first person greie egentlig.

[00:57] Kristian – Det var ikke noe sånn der våpen du fikk i starten. Vanligvis kan du jo velge mellom våpen fra 1 til 0, ikke sant. Sånt var det ikke noe av.

[01:07] Meg – Og spillet; var det for lett eller vanskelig?

[01:14] Kristian – (tenkepause) For lett... Jeg slet jo veldig mye i starten da for å finne den jævla bryteren på veggen. (Referer her til en godt gjemt lysbryter i spillet som det tok lang tid å finne)

[01:20] Meg – Ødelegger det litt det?

[01:22] Kristian – Det kan jo ødelegge litt. Hadde jeg ikke sittet på den greien her hadde jeg nok sikkert quittet, for jeg gikk jo sikkert fram og tilbake i 10 minutter sikkert på den samme plassen.

[01:32] Meg – Det er da man går inn på ign.com og leiter etter ...

[01:35] Kristian – Nei, det pleier jeg ikke å gjøre, jeg går nok bare og tar en pause og så kommer jeg tilbake og prøver litt til. Jeg hadde nok funnet ut av det uansett.

[01:45] Kristian – Men foreløpig har det ikke vært noen sånne sinnsykt vanskelige ting, men vi har jo ikke kommet så veldig langt så.

[01:50] Meg – Okey. Og kontrollere og sånt det var vel temmelig ...

[01:55] Kristian – Ja det var standard. Litt lite informasjon du fikk om hvordan du skulle bruke keyene og sånt, men det var jo bare å gå inn og sjekke selv.

[02:05] Meg – Skal vi se ... Nummer to; estetikk. Visuelle ting.

[02:13] Kristian- Det var det jo litt sånn tilbake i tid. Det er vel kanskje ikke så nytt dette spillet her.

[02:18] Meg – Det er faktisk litt nytt. Det er vel litt sånn indie ...

[02:23] Kristian – Det virker som det er samme folka som har laget Thief – Dark Project hvis du har spilt det? De spillene; Thief. Altså deadly shadows. Det er akkurat samme grafikkmotor virker det som og samme type at du kan plukke opp og løfte ting og sette dem der og der. Virket veldig likt der.

[02:40] Meg – Hvordan spiller den typen visuelle, hvordan spiller det inn på din opplevelse av spillet, og situasjonen?

[02:47] Kristian – Ehm, vel, jeg syns det var skummelt og ekkelt. For det er jo veldig mørkt, veldig dyster stemning hele veien. Så du får det ikke ... du får det ikke lyst og trivelig når du spiller. Og så er det jo det med den lykten som går tom for olje hele forbanna tiden. Så blir du jo gal når du ikke har olje sant. Så det var litt irriterende at du måtte ... ja ... Det gjør bare spillet mye skumlere. Mye verre å spille.

[03:17] (latter fra begge to)

[03:18] Meg – Og omgivelsene; måten de ser ut, holdt på å si; hvordan ser det ut her inne når du går rundt (peker på skjermen)?

[03:29] Kristian – (tenkepause) Det ser vel ut som det skal se ut som. Det er vel i et gammelt slott på en eller annen måte. Det virker som en stor herregård eller hva faen en går rundt i da. Sånn sett virker det som de har fått det greit til.

[03:50] Meg – Ser det ekte ut, på en måte, eller er det ...

[03:52] Kristian – Selvfølgelig, det kunne sett mye mer realistisk ut med en bedre grafikkmotor og sånne ting, men det så jo ikke dårlig ut. Men jeg tipper det er et par år gammelt det her spillet her.

[04:02] Meg – Vi kan jo se på ...

[04:03] (lyder fra bevegelse og klikking fra en data mus)

[04:10] Kristian – Skal jeg bare google det?

[04:13] Meg – Nei, vi har jo disse vi kan se på (refererer til filmen som er spilt inn i Fraps).

[04:17] (lyder fra spillet, småmumling, og spoling i filmfilen)

[04:24] Kristian – God kvalitet

[04:26] Meg – Ja, Fraps er veldig bra det.

[04:28] (Lyder fra spillet: "Dont forget. Must not be forgotten. The shadow hunting me. I must hurry)

[04:35] Kristian – Og allerede her kan du jo bevege deg når du er i (mumling, refererer til den psykotiske tilstanden spilleren er i før en får kontroll over karakteren og spillet begynner).

[04:43] (Mer dialog fra spillet: "What have i done. This is crazy. Dont forget. Don't forget. I must not forget. Marcus. My name is ... I am ... Daniel).

[04:55] Meg – Allerede her har du vel masse informasjon om hvor du er vel?

[04:57] Kristian – Ja, du får vite det ganske kjapt at du er i...

- 5:00 min

[05:00] (Flere lyder fra innledningen i spillet).

[05:05] Kristian – grusomt ... grusomt ...

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[05:08] Meg – Ja, allerede der var det grusomt?

[05:11] Kristian – Jeg synes det var nervepirrende hele veien. På grunn av alle de der lydene. Ambient sounds som de har slengt på spillet. Masse sånn derre skritt og, ehmn... nei.

[05:22] Meg – Hvordan påvirker lyden egentlig ...

[05:26] Kristian – Nei, uten lyden hadde ikke spillet vært skummelt, i nærheten av like mye, sant. Du får den derre stemningen av at alt er helt jævlig. Og plutselig kommer det sånne dunk, og trampinger rundt om kring. Og så ... noe som detter, noe som brøler.

[05:41] Meg – Ja, da tenker jeg spesifikt for eksempel på ... var det her?

[05:48] (Lyder fra spillet. Regn og torden. Etter noen sekunder er det en lyd som høres ut som en kraftig vind. På skjermen bøyer verdenen seg på uforklarlig vis noen meter framfor spilleren samtidig med vindlyden.)

[06:07] Meg – Sånn som her.

[06:08] Kristian – Ja.

[06:09] Meg – Den hører jo ikke hjemme der.

[06:10] Kristian – Nei, det er ganske ekkelt.

[06:12] Meg – Gir det deg noen informasjon utover at det er skummelt?

[06:15] Kristian – Ikke noe annet enn at det virker som han fyren vi er er sinnsyk, eller at det er noen som koder med ham på ett eller annet vis. Men, utover det så vet jeg ikke hva jeg skal gjøre utav det.

[06:25] Meg – Du forstod at det var han som laget lyden, eller, at det der var ikke noen andre som laget lyden?

[06:35] Kristian – Det vet jeg ikke. Jeg kunne godt tenke meg at det kunne være noe annet også.

[06:41] Meg – Når du kommet her til så er det jo det annerledes.

[06:41] (Det kommer en ny vindlyd fra spillet. En dør åpner seg av seg selv noen meter framfor spilleren, som om den blir blåst opp)

[06:47] Kristian – Nå skjønner jeg jo at det er han som lager den lyden da. Det er jo klart.

[06:51] Meg – Men blåselyden hører til inne i ...

[06:58] Meg – men når vi snakker om lyd så kom det jo litt senere litt musikk.

[07:00] (klikking fra data mus)

[07:03] Meg – Akkurat denne biten her kan vi kanskje spole ... godt forbi. (en lang periode som blir brukt på å leite etter en bryter i spillet).

[07:08] (latter fra begge)

[07:13] Kristian – Brukte du lang tid på å finne switchen?

[07:14] Kristian – Det er jo sånn, du kan være heldig å finne den med en gang. (knipselyd) Der. Men om du ikke finner den så går du og soser fram og tilbake og løfter på det og det. Jeg var jo helt på villspor nå. Det er lenge til før jeg finner den (refererer til at jeg enda leiter framover i filmfilen).

[07:23] Meg – Ja, det er liksom ikke sånn som i Zelda, hvor den lyser.

[07:28] Kristian – (latter) Nei.

[07:32] Kristian – Tror du må inn i neste fil for å...

[07:41] Kristian – Still here...

[07:50] Kristian – Jeg gikk jo lenge.

[07:53] Kristian – Faktisk over et kvarter.

[07:58] Meg – Ja ... Du var nå tålmodig med det.

[08:00] Meg – Jeg hadde ikke lyst å bryte inn og ...

[08:01] Kristian – Si ”Trykk på den spaken!”

[08:04] (latter)

[08:05] Kristian – Det var jo bare flaks at jeg fant den og. Vi kunne risikert å sittet her i 20 minutter til Liksom, hvis jeg ikke hadde skummet igjennom veggene.

[08:11] Meg – Ja, der har du den.

[08:14] Kristian – Ja.

[08:14] (Lyden av en spake som knirker, og så knirkelyder fra en vegg som går opp. Lyden går straks over i et musikkstykke med noen klunk fra en harpe og noen strykere. Forandrer seg til en mer dramatisk melodi.)

[08:30] Meg – Her er jo det musikk.

[08:33] Kristian – Ja, dystre stemning. Mye moll og...

[08:34] (den dystre musikken fortsetter noen sekunder)

[08:38] Meg – Den hører jo ikke hjemme der.

[08:39] (Musikken fortsetter, og det blir en kort dialog i spillet mellom hovedpersonen og en annen person med en mørkere stemme. og det kommer lyder som antyder at noen spaserer, og at noen eldre knirkete dører åpner seg. Den andre personen som snakker i spillet er ikke tilstede på dette tidspunktet, og spillkarakteren beveger seg ikke, noe som antyder at samtalen har funnet sted til en annen tid.)

[09:18] Meg – Du skal ikke trenge å leve igjennom alt igjen, men ...

[09:22] Kristian – Nå vet du jo alt som kommer, så det er jo ikke skummelt å se igjennom den filmen. Det blir ingen overraskelsesmoment lenger.

[09:30] Kristian – Det er det som er så skummelt med spillet; du vet ikke hva som kommer, du er redd for det ukjente, liksom. Du sitter jo bare og aner ikke hva som skal skje.

[09:37] Meg – Og når du har kontrollen selv og...

[09:39] Kristian – Ja det er jo akkurat som det er du som styrer, du er der liksom.

[09:45] Meg – Men her kommer jo det, her snakker jo ... de lydene, de ... den samtalen som foregår der (refererer til overnevnte samtale inne i spillet).

[09:55] Kristian – mhm

[09:57] Meg – Det er jo en interessant måte å fortelle en historie på.

- 10:00 min

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[10:00] Kristian – Ja.

[10:02] Meg – Hva tenker du at det er.

[10:04] Kristian – Nei, jeg vet faktisk ikke helt om det er inne i hodet til han, at han har vært der før og husker de tingene som blir sagt. Eller om det bare er noe som ... nei jeg aner ikke. Jeg bare hørte på det, og skjønte at han Alexander nissen er en slemming. Og han som vi er, Daniel, er bare følger med, og gjør tingene som han får beskjed om.

[10:28] Kristian – Men det var kul måte å gjøre det på.

[10:31] Meg – Ja, den måten å fortelle en historie på, og også gjennom de notatene (refererer til notater inne i spillet som Daniel har lagt igjen til seg selv for å minne seg på hva hvem han er og hva han skal gjøre etter han får hukommelsestap).

[10:39] Kristian – mhm

[10:43] Meg – Nå har du ikke spilt lenge nok til å skjønte historien så mye vil jeg tro, men...

[10:50] Kristian – Nei, jeg skjønner ikke så sykt mye, men litt skjønner jeg jo.

[10:52] Meg – Det er en interessant måte å fortelle en historie på?

[10:54] Kristian – Ja.

[10:56] Meg – Sånn som det området du går i nå (refererer til omgivelsene spilleren manøvrerer i). Du går jo ut av det etter hvert.

[10:56] (klikkelyder fra musen. Spoler filmen framover)

[11:08] Kristian – Nå har du jo det der oppdraget hvor du skal finne de fire ingrediensene, sant. Så hver gang du finner dem, da raser det der greiene mer og mer sammen.

[11:17] Meg – Ja, det var nettopp det jeg ville finne et eksempel på.

[11:20] Meg – Når du kommer tilbake igjen ut (til samme omgivelser som over).

[11:20] (klikkelyder. Spoler fremdeles filmen framover)

[11:32] Kristian – Der skjønte jeg ikke, hvorfor den plutselig åpnet seg (refererer til en vegg i spillet som er delvis ødelagt, og som gir skjermteksten "Not breakable by hand" når en prøver å klikke på den).

[11:37] Meg – Hva mener du med plutselig?

[11:40] Kristian – For det stod at den var "not breakable by hand". Og så, ja ja, gikk jeg jo bare inn til den og trykket på den mange ganger, og likevel så gikk den opp.

[11:45] Meg – Ja ja, plutselig så var den breakable by hand.

[11:47] Meg – Det er vel kanskje en designfeil. Jeg så du leitet etter objekter å kaste på den.

[11:50] Kristian – Ja.

[11:51] Meg – Det vil vel være mer logisk å vente på de objektene.

[11:54] Kristian – Ja, eller en hammer eller noe, som du kan slå med.

[11:55] (lyder fra spillet; klunking fra kjettinger. Spilleren befinner seg i et bibliotek hvor enkelte bøker er koblet til et mekanisk system som, om gjort riktig, skal åpne en dør).

- [12:00] Kristian – Den her var jo veldig grei. Den lyser ut så jævlig den boken der.
- [12:06] Meg – Selvfølgelig, de må skille seg ut litt disse bøkene.
- [12:10] Kristian – ja ja.
- [12:10] Meg – Litt simpel egentlig...
- [12:12] Meg – Det var noe spesifikt jeg leitet etter nå.
- [12:13] (lyder fra filmfilen imens den spoler).
- [12:27] Meg – Ja, nå når du kommer tilbake igjen her
- [12:32] Kristian – ja ja, så blir alt rødt. Jeg aner ikke hva det betyr, eler hva det skal forestille men.
- [12:38] Meg – Med det forteller deg at...
- [12:40] Kristian – Noe skjer, det er hver gang at, altså noe vil hindre deg å lage den drinken da, eller mikse de der kjemikalieene sammen, så du kommer deg videre på et eller annet vis (refererer til en oppgave hvor en skal lage en etsende mikstur for å kunne etse seg vei gjennom en dør).
- [13:00] Meg – Har masse spørsmål, men siden det er første intervjuet må jeg hoppe litt fram og tilbake.
- [13:02] Kristian – ja ja, bare hopp fram og tilbake og spør.
- [13:09] Meg – Litt senere når du kommer deg forbi det, kan vi begynne å snakke om lyset.
- [13:16] Kristian – Ja
- [13:17] Meg – kommer jo... Det er vel gjerne i mine øyne en stor nøkkel til...
- [13:17] (lyder fra videosnutten som spoles framover)
- [13:40] Meg – Her og spiller vel lyden...
- [13:42] Kristian – mhm
- [13:44] Meg – Spesielt...
- [13:45] (det høres en brølelyd fra spillet)
- [13:47] Kristian – Jeg bare; ”Få den siste inni!” (refererer til et kjemisett hvor spilleren må lage en mikstur av forskjellige kjemikalier han har samlet)
- [13:48](latter)
- [13:49] Kristian – Orket ikke at det skulle komme noe dritt mer...
- [13:51] Meg – Jeg så det på deg, på reaksjonene dine at... Der ville du ikke mer.
- [13:56] Kristian – Nei. Er mange ganger jeg bare okka meg, bare ”faen, nå kommer det der faenskapet altså”.
- [14:04] Meg – Men spillet sier at du må gjøre det.
- [14:06] Kristian – ja ja, du må bare fortsette.
- [14:10] Kristian – Tok bitte litt tid før jeg skjønnte at du skal snurre på alle de der først (refererer til hjul som åpner rørene i kjemisettet, og blander miksturen).
- [14:16] Meg – Det blir du jo og straffet for.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[14:18] (Intense spøkelsesaktige lyder fra spillet, som blir avløst av en rolig pianomelodi når oppgaven er løst)

[14:40] Meg – Jeg tenker spesifikt på når du har klart den, og kommet deg videre dertil, så kommer du jo inn ... her.

[14:53] Kristian – Ja.

[14:54] Meg – Da kan vi snakke om lyset.

[14:55] Kristian – Ja.

[14:58] Meg – Hvordan påvirker lyssettingen opplevelsen av spillet og spillopplevelsen?

- 15:00 min

[15:06] Kristian – At det er helt mørkt?

[15:08] Meg – Blant annet.

[15:10] Kristian – Ja. (tenkepause) Jeg vet ikke, når det er mørkt så er det jo mye ... du ser jo ingen ting, du aner ikke hva som kommer. Du føler deg bare utrygg da.

[15:10] (lyd fra dialog som skjer mellom Alexander og Daniel i spillet, uten at Alexander er tilstede)

[15:32] Kristian – Nå velger jeg å ikke bruke lyset på grunn av denne dialogen her. Da regner jeg ikke med at det kommer noe mens de holder på å snakke.

[15:38] Meg – Du føler deg trygg?

[15:40] Kristian – Nå føler jeg meg veldig trygg. Derfor så... Da har jo det hver gang det har vært sånn snakking så har det ikke vært noen sånne skumle ting som har skjedd.

[15:47] Meg – Det er en unnskyldning for at du da kan løpe gjennom deler av brettet?

[15:51] Kristian – Ja. Også spare på oljelampen. Når det går vekk så er det opp igjen med den, og få litt mer kontroll da.

[15:58] Meg – Ja det, også et annet spørsmål, ressurshåndtering.

[16:02] Kristian – Ja. I starten av spillet så tente jeg jo på alt som var, og jeg hadde jo ikke peiling på at, jeg tenkte jo ikke at det var viktig at, særlig at du samler deg punkter rundt hvor du skal safe deg med lys da. Det er jo begrenset... Du kan tydeligvis ikke gå i mørket, da blir du gal. Da må du lage deg sånne små sjekkpunkt da hvor du kan være trygg. Og så kan du heller ikke se på fiendene lenge nok, da blir du også gal. Og så kan du ikke være i lys, for da ser de deg, og bla bla. Du må liksom luske rundt da.

[16:33] Meg – Så mye av stemningen, mye av det skumle, ligger i den ressurshåndteringen?

[16:38] Kristian – Ja.

[16:40] Meg – At du har for lite av det du trenger mye av egentlig?

[16:43] Kristian – Ja. Hadde du hatt evig med olje så er det jo bare å gå med lyset oppe da, og så får du aldri den der syke lyden, og begynner å gni tenner, og ...

[16:55] Meg – Men her får du jo også et motstridende hint; "Avoid looking at enemies to..."

[17:04] Kristian – Ja. "... regain your sanity. Or you're eventually be seen".



[17:08] Meg – Jeg tenker det er like før...

[17:15] Meg – Det var vel ikke der. Men senere får du jo det hintet at du må skru av det lyset når det er fiender nær.

[17:25] Meg – Men det er jo kontra at om det blir for mørkt så går jo sanityen ned.

[17:32] Kristian – Ja. Ja du mister vel mer sanity om du ser på en fiende da, i forhold til om det er mørkt. Det er vel derfor. Så du må bare egentlig ta av lampen da, og komme deg vekk fra fienden, og ta på lyset igjen.

[17:45] Kristian – Det er derfor da jeg så han der, så laget jeg en check point her da (peker på en fakkellamp han har tent på en annen vegg). Tente på her borte, så jeg kunne bare løpe bort her da.

[17:50] Meg – Bort der (peker på et mørkt område), og så løpe tilbake og gjemme deg, og så fram igjen når han kom?

[17:55] Kristian – Ja. Også fram igjen når jeg hadde fått fullt sanityen da. Den kan du jo sjekke i options. Når du går inn der så ser du jo en status på sanityen da.

[18:08] Meg – Ja, på et punkt der så sluttet den jo å fortelle deg hva...

[18:10] Kristian – Ja, det stod bare prikk prikk prikk. Da merker du at det lagges, altså når du dro musen rundt tok det lang tid. Alt sammen lagget, veldig treigt, og vanskelig å styre karakteren... ja.

[18:23] Meg – Ja, går det noenlunde samtidig med din egen sanity, holdt på å si at er det skumlere for deg når han er mindre sane, på en måte?

[18:30] Kristian – Ja, for du mister jo kontrollen, og når du ikke har kontroll er det jo mye skumlere ikke sant. Når du har kontroll, alt er belyst, du vet hva som foregår, da, da er det ikke noe å være redd for. Når du mister kontrollen, og alt er bare helt jævlig, da er det jo ... kjipt. Så jo mer fucka han blir, så blir jo vi skumlere.

[18:50] Meg – Ja, så det blir som helse i et annet spill?

[18:52] Kristian – ja.

[18:54] Kristian – Selv om du også har helse i dette spillet her, så blir det jo en ekstra ting.

[18:57] Kristian – To healthbars, på en måte.

[19:00] Kristian – Jeg prøvde aldri å vente i evigheter for å se hva som skjedde når han var i mørket, for det ble jo bare verre og verre. Jeg vet ikke hva som skjer jeg om vi bare står i mørket og ikke gjør noen ting. Om han bare til slutt kreperer og dør, eller... Jeg turte ikke å finne det ut.

[19:18] (latter)

[19:22] Meg – Ja da er jo det, hvor viktig det er at du klarer å leve deg inn i spillet, sånn sett at... Hvor viktig er det, lever du deg inn i det?

[19:33] Kristian – Jeg lever meg inn i, altså når jeg spiller, altså lyset er jo av så det eneste du, alt du får er jo fra spillet inn i hodet altså. Jeg lever meg hvert fall veldig inn i sånne spill da.

[19:44] Meg – Grensen mellom hva som er spill og virkelighet der; er den klart definert, etter hvert som du spiller, blir det... selvfølgelig du vet jo at du selv er virkelig, men glemmer du det?

[19:56] Kristian – Nei. Jeg glemmer jo ikke at jeg sitter og spiller et spill.

• 20:00 min

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[20:00] Meg – Nei?

[20:02] Kristian – Nei.

[20:04] Meg – Okey.

[20:06] Meg – Da blir det nei der.

[20:07] (latter)

[20:09] Kristian – Det hadde jo vært sykt, for altså, hvis jeg virkelig ikke ville, hvis det var for jævlig, så hadde jeg jo bare trykt pause, og ikke gidde å spilt mer.

[20:17] Meg – Nå muligheten til å trykke escape var...

[20:19] Kristian – Den var jo tilstede.

[20:21] Meg – Så hadde dette spillet vært sånn at du bare kunne gå inn i menyene på visse punkter, så hadde det vært annerledes?

[20:29] Ja, da måtte jeg jo bare reist meg opp og gått fra pc-en da.

[20:31] (latter)

[20:33] Meg – Det hadde vært pausen?

[20:35] Kristian – Ja det hadde vært pausen.

[20:38] Kristian – ehmn, ja.

[20:40] Kristian – Men jeg hadde ikke spilt det aleine! Og ikke med headset! Med headset er det jævlig mye verre enn med høyttalere. Jeg har spilt igjennom en av de der Fear spillene med headset, og det er helt grusomt.

[20:53] Kristian – Selv om de er veldig forskjellig fra dette her. Det her er mye mer intenst hele veien. Fear er jo veldig, jeg ville kategorisert det både i action og i horror.

[21:02] Meg – Ja. I motsetning til Fear har du jo ikke møtt en eneste fiende enda.

[21:05] Kristian – Ja. Og likevel så har det vært en time med... jeg har sittet og svettet liksom... og kroppen har ikke hatt det så jævla digg.

[21:11] (latter)

[21:16] Meg – Og så har jeg lyst å... et begrep, avatar, jeg nevnte det begrepet for deg i sted; forholdet ditt til karakteren du beveger rundt der inne. Begrepet avatar, du har sett filmen, det handler om når du har en avatar connection til en annen, du går inn i den personen, og du bytter ut din personlighet med den liksom.

[21:47] Meg – Hvordan styrer forholdet ditt til den karakteren du flytter rundt opplevelsen, hvordan blir opplevelsen av det, måten du får han til å hinke rundt på?

[22:00] Kristian – Jeg vet ikke jeg. Jeg tror ikke jeg... Jeg føler ikke at jeg sitter og er han fyren der på en måte da. Jeg styrer nå bare han, og gjør de tingene i spillet som han skal gjøre.

[22:16] Meg – Så selv om, holdt på å si, skjermen er på en måte dine øyne; det føles ikke sånn, det er hans øyne selv om?

[22:26] Kristian – Det er hans øyne selv om. Føler at jeg bare styrer, altså, jeg har kontroll over en fyr i et spill.

[22:34] Meg – Okey.

[22:41] Kristian – Vet ikke hvordan jeg skal forklare det jeg.

[22:43] Meg – Nei. Eh. Bare forklar det sånn.

[22:45] (latter)

[22:47] Kristian – Jeg har kontroll over fyren i et spill, sånn blir det kanskje.

[22:49] Meg – Og det glemmes aldri? Du slipper... Selvfølgelig hadde du plutselig følt deg som han her hadde vel vi måtte byttet stolen du sitter på etter hvert...

[23:02] Kristian – Ja ja, herregud, det er jo bare et spill.

[23:06] Kristian – Det kan jo ha noe med at jeg har spilt mange sånne spill, så, kanskje..

[23:11] Meg – Du kan på en måte trene deg opp til å...

[23:14] Kristian – Kanskje. Kanskje jeg er bedre trent enn en som aldri har spilt sånne før, og bare fikk satt seg ned å spille. Jeg vet ikke. Jeg har jo spilt skyte, first person skytespill i, ja, alle år, siden Doom. Eller Wolfenstein 3D.

[23:27] (latter)

[23:34] Meg – Ja, det er også... til første spørsmålet mitt her er det jo også, det er jo gjerne relatert til den, det er jo... Når du styrer han rundt her.

[23:46] Kristian – mhm. Sensen var veldig høy.

[23:47] (lyder fra spillet)

[23:49] Meg – Det er jo ikke Doom (refererer til det en ser på filmen av spillet).

[23:51] Kristian – Nei, det er ikke Doom.

[23:52] Meg – Det er ikke Fear heller?

[23:53] Kristian – Nei

[24:00] Meg – Vanligvis i skrekkspill... Måten han går på... Du flyter ikke like lett rundt?

[24:09] Kristian – Nei.

[24:14] Meg – Har det noen påvirkning på... La oss si Halo nå, eller en av de spillene, måten...

[24:18] Kristian – Halo har jeg aldri spilt.

[24:22] Meg – Ok, men du kjenner til den typen førstepersonsspill.

[24:22] Kristian – Ja. Du flyter bedre på en måte, eller?

[24:26] Meg – Ja, sånn gyroskopisk nesten. Hadde det vært den samme feelingen på spillet...

[24:33] Kristian – Nei, det hadde jo gått mye fortere da. Her går det jo, det virker som det er så store rom... så store områder, så det tar lang tid å komme fra en plass til en annen.

[24:49] Kristian – Men ellers er det ganske, altså, sånn som Thief og de spillene her som jeg er helt sikker på er samme utvikler, er jo helt likt. Sånn styremessig og sånn så...

• 25:00 minutter

[25:02] Meg – Prøver de å på en måte å lure deg til at det skal være mer et menneske som går her?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[25:07] Kristian – Ja.

[25:09] Meg – Og på den måten lure deg mer inn i spillet kanskje da?

[25:11] Kristian – Ja, sikkert. Noen spill er det jo sånn at du kan se ned, og så ser du beina dine, liksom. Og ser litt av brystet liksom, og sånne ting.

[25:22] Meg- Så du er mer klumsete rett og slett enn...

[25:27] Kristian – Ja.

[25:30] Meg - Og gjerne et videre spørsmål der; når du angripes der inne, du svarte vel på en måte sånn, du har et godt forhold til hva som er spill og hva som er virkelighet. Veldig god grense på der, så da er vel spørsmålet litt teit, men; hvem er det som angripes her?

[25:46] Kristian – Om det er ikke jeg som blir angrepet, eller om det er han?

[25:49] Meg – Ja.

[25:51] Kristian – Nei det er jo fyren i spillet som jeg styrer som blir angrepet.

[25:54] Meg – Og det er du fullt klar over selv om...

[25:55] Kristian – Ja ja. Det er ikke sånn at jeg sitter og... Selvfølgelig jeg kan jo kveppe da. Det var egentlig ingen spesielle ting jeg skvatt noe sånn særlig over foreløpig da. Jeg Syns bare det var jævlig ekkel stemning, og kjipt å utforske ting fordi at du hadde ikke peiling på hva som kom.

[26:12] Kristian – Men, så langt, var det ingenting jeg bare sånn whoa (kveppelyd). For det har jo hendt også at det skjer. Men det kommer jo sikkert senere i spillet, jeg har jo ikke spilt noe særlig mye foreløpig.

[26:22] Meg – Ja, så spillet er mer basert på stemning?

[26:24] Kristian – Ja det er sånn psyco horror da på en måte. Altså... jeg syns det var ganske skummelt.

[26:34] Meg – Ja, selvfølgelig, man kvepper jo litt, men samtidig er det helst den der lyden...

[26:36] Kristian – Ja, også, du har ikke lyst å gå videre, du har ikke lyst å gå inn i det rommet, fordi at... men så sitter (Jeg) bak deg.

[26:46] (latter og mumling)

[26:57] Meg – Men, er det troverdig dette her? Det du går rundt i, er noe av det troverdig i det hele tatt?

[27:03] Kristian – Ja, jeg syns det var veldig... Det var ikke noe sånt som virket helt mongo eller ulogiske ting. Selvfølgelig det er jo paranormale ting som skjer da, så det er jo... Men det var jo... Jeg syns det var bra. Oppbygd, og bra laget.

[27:16] Meg – Og er det viktig at spillet er troverdig?

[27:20] Kristian – Ja, hvis, ja det er veldig viktig.

[27:26] Kristian – Hvis du plutselig bare sånn; hva faen er dette her, dette gir jo ingen mening, dette her blir jo bare tull. Da gidder du ikke sitte og bruke tid på det, ikke sant? Det blir jo som å se en jævlig dårlig film; du gidder jo ikke se tre timer med en møkkfilm. Da slår du av etter en time liksom.

[27:46] Kristian – Det er jo det, spill ser jeg på som en veldig lang film, som du koser deg igjennom, hvis historien er god nok.

[27:56] Meg – Så det er viktig at du skal kunne tro på omgivelsene, og tro på det som skjer?

[27: 59] Kristian – Ja.

[28:00] Meg – Selv om det er Science Fiction?

[28:01] Kristian – Selv om det er Science Fiction. Altså, jeg har jo ingen tro på noe som helst sånne dere overnaturlige. Men det er jo gøy å bare fantasere om det, og leve seg inn i en historie. Jeg har jo ikke noe imot å se overnaturlige filmer og sånt. Men, jeg har jo null tro på det i virkeligheten.

[28:20 ] Meg – Jeg har jo en kamerat som ikke takler å se Science Fiction, på grunn av at han takler ikke det der. Han kan ikke se det troverdige i det.

[28:25] Kristian – Ja, okay. Ja, jeg vet, jeg har mange sånne kompisar også, men, Science Fiction er jo... mmmh... Det her er vel ikke Science Fiction, for det her går jo bak. Er ikke Science Fiction at du går framover da?

[28:36] Meg – Det har ikke noe med tid å gjøre. Det har rett og slett med fiksjon. Science fiksjon.

[28:43] Kristian – Ja, men, man kan jo ikke utelukke ting som blir vist i Science Fiction filmer alltid da. På grunn av at, du vet jo aldri hvilken teknologi som utvikles. Men, når det begynner med sånne spøkelser, og monster, og ånder og demoner, og sånne ting. Det vet du jo at du kan nesten utelukke på grunn av at, vi har jo ingen bevis for at noe som helst har skjedd, eller, altså. Det ville jo vært vist for lenge siden, så mange som mener de har sett, og hørt og.

[29:11] Meg – Så kan du ikke bevise at Star Trek ikke, at de ikke kommer til å bygge et Enterprise...

[29:14] Kristian – Ja ja, det kan du jo, det er jo et romskip, det kommer jo til å bli bygd romskip i framtiden, sant.

[29:20] Meg – Så det er troverdig, imens, samtidig... Superhelt filmer er jo også Science Fiction. Det blir jo mindre, Superman er jo mindre troverdig enn Enterprise.

[29:35] Kristian – Ja, selvfølgelig selvfølgelig.

[29:37] Meg – Men allikevel så tror du på det, i fiksjonsuniverset.

[29:43] Kristian – Joda, joda, joda.

[29:48] Meg – Jeg holdt på å si, det er jo troverdig innen sin historie.

[29:56] (mumling)

[30:05] Meg – Jeg har flere spørsmål altså.

[30:06] Kristian – Gogo go.

[30:10] Meg – Skal vi se, vi har tatt lyden, vi har tatt lyset...

[30:14] Kristian – Det var ikke så mye lys i det her spillet, men..

[30:16] (latter)

[30:19] Kristian –Den jævla oljen...

[30:22] Meg – Ja, ressurshåndtering er vel en nøkkel. Det vil vel være en nøkkel når jeg skal slenge folk inn i Doom 3 og.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[30:33] Kristian – Ja, men, der har du jo evig med lys da. Bortsett fra at du må ta ned lyset, og så skyte. Så Doom 3 syns jeg er mye bedre å spille enn det her.

[30:40] Meg – Men du har ikke evig med ammunisjon.

[30:41] Kristian – Nei, det har du ikke, men, det er jo begrenset hvor vanskelig det er å drepe de der greiene. Men, fikk du ikke noe sånn kubein eller noe sånn melee greie på Doom også da?

[30:51] Meg – Du får jo motorsag etter hvert.

[30:52] Kristian – Ja, stemmer, stemmer.

[30:54] Meg – Derifra og ut kan du jo egentlig bare løpe med den foran deg gjennom spillet.

[31:00] Kristian – Nei, altså Doom 3 har jeg spilt igjennom, og den dere ekstrapakken Ressurrection of Evil, eller hva den het. Men det her syns jeg jo er mye skumlere.

[31:13] Meg – Og da kommer vi videre på generelt om horror som sjanger. Fortell meg om den, hva bør et dataspill, hvis du skal kalle det et horror, hva bør det være, hva bør det inneholde?

[31:26] Kristian – Ting som gjør at du, ting som gjør det ukomfortabel når du spiller da. Eller ting som, altså, skremmende ting, paranormale ting, psykotiske ting. Det behøver ikke være paranormalt heller, det kan jo være, sånn som Condemned og sånn, hvor du løper rundt og jakter på psykotiske mordere og sånt da. Men... Jeg vet da faen jeg, skummel stemning, og dreping, og ting som skal ta deg.

[31:58] (latter)

[32:00] Meg – Ja, dreping av ting som skal ta deg... Her... du trenger jo ikke å drepe en...

[32:02] Kristian – Nei her har jeg ikke drept noe enda, så. Men jeg regner jo med at det er en stor del av spillet på sikt da. At du skal, du kan jo ikke gå rundt og være passiv et helt spill vel? Det regner jeg ikke med.

[32:17] Meg – Det kan jo være...

[32:28] Kristian – Ja, det kan jo være.

[32:23] Meg – Holdt på å si, hvis du ikke har drept noe første timen av et spill, så er det vel... Kanskje du bare får lust for blood, som spiller inn da... finner en og... Men det bør være noe paranormalt for at det skal være horror?

[32:28] Kristian – Ja. Jeg har vel ikke spilt så mange spill som ikke har noe paranormalt ved seg. Altså, du har jo... fan du kan ikke kalle Half Life for noe horror spill.

[32:55] Meg – Men samtidig er det jo mye skummelt i det.

[32:56] Kristian – Ja ja, det er jo litt creepy med de dere aliensene, men det er jo veldig... belysningen, og så er det veldig rolig stemning og sånne ting da. Så du føler ikke at du er på vakt og, det her er jo slitsomt nesten å spille, fordi det er så masse lyder og dritt du hører...

[33:18] Meg – Ja, så hvis du skulle, ehmn, noen forskjeller på dette og Half Life det blir jo vanskelig, for dette er jo et helt annet spill. Men, hva er det som gjør dette skummelt, og Half Life gøy, holdt jeg på å si...

[33:27] Kristian – Fordi Half Life er bare et action spill da. Du føler ikke at det er kjipt å spille det på noe tidspunkt. At et er noen rom du ikke tør utforske fordi du ikke aner hva som er der. Og det er ingen lyder som plager deg i Half Life, og sånne ting da.

[33:46] Meg – Har det også med at det er, at når jeg satt deg ned med dette spillet, så sa jeg at det var et horror spill? Spiller det inn, at du vet at det er et horror spill, imens Half Life...

[33:53] Kristian – Altså, hadde du sagt at Half Life var et horror spill, og så hadde jeg aldri spilt det før, og så hadde jeg begynt å spille det, så hadde jeg jo sittet her på en 40 minuttstogtur først, og så hadde vi begynt å spille det i 30 minutter, og så hadde vi møtt en aliens, og så... Nei, jeg hadde ikke syns det var noe særlig skummelt.

[34:16] Meg – Okey. Half Life er vel et dårlig eksempel der, men vil det være påvirket av at du vet hvilken sjanger det er?

[34:29] Kristian – Nei, jeg tror ikke det. Jeg hadde skjønnet det rimelig fort. Når du starter det spillet her, altså, du vet jo det innen ti sekunder at dette her er et skummelt spill. Du starter bare pang, rett i at du er syk i hodet liksom.

[34:43] Meg – Så spillet forteller deg at...

[34:44] Kristian – Spillet forteller med en gang at det er et horror spill. Det er ingen tvil.

[34:50] Meg – Og da oppfører du deg som...

[34:52] Kristian – Ja, du tar de forhåndsreglene som, at det er kjipt, og at det er skummelt.

[34:58] Meg – Ja du vet, at for eksempel du har knapphet på ressurser?

[35:01] Kristian – Ja, men det fant jeg ikke ut med en gang, men det lærer du etter hvert.

[35:08] Meg – Og så et spørsmål om appell; Hvorfor tror du at spillere i det hele tatt velger å spille horror dataspill?

[35:16] Kristian – Ja, si det. Det er vel bare for å tease nysgjerrigheten. Nå er jo ikke horror de mest populære spillene i verden da. Og det er det jo sikkert en grunn til. Sikkert derfor også horror filmer ikke er de mest populære. Folk syns ikke, eller, mange liker det jo. Men, det er jo ikke de som selger mest, og gjør det best på kino, og sånt. Det er vel for at folk liker ikke å bli skremt. Det er vel kanskje en naturlig ting, fordi at det er ubehagelig.

[35:45] Kristian – Men jeg er fasinert av at det går an da, fordi det er jo ganske ulogisk at du skal sitte og være redd når du spiller et spill. Altså det er jo ingenting fysisk som kan skade deg. Det er jo ingen ting som gjør at, altså, vi er jo ikke designet for å være redd, altså vi er designet for å være redd for ting som kan true, og at vi dør og så videre da. Men, vi kan jo ikke dø når vi sitter og spiller et spill. Derfor er det ganske rart at vi fortsatt blir redd da.

[36:15] Kristian – Og så syns jeg det er gøy da. Jeg syns det er gøy å... ehm. Jeg syns det er fascinerende... å bli skremt.

[36:23] Meg – Det er fascinerende å...

[36:25] Kristian – Ja, fordi at det er ulogisk. Men det er vel fordi at vi lever oss inn i den rollen som han vi spiller har da, og så...

[36:35] Meg – Ja, altså... til tross for det du sa i sted?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[36:37] Kristian – Ja til tross for altså, jeg styrer jo karakteren, og jeg vet at jeg ikke er han karakteren, men fremdeles så er det jo, styrer han jo...

[36:46] Meg – Men du må jo forholde deg til han?

[36:48] Kristian – Ja du må jo forholde deg til han på ett eller annet vis da.

[36:52] Meg – Ja, selv om du er fullt klar over at det er Daniel, og du er (NN.).

[36:56] Meg – Akkurat den må jeg stryke...

[36:58] (latter)

[37:00] Kristian – Du kan klippe og herje.

[37:03] Meg – Ja, nei, det skal jo egentlig være anonymt dette her selvfølgelig.

[37:08] Kristian – Ja.

[37:13] Meg – Men... du sa også at det var ikke så populært å bli skremt av disse tingene. Men samtidig, Skrik filmene. De er jo vanvittig populære.

[37:21] Kristian – Ja, men. Jo, det er jo kanskje... Men var ikke det litt milde skrekkfilmer?

[37:31] Meg – Det blir mer sånn tenårings...

[37:33] Kristian – Ja det var jo tenårings... Det var jo veldig sånn det mainstream horror, eller hva du skal kalle det.

[37:42] Meg – Så vi kan konkludere med at det er litt sære folk som interesserer seg for dette?

[37:46] Kristian – Det er kanskje det. Altså jeg sitter ikke å koser meg på en lørdags kveld med dette spillet her aleine, i et mørkt rom, med headset. No way!

[37:56] (latter)

[37:58] Kristian – Det er ikke gøy!

[38:00] Kristian – Men jeg kan spille det med kompiser, og gå igjennom det sammen, og sitte og være skremt sammen. Det har jeg ingen problemer med.

[38:11] Meg – Så det blir litt den gruppeaktiviteten? Det der sitte og skremme hverandre, og ha det gøy med det?

[38:21] Kristian – Ja.

[38:22] Kristian – Det er jo faen meg jævlig skummelt det her.

[38:23] (latter)

[38:26] Kristian – Jeg vet at jeg har kompiser som ikke blir redd i det hele tatt av skrekkspill. Men jeg tror det er fordi de ikke engasjerer seg når de spiller. De bare sitter der som maskiner og driter i hva... Det er jo veldig rart, at de ikke klarer å engasjere seg da.

[38:45] Meg – Ja. Og hvis de ikke klarer å engasjere seg, så vil de jo sånn som i hannes tilfelle, dø veldig fort.

[38:47] Kristian – Ja kanskje.

[38:50] Meg – Hvis de ikke vet selv hva som er skummelt, så vil jo ikke de...

[38:55] Meg – Men... Du lar deg engasjere?



[39:00] Kristian – Yes.

[39:05] Meg – Får se hva jeg mangler nå...

[39:13] Meg – Har vært igjennom spillmekanikker, lyd, lys.. (mumling)

[39:30] Meg – Ja, vi har vel egentlig vært igjennom de fleste. Har du noe mer du har lyst å si om horror spill generelt? Eventuelt om dette spillet her som ville være interessant å ha med seg hvis man først skal studere de?

[39:45] Kristian – Ehm. Vet da faen jeg. Vi har jo dekket ganske mye da, har vi ikke det? Ja?

[39:49] Meg – Jepp.

[39:50] Kristian – Nei, kommer ikke på noen spesielle ting. For den optimale opplevelsen, spill det med lyset av, og headset på en veldig god maskin så du får best grafikk.

[40:05] Meg – Så det var en liten tabbe av meg i dette tilfellet å ha de der?

[40:10] Kristian – Ehm, det var ikke en tabbe i mitt tilfelle, for jeg tror ikke jeg hadde klart å spilt igjennom det hvis jeg hadde brukt headset. Altså, det hadde vært sinnsykt mye skumlere. Så hvis du skal gjøre det på de neste folkene, så hadde det vært veldig gøy. For deg...

[40:24] (latter)

[40:25] Meg – Ja, ja, ja.

[40:27] Kristian – For de; nei!

[40:29] (latter)

[40:32] Meg – Nei, ja, godt svar!

[40:35] Meg – Nei, men et annet problem er jo at da hører jo ikke jeg hva som skjer.

[40:40] Kristian – Går det ikke an å få lyd på høyttalerne og?

[40:48] Meg – At jeg hadde hatt et eget headset?

[40:50] Kristian – Nei, men at de sitter med eget headset, og så får du lyden utav her? Det går an å stille her, og så får du lyd utav begge. Det kan jeg i hvert fall på min.

[41:00] Meg – Okey, kanskje noe å tenke på... Men da avslutter vi.

[41:07] Slutt

### *Arnold - Doom 3*

Tid: 1:47:48

[00:00] Meg - Hei.

[00:02] Arnold - Heisan.

[00:04] Meg - Da skal vi begynne intervjuet her. Først vil jeg at du skal fortelle litt om spillet og spillsituasjonen, hvordan fungerer den for deg?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[00:12] Arnold - Selve settingen, historien, og... Det er lett å komme seg inn i, du reiser til en annen planet, skal utforske, redde noen scientists, ganske klisjéaktig sånn sett. Men kommer deg raskt inn i historien, og veldig trykk på spillet hele tiden, sånn at du alltid sitter med puls. Kjente jo at hjertet var over normalen hele tiden omtrent. Så skrekksjangeren er ganske sterk der ja. De får til det de vil, vil jeg si.

[00:38] Meg - Vil du si at dette er et skrekkspill?

[00:40] Arnold - Ja, definitivt. Fordi at de har skrekelementer, kveppeelementer der du hopper til, ganske så mange ganger. Spilte vel i en halvtimes tid, og kvepp vel en ti ganger allerede. Så ja, ganske.

[00:53] Meg - Det er et skrekkspill?

[00:56] Arnold - Ja, i min oppfatning så er det det.

[01:00] Meg - Ja, det er mange som vil være enig og uenig i.

[01:03] Arnold - Ja, den ser jeg.

[01:06] Meg - Men det har de elementene...

[01:08] Arnold - Ja, i hvert fall det jeg oppfatter som skrekk da, kan du si. Relaterer veldig til de gamle Nemesis spillene, hvor han løper etter deg hele tiden, omtrent sant. Du får sånn panikk hele tiden, sant. Du må hele tiden se deg om her, for om du skyter på en fyr, så plutselig kommer det en eller annen kis bak deg som du vet tåler tre shotgun skudd, sant. Da er du så og si dau allerede. Ganske stressende. Sånn er det ikke til vanlig, da kommer det fem personer foran deg, og du har ti sekunder på å skyte de, før de skyter deg, alt etter hvilken vanskelighetsgrad du har. Men sånn var det ikke her. Her var det bare stress, og mørkt.

[01:35] Meg - Ja. Og, kontrollere og sånt, det funker til den sjangeren?

[01:40] Arnold - Jada. Du må nesten være så interak... altså være så bevegelig. Skulle du sittede med noe annet hadde det vært vanskelig å spille, fordi du kunne ikke ha snudd deg raskt nok. Så, det blir veldig sånn intenst da. Så du må ha full fokus. Akkurat sånn som online spillene før i tiden.

[01:55] Meg - Ja, fordi det andre spillet jeg har, det Amnesia, der er du mye mer klumsete.

[02:00] Arnold - Ja, sånn firkantet? Du må gå sånn som det der, sånn Resident Evil style?

[02:07] Meg - Nja.... Du føler at det vugger... Hadde det fungert i dette spillet?

[02:10] Arnold - Neineineineinei. Da hadde du dauet med en gang. Du kunne ikke spilt det. Det hadde blitt på det enkleste, med freecetime, omtrent.

[02:16] Meg - For horrific rett og slett?

[02:17] Arnold - Ja, rett og slett. Begge deler kan være like skremmende, men da må de lage en annen setting på det. Roligere, men dyster og mørk. Dette her er mer action fylt, med horror elementer. Veldig gøy, men stressende. Du vet aldri hva som skjer. På de der andre horror spillene sitter du bare å venter på at monstre skal komme, men her er det jo eksplosjoner, og alt hva faen, sant. Du vet rett og slett ikke hva du møter.

[02:42] Meg - Ja, fordi han veilederen min, han som du så i sted. Han har jo gjort litt forskning på sånne ting, og han snakker om at denne typen, når du beveger skjermen, er som... Du har sett sånne filmkameraer som man har festet til kroppen? Det er mye den mobiliteten.

[03:00] Arnold - Ja, og det er veldig heldig. Det kunne ikke vært noe annet. Men det tror jeg de visste. Fordi de har sikkert vært inne på tanken. Det er veldig mange som tenner på den der, hvor du kan se ovenfra, sjangeren. Men, det er, ja, helt kurant den.

[03:12] Meg - Og spillet er, er det for lett, eller vanskelig, eller?

[03:16] Arnold - Ja, nå var det første gang da, nå på normal da, så var det ganske vanskelig ja. Sløvet kanskje litt med skuddene da, men ellers så skulle jeg kanskje klart å overleve litt til. Litt lite healthpacks å finne da, men det er vel (mumling, given marine?) går jeg ut i fra.

[03:35] Meg - Ja, men det blir vel ikke for vanskelig?

[03:38] Arnold - Neida. Det er bare sånn, jeg har litt dårlig retningssans, så jeg looket litt i begynnelsen. Men utover det så gikk alt helt kurant. Ingen problemer, eller ingen hindringer.

[03:45] Meg - Ja, fordi det er utfordringer, men det blir ikke sånn at du bare gir opp, og sier nei, dette gidder jeg ikke?

[03:52] Arnold - Ja, det er akkurat det sant. Den grensen der har jeg lekt med ganske mange ganger, i mange forskjellige sjangere. Alt fra adventure, og action, og strategi og sånt. Av og til står du fast, og ikke gidder mer, men det er en grense der du får lekt med hodet ditt. Men den de har nå for tiden, den er egentlig ganske grei. Du har valg, men du ser også at mønsteret går litte granne igjennom. Ikke så veldig, men du har liksom, «å faen skal vi tilbake nå?». Du har liksom den, sant. I nyere spill så har du ikke den, ikke sant. «Åja, nå har jeg vært her, nå skal jeg der, og så skal jeg der, og så skal jeg der, og så er jeg ferdig».

[04:28] Meg - Så det er ikke rett fra A til B, men...

[04:30] Arnold - Nei, det er liksom nok utfordringer, og skrekkelementer selvfølgelig. Fordi det er jo det de innbyder til, og da vet du det at det er en god porsjon av det. Og så har du en god historie som bygger oppunder og. Ganske sånn der at nå skjer det noe, og så nå skjer det noe, og så nå skjer det noe. Du blir liksom levd inn i det med en gang. Hadde du ikke hørt noe mer om de dere marines, sant, så hadde du bare gitt faen, og bare slaktet for deg selv.

[04:43] Meg - Ja, kunne like gjerne spilt det originale Doom?

[04:55] Arnold - Ja, nettopp. Men her får du jo en følelse av at du kan gjøre noe enda, sant. Og at du må kjappe deg, kjappe deg, kjappe deg, fordi at du hører lyder. Så, de treffer ganske bra på det de skal. Må bare stoppe meg hvis jeg maser for mye, altså...

[05:07] Meg - Neineinei, det er nesten en fordel om du maser mye.

[05:12] Arnold - Fordi jeg har mye meninger om det, fordi jeg er helt enig i det du holder på med. Fordi at jeg synes det er temmelig kjedelig å sitte med fingeren i... og bare kjede seg igjennom et spill, en etter en etter en. Bruker 500 kroner på å kjede deg, sant.

[05:25] Meg - Ja, det er et spesifikt begrep det der, (flow) kaller de det i forskningen. At hvis et spill blir for lett eller for vanskelig, så bare kutter folk det ut.

[05:35] Arnold - Ja, mye interessant sant. Og hvis det skjer det på en sjanger, så bare kutter du ut neste, sant. Faller vekk fra det, og prøver å finne noe annet. Ender bare med at du spiller reruns av gamle spill, fordi det er gøyere.

[05:45] Meg - Ja, fordi at dette er gjerne ikke sjangeren som du har lyst å.... Zelda er jo et spill som er sånn type, hvor du gjerne må gå tilbake igjen, og så fram, og så tilbake, og så fram, og så tilbake...

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[05:55] Arnold - Ja, fordi det funker. Det er sånn du kunne spilt tusen ganger.

[06:00] Meg - Ja, fordi det vet du når du kjøper et Zelda spill.

[06:04] Arnold - Ja, fordi at mulighetene er så stor, og du får en frihet som du ikke har ellers. Den friheten er stort sett strippet fra 2010, 2009, 2008, sant. Da begynte de jo med de der video motion, hva er det det heter... Video motion. Alt er liksom bare motion. Men de har jo begynt å leke med de dere spillene, der hvor du styrer forskjellige elementer av spillene da. Det er jo ganske artig da, masse sånn sekvenser, så tar de utfordringene litt inn i. Men, det veier jo ikke opp likevel, de der sekvensene hvor du prøver om igjen og om igjen, fordi det er litt vanskelig å trykke X og Y, og gjør det, og gjør tusen ting etter hverandre, sant. Det er underholdende i en viss grad; du får en film i presang for det da.

[06:41] Meg - Ja, filmen blir en slags...

[06:44] Arnold - Ja, gave mot at du greier det, sant. Her, sant, når du spiller her sant, så blir det alltid en intensitet hele tiden. Det vil du jo få der og, men du føler hele tiden det at du får ikke brynt deg, sant. Du bare sitter og venter på neste sånn dere greie. Så går du et annet sted, annet sted, annet sted, hele tiden.

[07:00] Meg - Så historien blir fortalt som belønning i andre spill?

[07:03] Arnold - Ja, det koker vel ned til det at det begynner å, spillene... okey, nå lager vi en historie, okey, nå lager vi det. De greier ikke å knytte sammen tingene lenger, sånn som de gjorde før, på de gode gamle spillene. Der du får bryne deg, der du har en god historie, og du blir underholdt, og det blir ikke for vanskelig eller for lett. Hele tiden en balansegang.

[07:20] Meg - Det ligger vel gjerne til... Etter min mening så handler det vel litt om at bransjen har blitt sånn, vil jeg tro... for eksempel på grunn av finanskriser og slikt så trenger de raske penger.

[07:33] Arnold - De har ikke råd til at folk skal sitte og spille et spill i et år, sant. At World og Warcraft har blitt så stort det skjønner jeg faktisk ikke. Men det er jo månedlige utgifter, så der har du vel svaret på den egentlig.

[07:42] Meg - Ja, men det har nok med at de er ufattelig flinke i det de gjør og.

[07:45] Arnold - Ja, men, det bare overasker meg at ingen har torpedert de, eller ødelagt for de, så de ikke tar av så mye av spillbransjen. For det er jo det de gjør egentlig, de bare låser ned et stort marked, fordi det er jo ikke tidsbegrenset i det hele tatt.

[08:00] Meg - Men, Age of Conan prøvde jo seg, men de gikk jo i den gamle fellen som Blizzard nesten aldri går i, at de gav ut spillet før det var ferdig.

[08:08] Arnold - Ja, så kom det sånn elendig elendig update, og så var det ingen som likte de, og så sakk de litt nedom. Og nå har de bare sagt i fra seg... de har bare gitt opp og begynt på et nytt spill. Som jeg ikke helt husker navnet på, men det skulle visst være ganske lovende.

[08:19] Meg - Veldig kjipt for de av oss som hadde aksjer i Funcom da...

(latter)

[08:27] Meg - Men, så over til estetikken i dette spillet.

[08:33] Arnold - Forklar.

[08:35] Meg - Vel, det handler om hva du ser, rett og slett. Estetiske kvaliteter kan bety at noe er pent...

[08:42] Arnold - Veldig dystert setting da. Veldig dystert setting. Men det vet du når du hører Doom, så vet du hva du får, sant. Da er det djevelen som kommer. Eller en definisjon av ham, i hvert fall.

[08:52] Meg - Ligger i navnet på spillet?

[08:53] Arnold - Ja. De på en måte visualiserer det før du i det hele tatt har sett det. Du vet hva du får, sant. Og de på en måte treffer midt på det jeg forventet meg og. Sånn som i begynnelsen når du fikk se det der bildet, og så plutselig kom du inn i settingen, og så, wow. Det var ganske bra grafikk og. Det begynner å bli noen år nå, så var litt usikker på hvordan det så ut.

[09:11] Meg - Ja, nå vet jeg ikke hva den maskinen der har inni seg, men skulle vi kjørt det på full oppløsning...

[09:18] Arnold - Så hadde det nok blitt litt bedre ja. Men jeg ble jo imponert likevel, for jeg ser jo hva du har å jobbe med.

[09:22] Meg - Vi kan jo se på det. (klikkelyd fra data mus, lyder fra spillet, og mumling)

[09:55] Meg - Innledningen her, sånn du ser den, hva forteller den deg? Skaper det en stemning for deg allerede, eller?

[10:00] Arnold - Altså, du får jo følelsen av at du skal utemomjords da. Og den der kjærringstemmen er jo (mumling).

[10:15] Meg - Ja, det er jo ikke et menneske....

[10:18] Arnold - Ja, det er jo en sånn dere (mumling). For det lager jo en sånn setting at det er sånn syke ting som er på vei til å skje.

[10:30] Meg - Ja, og dette her er vel.... (lyder fra ladeskjermen før spillet begynner, hvor en ser et bilde av Mars og et objekt som er på vei mot den.) Det er vel meningsløst egentlig, er vel bare for å lage en kontekst.

(Lyden går inn i introsekvensen av spiller når spilleren lander på Mars.

[10:45] Meg - Dette var vel det du snakket om i stedet ja.

[10:48] Arnold - Ja, trodde ikke spillet var begynt enda. Trodde spillet enda var i en sånn dere mode hvor (mumling). Tenkte det skulle komme fem linjer med rulletekst, og så «accept mission».

[11:00] Meg - Og så at det kommer ned i en mye mer kornete grafikk enn..

[11:08] Arnold - Ja, de har tatt en sånn der Half Life approach i begynnelsen, men bare at de har gjort den mye kortere. Jeg tror folk var ganske lei av å gå og surre i de der gangene i en evighet før en kunne begynne.

[11:20] Meg - Ja, men det er vel litt sånn der i dette spillet og; det der at du går og går, og så går du..

[11:25] Arnold - Joda, jeg var faktisk heldig med at jeg traff så bra som jeg gjorde da. (latter) Men det var ikke så langt at det skulle bli kjedelig.

[11:45] Meg - Men, omgivelsene her, er de..

[11:50] Arnold - Det er bare sånn at du kan se de dere områdene, og at det snart nå kommer ett smell, for nå kommer det noe å tar deg snart. Var ikke så langt unna det. Litt kult at du skulle utforske her, og

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

så okey, når du skal tilbake denne veien her (området hvor en går ute på overflaten av mars), så blir det spooky. Det var de jo faktisk ikke da, det var overraskende egentlig. Jeg trodde jo det skulle bli hellfire utenfor. Men utover det så... dystert, det er liksom det det går i. Forlatt. Du ser liksom for deg at det skal bli ødelagt.

[12:20] Meg - Og fargebruk og sånn?

[12:24] Arnold - Nei, det er vel ikke så mye farger egentlig, var det det da? De fokuserer vel på røde farger, og eksplosjons farger, og ting som du kan relatere til (mumling), blod, og drit, gørr...

[12:35] Meg - Ja, når du ser et rødt lys som blinker, da er det ett eller annet?

[12:38] Arnold - Ja, da er det ille for alle.

[12:42] Meg - Hadde de byttet det ut med grønne lys...

[12:46] Arnold - Grønne blomster... hadde vært litt sånn der annerledes (latter). Du forventer ikke å se en Happy Tree friends figur inni her. Da hadde du skjønt at det var en bug.

[12:50] Meg - Men, Happy Tree Friends kan være veldig morbid det og..

[12:55] Arnold - (latter) Det var det skjønneste jeg kom på oppi hodet! (latter) Jeg elsker de der episodene! Har du spilt spillet?

[13:04] Meg - Nei.

[13:06] Arnold - Det ligger på Steam, kan laste det ned der.

(lyder fra DOOM 3)

[13:20] Meg - Men, når vi først er inne på hvordan ting ser ut, så kan vi...

(lyder fra spillet, og mumling)

[13:35] Meg - ... Jeg mener det var et spesifikt punkt i spillet...

[13:42] Arnold - Når jeg loket sånn? Det var litt nærmere slutten.

[13:55] Meg - Jeg tenkte når du kom her.

(Lyder fra skudd fra en hagle i spillet)

[14:00] Arnold - At jeg overlevde mot han var overraskende! (latter) Jeg var helt sikker på at jeg skulle dø da!

[14:15] Meg - Ja, men, når du ser på han der nå (et Imp monster i spillet). Fortell meg om han.

[14:25] Arnold - Han ser vel egentlig ut som døden selv da. Veldig stressende person. Med en gang du får det første bildet av at han kan kaste de der ballene, og at han tåler mer enn et shotgun skudd, så vet du at du må være bevegelig. Jeg står jo oppi et hjørne, hva faen skal jeg gjøre da? Så da var det panikk liksom.

[12:40] Arnold - Hvis det var det du tenkte på. Sånn som han, han ser bare helt fucket ut, enkelt og greit.

[14:46] Meg - Men, er det er menneske dette her, eller hva føler du at det er?

[14:50] Arnold - Det er vel en mutasjon av noe. Men når du så de der djevelhodene som fløy rundt, så regner du med at det er en videre mutasjon av de menneskene som ble sånn der halshugget. Men han

er sånn der classic, akkurat som en hund i Resident Evil, stressende faen som du ikke vil ha noe med å gjøre.

[15:05] Meg - Ja, du vil vel ikke ha noe med noen av disse å gjøre egentlig?

[15:10] Arnold - Jo, det zombiene var koselige, de har du litt kontroll på. Utenom han med shotgunen som jeg ikke så snurten av. Holdt på å klikke for meg!

[15:18] Meg - Ja, vi skal klage litt på den lommelykten senere.

(lyder fra spillet)

[15:50] Meg - Her, dette er vel første gang du møter på en fiende.

[15:55] Arnold - Jeg er egentlig litt imponert over meg selv, siden det var første gangen.

[16:08] Meg - Nå er han jo forandret. Hva tenker du når du ser han nå i forhold til...

[16:12] Arnold - Det mennesket der?

[16:15] Meg - Ja, det estetiske ved det..

[16:20] Arnold - Det er jo at han har blitt ond. Sant, du så jo at jeg skjøt han med en gang. Jeg hadde ingen videre ettertanke ved det. Jeg kunne jo egentlig ikke se at han var blitt fucket før jeg skjøt han, for å være helt ærlig. Ble litt sånn oi, ops, men det funket jo det. Men nå ser jeg jo det at han har blitt aggressiv. Hans kroppsfysikk har blitt mer ekstrem, så da fant jeg det naturlig å skyte han.

[16:35] Meg - Er det sånn zombier går?

[16:40] Arnold - Jeg vet ikke, holdningen blir litt mer sånn sant, da føler du med en gang at der er noe. Når det er de der med gunner så kunne du på en måte se ringene rundt øynene deres, at de liksom var blitt svekket, eller noe annet... Så det gir liksom en automatisk assosiasjon mot at det skal du ta. Du fikk jo liksom beskjed i begynnelsen at du ikke skal skyte scientists, sant, så det ble liksom sånn der motstridende. Men når sånne ting som det der skjer så tenker jeg liksom tilbake på ting jeg har sett før, så da tenker jeg at nå skjedd det noe gøy, så da er det bare å finne fram gunneren.

[17:10] Meg - Ja, han er litt i angrepsposisjon...

[17:12] Arnold - Ja, sant, det føltes bare naturlig å skyte nå. Men du har helt rett i det, det var liksom en sånn auto handling; du så de der lysene, og så, ja, han skal dø. Så enkelt er det bare (latter). Vet ikke om det var før eller etter jeg så det der brennende hodet, det husker jeg ikke.

[17:25] Meg - Ja, det er vel like før det.

[17:30] Arnold - Ja, var ikke det det?

(klikking fra data mus, leiter etter den spesifikke hendelsen.

[17:40] Meg - Der traff jeg.

[17:45] Arnold - Ja, der traff du faktisk jævlig bra.

(lyder fra spillet)

[18:00] Arnold - Du valgte faen rett spill da. Jeg hadde faktisk tenkt å kjøpe det, men så ble jeg fortalt at det var så jævlig ekkelt.

(mer lyder fra spillet)

[18:10] Meg - Der ja, de lysene forteller deg at nå kan du skyte?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[18:12] Arnold - Ja, du forbinder det med hellfire, sant. Så ser du det der hodet der, så tenker du med eng ang at det går for fort til at det skal være naturlig å skyte det, så da skal det noen andre steder.

[18:20] Meg - Ja, så du blir ikke angrepet av noe som går så fort så tidlig i spillet?

[18:22] Arnold - Nei, det ville blitt for vanskelig i forhold til... uansett om jeg hadde hatt det på elite, det hadde blitt for vanskelig, rett og slett. Du sender ikke ut en sånn der minihund eller noe sånt i begynnelsen av et skrekkspill, da hadde folk bare «drit i dette her, jeg stikker». Her er det bare for å skape en jævlig kjip stemning, sant.

[18:40] Meg - Ja, de begynner med smågutter, og så kan du heller møte på djevelen selv senere?

[18:43] Arnold - Nettopp. Jeg syns de var satt jævlig tidlig inn de dere store jævlene, det må jeg si. Men jeg går ut ifra at de prøver å etterligne eneren, så det er greit. De er jo ganske noob i eneren, sant, men de er ikke noob her. (latter) Helvete så mye de tålte. Så det var litt freaky.

[19:00] Meg - Men, det var noe spesifikt vi skulle se på nå. Det var den vi snakket om nå i sted. Da når det holdt på å gå gale for deg i begynnelsen...

(lyder fra spillet)

[19:45] Det er vel her du begynner å få problemer. (lyder fra en hagle som skyter i spillet). Hvis vi snakker om lyset her, ser du stresser litt med...

[19:55] Arnold - Ja, jeg prøver å få på plass den der at du kan trykke den over. Sånn at jeg kunne se, og så skyte. For jeg er så vant med å bruke den der change weapon. For jeg pleier å bruke Q'en, men her måtte du bruke F. Og når jeg trykker F en gang til så fikk jeg opp gunneren, ikke shotgun.

(flere lyder fra spillet)

[20:20] Meg - Det er vel nå det begynner å gå litt gale for deg.

[10:23] Arnold - Ja, for jeg gikk litt tilbake her.

(lyder fra spillet, tydelig preg av at spillkarakteren har lav helse)

[20:32] Meg - Hvordan føles akkurat dette øyeblikket her for deg?

[20:35] Arnold - Jævlig stressende. Og irriterende, fordi at du vet at det ikke er mange skudd på den gunneren. (mumling). Skulle bare ha rygget, og reloadet. Det prøvde jo deg jo å gjøre, men da var det jo over i en annen kar igjen. Så skulle jeg prøve igjen, men så ser jeg jo det at jeg ikke har skudd på shotgunen igjen. Så skyter jeg litt til, og så skyter jeg litt til... Og så begynner jeg å lade selv om jeg hadde 6 skudd igjen. Etter det der så går ting feil, sant. Du kan forestille deg det hundre ganger, men så klarer du det kanskje bare ti ganger, hvis du ikke er drillet på det, eller har øvet deg på det.

[21:18] Meg - Hvis du nå hadde gått igjennom her, og det ikke hadde vært mørkt...

[21:20] Arnold - Ja, da hadde jeg tatt de med en gang. Garantert. Så det elementet ved at det at det er så mørkt i dette spillet her gjør jo at det er så ufattelig mye mer fucket. Du bare håper det at ingenting beveger seg raskt, enkelt og greit. Du bare håper at du får et lite overblikk før du tar av lyset for å smelle de.

[21:35] Meg - Ja, jeg tenker også på den der lommelykten der, fortell om den.

[21:40] Arnold - Jo, den var helt grei. Hadde kanskje litt lav radius, men det har de jo selvfølgelig gjort bevisst. Hvis jeg skulle hatt med meg en lommelykt nedi der skulle den faen meg vært mye breiere sånn, det er jo greit. Helt grei altså, den gir den tryggheten du vil ha, men den gir ikke den



tryggheten når du må ha den, for da blir det litt lite i sånne store områder. For da lyser du der for eksempel, og så har de kanskje flyttet på seg, for de var så bevegelige de der monstrene. Det var litt uvant og. Han der med shotgun. For vanligvis står de bare der og (zombielyd, dæøøøh). For da tåler de mye, men du treffer de likevel. Han her var vanskelig å treffe, og han traff meg. Da var det ikke så gøy.

[22:18] Meg - Det føles som at de har bedre øyne enn deg, gjerne?

[22:20] Arnold - Ja, på en måte. Du vet jo at de er laget for å ha en viss rytme på seg. Du vet jo de er laget for å ha en viss rytme på seg, de har jo litt AI, men ikke noe særlig. Selvfølgelig kan du jo lure de, men de er ganske smarte. De har jo på en måte autoaim og,. Det sitter alltid i bakhodet ditt, at du kan ikke love for mye på en middels vanskelighetsgrad. Da sliter du vanligvis.

[22:45] Meg - Men, det at du bytter på den lommelykten, at du ikke kan ha den oppe hele tiden. Sånn som i Halo, der kan du jo bare trykke på en knapp.

[22:53] Arnold - Ja, det var det jeg hadde tenkt å spørre om, om det var en lommelykt på gunneren. Men det var det vel kanskje ikke her. Det er jo bare for å stresser deg sant, for da må du opp og fikle. Sånn ah faen nå må jeg se, ah faen nå må jeg skyte. Men du kan jo slå med lommelykten, det brukte jeg alt for lite. Men mot en fyr med shotgun ville jeg ikke gjort det. Da er det bare å finne størst mulig gunner, og skyte.

[23:15] Meg - Ja, vil du si at lyset på en måte er en slags ressurs her?

[23:18] Arnold - Ja, det blir jo det ja. Jeg så jo det at jeg nesten gikk tom for den og, vet ikke om det var det som var den der pipelyden.

[23:25] Meg - Nei, lommelykten er evig, heldigvis!

[23:30] Arnold - Hmm, men hva er det der for noe da? Ser jo ut som...

[23:35] Meg - Ah, for lenge siden jeg har spilt det. Men jeg mener hvert fall at den lader seg opp selv.

[23:38] Arnold - Ja det gjør den. Men at du ikke kan ha den for lenge på da, men det er jo nesten innlysende at du ikke kan da. Jeg byttet jo med en gang jeg hadde sjans til det. Det er jo bare for å skape trygghet, for du er så utrygg i en situasjon hvor du hører skrik gjennom vegger, og så står du der uten lys...

[23:56] Arnold - Var veldig sånn utrygt spill da, men det er jo det du søker når du spiller slike spill. Du søker et utrygt miljø, som du... Du ønsker å bli skremt og du ønsker å bli testet hele tiden, sant. Reaksjonsevne, sant. Det er jo jævlig gøy når han der kommer ut av veggen, så er jo det veldig givende å kunne knerte han, selv om jeg garantert skulle vært dau der. Det var jo bare flaks at han avgikk før jeg gjorde det. Og når du møter en til der, når han gjør seg klar til å skyte, så tenker du okay, nå er det gjort. Du vet jo det, men du har jo lyst å prøve likevel, for å ta han igjen ville jo vært en enda større prøvelse.

[24:30] Arnold - Jeg er jo sånn at når jeg spiller så vil jeg jo ha høyest mulig vanskelighetsgrad, men jeg vil gjerne og mestre, så det blir jo en sånn balansegang. Når jeg spiller strategispill for eksempel så har jeg alltid den maksimale vanskelighetsgraden på. Det blir jo gjerne sånn at de bygger seg opp ufattelig mye fortære enn meg, men jeg lærer meg hvordan jeg må gjøre det selv, sant, for å kunne nå det nivået.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[24:50] Arnold - Alltid gøy å teste seg. Men dette blir jo som å teste seg, å teste frykten sin, å teste hva du tåler å se på. Jeg har jo tjomnier som gjør mye mer sprøe ting enn meg, men de takler allikevel ikke dette her i det hele tatt. Veldig rart egentlig.

[24:58] Meg - Er det litt individuelt?

[25:00] Arnold - Veldig individuelt. Alt etter hvordan din egen personlighet er da. (mumling). Altså sant, hvis du har... hvis du er mørkredd for eksempel. Jeg er ikke mørkredd i det hele tatt. Men, allikevel, du får allikevel et stressende miljø. Fordi at hvis du hadde vært i mørket her i Bergen, og det hadde kommet noen zombier bort, selvfølgelig hadde du blitt mørkredd da. Ellers er du ikke normal i hodet, da. Det er jo bare sånn veldig situasjonelt, nå setter du deg i en situasjon, sant. Tenke deg dette spillet her med Virtual Reality... (simulerer lyd som viser frykt, etterfulgt av latter). Da hadde du virkelig fått deg en opplevelse, sant.

[25:40] Meg - Så skal vi videre på lyden. Fortell meg...

[25:45] Arnold - Den bruker de godt ja. Jeg skjønnte hvorfor du ville at vi skulle ha høy lyd på. Jeg pleier ikke ha så veldig høy lyd på spill, fordi jeg orker ikke å kveppe så veldig hele tiden. I hvert fall i sånne spill som dette her, fordi jeg vet at de kommer hele tiden. Det gjør jo de bevisst sant. Åpner du en dør, og så plutselig hopper det en zombie i trynet på deg. Det er jo lite kult... Lyden har de brukt veldig bevisst her. Jeg ser det at om jeg hadde sittet med headset, og hatt full gass, så hadde jeg nok hoppet i taket en del ganger.

[26:12] Meg - Jeg tenker lyden her. For eksempel lydteppebakgrunnen her.

(lyder fra spillet. Tidlig i spill seansen, når spilleren lærer seg kontrollerne, og Mars basen enda ikke har blitt invadert av demoner).

[26:30] Arnold - Det er veldig stille. Men det er fordi du skal motta informasjon som du trenger, sant. (mumling).

[26:55] Meg - Så lyden spiller ikke så mye inn i denne delen av spillet?

[27:00] Arnold - Du vet at det er rolig, det er bare begynnelsen. Nå vet du at du bare får masse informasjon som du kanskje trenger senere. Og når du kommer i handlingen så begynner det å sprengte, og da vil du få en høyere intensitet. Et spill kan jo ikke holde samme intensitet gjennom hele, det går jo ikke. Derfor så forventer du når du spiller sånne spill at du etterhvert skal komme i en rolig situasjon, der du for eksempel snakker med folk. Det kan være stressende og holde på sånn som dette her i ti timer i strekk for eksempel, så du vil jo sikkert gjerne ha en prat med noen, sant. Fordi da får du en sånn der følelse av at nå kan jeg slappe av litt igjen. Liksom få litt sånn dere forskjeller i spillet. Det tror jeg egentlig at alle ønsker, at du skal få en sånn der rolig periode.

[27:42] Meg - Ja, at du kan puste ut litt?

[27:57] Arnold - Ja, det gjør jo musikken, sant. Du merker jo det, at når folk skriker igjennom dørene, så skjønner du jo at nå kan du ikke slappe av, nå må du jobbe. Når det er stille og rolig så vet du at nå kan du se deg litt rundt, leite etter ammo, slappe av. Gjerne bygge deg opp.

[28:00] Meg - Og så var det en spesifikk lyd. Når du har gått forbi han her. Hvis du hører lyden i bakgrunnen nå.

(lyder fra spillet; lydteppe som høres ut som litt sterk vind, og en knirkelyd som går over i mer intense lyder som kan minne om stål som vrenger seg langt vekke)

[28:05] Arnold - Ja, knirkingen. Da føler jeg at nå begynner det på en måte. Da vet du det at det at det er snakk om at det skjer noe, sant. Når du hører sånn knirking så begynner kanskje pulsen å øke litt. Det var det du skulle hatt, hadde du hatt sånne pulsmålere så hadde du sett det. Jeg kjente hjertebanken fortere i perioder. Sikkert etter vi hadde omtrent dauet, da var det sikkert ganske kjapt. Det er liksom oppbygningen og. Du merker det at nå kommer det, nå kommer det. Lyden har veldig mye å si for det.

[28:35] Meg - Ja, du kommer jo til...

[28:38] Arnold - Hadde dette spillet vært mutet så hadde det vært mer image effekten, sant. Det hadde ikke vært like skummelt i det hele tatt. Du hadde kanskje «oi faen, nå står en bak meg» sant, men det hadde ikke vært like gale som om du faktisk hadde hørt han stå bak deg. Fordi det stresser deg mer. Fordi da kunne du isolert deg sant, da hadde du ikke trengt lydelementet. Med lydelementet blir det mye mye verre! (latter)

[29:00] Meg - Du kommer jo til... der, nå...

(lyder fra spillet; intenst lydteppe, mennesker som skriker, brøl fra monstre i det fjerne, og til slutt lyder fra en zombie som angriper spilleren)

[29:45] Arnold - Der trodde jeg at jeg skulle daue. For jeg så han en gang til der, og han rullet jo faktisk. Det var faktisk overraskende, at de var så bevegelig så tidlig.

[29:51] Meg - Men nå var det en helt annen lyd.

[29:55] Arnold - Ja. I bakgrunnen du tenker på?

[29:58] Meg - Ja.

[30:00] Arnold - Ja, nå vet at du må være på tå, sant. Nå vet du at du må igjennom en ganske lang periode, sant. Enten komme seg ut av den bygningen. Eller så vet du at du har gått ned en heis, og opp en bygning og bort der. Nå vet du at det er etappen tilbake igjen, og den blir lite gøy. (latter).

[30:20] Meg - Ja, og her er det mye det samme igjen.

(lyder fra spillet; roligere lydteppe av hovedsakelig luft som slipper ut av ymse rør. Spilleren går nå utendørs på mars sin overflate i en romdrakt).

[30:25] Arnold - Ja, nå er det stille igjen. Det er vel gjerne for at de vil ha enda en sånn dere dunk, og så er det opp igjen med våpenet. Det kan bli roligere igjen. Altså alt kan skje, at det ikke bare er sånn enveis sporing hele veien. Du forventer at det skal skje, så skjer det automatisk og, sant.

[30:40] Meg - Så lyden forteller deg at...

[30:42] Arnold - På en måte ja. Jeg var jo ganske sikker på at her skulle det bli et helvete. Men det ble det jo ikke, sant. Jeg hørte jo det at det var jo ingen skrik eller noe sånt. Jeg løpte jo over der ganske kjapt. Jeg regnet jo med at det kanskje ikke skulle skje noe akkurat der likevel, siden jeg hadde oksygen og sånn. Men utover det så har musikken ganske sånn preg på ting. Det har sånne bølgedaler sammen med spillet, effektene og hva som skjer og når det skjer.

[31:15] Meg - Og du svarer på det lyden forteller deg?

[31:17] Arnold - Ja, Jeg spiller deretter, kan du si. Jeg går ikke og ser rundt meg om ikke jeg hører at nå skal det faktisk skje noe. Vi gikk jo på noen smellere der, ikke sant. Løper gjennom en dør på en rolig tid, og så plutselig kommer det en zombie gjennom en vegg, eller fra taket eller rundt deg. Så fikk jo jeg en shotgun, og så ding, så detter jeg ned, og så var det fire stykker rundt meg, eller tre eller hva det var. Så bare, «faen, i helvete, skal jeg bruke opp skuddene allerede» ikke sant. (latter).

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[21:45] Meg - Ja, akkurat den fellen syns jeg er ganske artig egentlig.

(lyd fra klikking av musen, lyder fra spillet, og mumling. Ender med lyd fra en heis som faller et lite stykke og mange skyte lyder fra en hagle)

[33:05] Meg - Der kom den.

[33:07] Arnold - Ja, der satt den, så kommer det en til. Helvete... Litt dårlig å høre lyden av de akkurat der, jeg kunne sikkert hørt de om jeg hadde sittet med headset. Det er litt sånn nasty, når du ikke vet hvor det kommer fra.

[33:20] Meg - De lurere deg litt der?

[33:25] Arnold - Ja, de gir deg en premie, sant, og så fucker de deg. De gir deg ikke sånn der mongovanskelige motstandere, heldigvis. De kunne jo gjort det, med den mata gunneren der. Det er jo vanligvis en killer på ett skudd.

[33:35] Meg - Ja, for våpenet er jo designet for akkurat den kampsituasjonen.

[33:40] Arnold - Nærkampen ja. Det er jo det du forbinder shotgunen med, sant. Lekemap hvor en løper rundt med shotgunen, og så bam, rundt hjørnet. Jævlig gøy! (latter).

[34:00] Vi kan jo gå videre på historien i spillet. Du svarte vel litt på det i sted, i begynnelsen, hvor de forteller deg hva som skjer. Dette er på mars, så det vil gå til helvete, var vel det du fikk ut av historien her.

[34:25] Arnold - Ja. Det er jo fordi jeg er interessert i mye sånn som dette her. Jeg kjenner og folk som bare skipper sånne innledninger, fordi at de bare er interessert i action delen av det. De driter i hvem han forskeren er, og hva du skal gjøre der og der, sant. De vil bare ha den stimuleringen, sant. Sånn som NN. sant, hun trenger ikke nødvendigvis lese hva det handler om. Hun vil bare spille, sant. Det er jo veldig sånn hva du vil ha. Men jeg er jo veldig interessert i historien sant, fordi det setter meg mer inn i spillet, sant. Det gjør meg interessert i det. Da kan jeg liksom få en mer helhetlig opplevelse da, enn hva du ville fått ellers.

[35:00] Meg - Ja, er det viktig for horror elementene her?

[35:05] Arnold - Ja, i horror er det ofte veldig gøy da, for da kan de lage noen tekster. Det er mye de kan gjøre som er jævlig gøy. De kan lage spennende historier. Det kan være veldig smalt spekter på ting. Altså Doom er jo veldig stort, du vet jo hva handlingen er. Stor sånn der base som det skal skje noe med. Sånn som i andre spill er det gjerne bare fire fem personer, men likevel blir det gøy fordi de trenger ikke mer. Fordi at horror elementet bærer sin del av det interessante. Historien bærer sin del. Og så action selvfølgelig.

[35:35] Meg - Ja, fordi her begynner jo...

(lyder fra introsekvensen til DOOM 3)

[35:40] Arnold - Altså, du bare går rett inn i spillet her. (mumling) Jeg følte det som at dette var film og ikke spill. Så det er ganske kult.

(flere lyder fra spilllets introsekvens)

[36:10] Meg - Så dette her ville vel vært en slags prolog om dette var en roman?

[36:15] Arnold - Ja, det vil jeg si. Og så har du en spennende oppbygning i det du ser, fram til han der scientist fyren fucker opp hele greiene. Han der japaneseren. Så, ut i fra det så har du the escape, sant.

Og så har du en oppbygning derfra igjen fram til gjerne delmål, gjerne en boss eller noe. Her vet du jo ingenting om historien. Det får du jo vite med en gang, at de vet ingen ting om hvem disse her er. Bare sånn der satan, sant, og da får du veldig sånn «hmm, hvem faen er dette her?». Og så får du vite litt og litt og litt, og så tar du en boss i ny og ne. Veldig underholdende. Får du bygget opp historien hele veien, sant. Mars har de bygget noe spennende med. Du vet jo det at du kommer ikke tomhendt herfra. Hvis ikke du bare har rasket deg gjennom spillet, men det ser ikke sånn ut.

[37:00] Meg - Hadde vi spilt lenger igjennom spillet, så ville dette punktet her vært veldig viktig egentlig.

(Lyder fra spillet; samtale mellom Betuga (antihelten) og to andre karakterer).

[37:25] Meg - Får du noe inntrykk når du ser han her?

[37:28] Arnold - Ja, det var det første jeg tenkte når jeg så han, «hva faen gjør han her?». For han ser jo ikke ut som en av de. Altså han ser jo ut som... du hører det på stemmen, du hører det på mentaliteten, at han har en agenda. (mumling). For meg så faller det veldig naturlig, men for andre så hadde det kanskje vært litt vanskeligere å snappe det opp. Sånn «åja, det var han det ja.

[38:00] Meg - Og han er vel veldig stereotyp ond fyr?

[38:02] Arnold - Det ser jo ut som de har gjort det bevisst egentlig, da. Men det er vel kanskje for at du skal få noen tråder som du skal vente på å få tilbake igjen. Men med en gang det sprekker, så vet du jo at du skal tilbake igjen denne veien her, og da vil han mest sannsynlig være der. For at han er jo en personlighet. Og hvis du gir han mye personlighet så vil han dukke opp igjen. Det er et veldig enkelt sånn der prinsipp i spill. Ser du mer av en person, så vet du at han ikke dauer med det første i hvert fall. Da forventer du deg en retur av den personen der. Men skal det liksom være i en god setting? Tvilsomt... (latter).

[38:30] Meg - Ja, i en film om Spiderman, så dør ikke Spiderman?

[38:35] Arnold - Nei, sant. Da hadde folk sittet der, og bare «okey, dette var banalt, vi går», sant. Da hadde logikken forsvunnet ut av hele tråden, og da kan man ikke fortsette i det hele tatt, sant.

[38:45] Meg - Hvis ikke det var en film om hvordan the new spider man kom da.

[38:50] Arnold - Men da måtte de lagt opp til det, sant.

[38:53] Meg - Du dreper altså ikke helten eller hoved skurken i begynnelsen?

[38:56] Arnold - Nei. Det er det de gjerne gjør her, de legger opp til noe, sant. De gir han et bilde (mumling). Og da får du en forventning om at han der møter du igjen i en annen setting. Her kan du ikke gjøre noe uansett. Selv om det er sikkert mange som har lyst å skyte han der og da. (latter).

[39:10] Meg - Og her er jo en fyr som kanskje betyr noe seinere i spillet.

(Lyder fra spillet; dialog fra Sarge, en sersjant i sikkerhetsstyrken på Mars basen som gir spilleren ordre tidlig i spillet).

[39:40] Arnold - Ja, og det er jo enkelt å høre med en gang. Han vil mest sannsynlig ha en videre sammenheng vil jeg tro. Siden han er så bossy, så vil de kanskje få et bedre forhold senere, når han her beviser seg selv. Men jeg vet ikke hvor mye menneskerelasjoner de har tenkt å legge opp til i dette spillet.

[40:00] Meg - Ja, faktisk veldig god gjetning, fordi han der blir veldig good guy etter hvert.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[40:05] Arnold - Ja, det er vel veldig sånn der Ying-Yang greier. Fordi at han er en ganske kontrollerende og sterk personlighet, og når han ser at vi og kan duge da, så vil han gli inn under, kanskje.. ja. (mumling)

[40:25] Meg - Ja, de gjør ikke så mye utav det her. De gjør ikke sitt ytterste for å bygge opp store personlige intriger.

[40:30] Arnold - Ja, de har de folkene som de vet at de skal bruke, og så har de statistene. Det gjelder da å spotte de med en gang. Sånn som når meg og madammen ser skrekkfilmer så pleier vi å vedde om hvem som dører først. (latter) Ut ifra hvor mye du får se de, sant. Standard klassiker. Det er jo så enkelt og morsomt hver gang, du kan jo bare sitte igjen med de der to til slutt.

[40:45] Meg - Men er det slik med horror sjangeren, er det veldig stereotype...

[40:50] Arnold - Ikke forutsigbarhet og sånn som det der, nei. Men det blir ofte sånn at sånn er det og sånn blir det, sant. Du har en som kanskje skiller seg ut i gjengen, sant. Han vet du at vil overleve til slutt. Og om han da har med seg en dame kanskje, så (mumling). De vil overleire, gjerne med en arm mindre. Det blir ofte det samme sant, og så ser du relasjonene igjennom hvem som kanskje vil hjelpe hverandre til slutt, hvem som kanskje blir martyren. De har alltid sånne roller de vil dele ut. Og det er det sikkert her og, på en eller annen måte. Det spørs kanskje om han har en motspillet da, det tror jeg gjerne. Da vil du ikke få det elementet. Men da kan det kanskje bli knyttet opp mot andre, men da må de være nok interessant for at vi skal bry oss. Men det har jeg vært borti i alle mulige sjangre, sånn dere relasjoner. Det er jævla gøyt, at de klarer å lage det så bra. Blir alt som en film nå, egentlig.

[41:50] Meg - Og så har jeg en personlig påstand om at arkitekturen, eller omgivelsene, forteller en historie og.

(lyder fra spillet)

[42:10] Meg - Nå er det ikke så veldig bra eksempler på det nå, siden det er så tidlig i spillet.

(mumling og fortsatte lyder fra spillet)

[45:00] Meg - Senere så blir det jo mer fucket up dette her.

[45:05] Arnold - Åja, at det blir mot, at det blir et helvete? Blodvegger...

[45:10] Meg - Veggene blir ødelagt, trappene blir ødelagt, det begynner å vokse fram ting på veggene.

[45:20] Arnold - Ja, da får du jo en følelse av at de begynner å overta. Helvete er over oss. Da vet du at du må overvinne noe stort noe. At det er en dyster tilværelse som er over oss. Men jeg kan ikke utdype det noe sånn.

[45:35] Meg - Nei, hadde jeg hatt et bedre eksempel så...

[45:45] Arnold - Neineinei, jeg er jo med på hva du mener. At spillet i seg selv... Du vet jo selv hva du kommer til å bevege deg mot. Skal du sloss mot helvete så må du mest sannsynlig dit uansett. Og du vet jo det at det begynner rolig. Nå gikk jo det veldig fot over i galskap. Men at det skal bli bedre, det kan godt være. Men det blir nok mye verre først, sant. Og så kan det være du får de der oppholdsperiodene innimellom. Men du vil jo få de der stedene hvor du sloss mot en satan som er tusen ganger større enn deg, eller kommer inn et sted bare med drit, sant. Det er liksom det du ser for deg, sant. Og når de skaper sånne bilder som det der, så vet du at du har fått det du vil ha.

[46:20] Arnold - Jeg tror det er på langt nær en av de fem ekleste spillene jeg har spilt. Det må det være. Det, eller en av de veldig gamle Resident Evil spillene, sant. Men det blir jo en helt annen

sjanger. Men allikevel, så fucket up skremmende, fordi du har ingen kontroll på hvor han Nemesis er. Han popper opp hvor som helst. Og det er noe av det mest stressende som fins, uvisshet. Og det har jo de massevis av elementer i her.

[46:40] Meg - Så det teller inn på skrekken i spillet?

[46:45] Arnold - Ja, veldig.

[46:48] Meg - Det at du ikke vet?

[46:50] Arnold - Ja, jeg er nysgjerrig av natur. Om det kan ha mye å si på det, det vet jeg ikke. Men jeg er veldig nysgjerrig. Vanligvis hadde jeg sikkert gått og leitet mer etter våpen og sånn der, og se i alle krinkelkroker og finne hidden items og sånn, sant. Det elsker jeg å gjøre. Så, ofte på de nyere spillene så har jeg bare lastet ned en guide, sånn når jeg spiller Thomb Raider sant, fordi jeg vet at det er så auto hele spillet. Fordi det som egentlig tar tid er å finne alle tingene. Men jeg gidder ikke det, fordi at det blir liksom bare det som jeg har lyst å gjøre da, og det er allikevel ikke utfordrende nok i forhold til at jeg får ikke nok annens stimulans. Så da blir det til at jeg autokjører spillet, og så ser jeg på guiden hvor tingene ligger, sant. Det blir ingen utfordringer eller noe da, kan du si.

[47:35] Meg - Ja, for det er en ting jeg så litt tidligere her. Du skulle trykke på en sånn kodedings.

(Lyder fra spillet)

[48:10] Meg - jeg tenker her. (spilleren står foran et panel hvor han kan skrive inn en kode for å åpne et skap).

[48:12] Arnold - Åja, der.

[48:16] Meg - Så plukker du opp et objekt der. (en lydfil hvor en npc i spillet snakker om ymse ting, og underveis røper koden til skapet)

[48:22] Meg - Jeg hadde lyst å bryte inn der og si «hør den».

[48:25] Arnold - Ja, for der stod koden ja...

[48:30] Meg - Ja, for inni alle de der så er det gjerne en person som snakker.

[48:35] Arnold - Åja, jeg trodde det bare var ID infoen jeg, for å komme inn igjennom en annen dør eller noe sånt.

[48:40] Meg - Ja, det gjør de og. Og så inni der så er det gjerne en person som snakker om ymse ting som er relatert til det som har skjedd, og så får du bygget opp historien gjennom det. Hadde jeg brutt inn der så hadde vi hatt mer å gå på der. Og koden du leitet etter er også inni der.

[48:55] Arnold - Ja, fordi at min første tanke var jo at «hvor er koden?». Men, ja greit, skal heller spille og kose meg. Jeg har jo litt våpen, sant. Kjøre på i begynnelsen.

[49:10] Meg - Ja. Men nå kan vi ikke gå sånn inn på akkurat det, siden du ikke hørte lydfilen. Men inni der er jo den lydfilen, med kanskje en forsker som snakker om...

[49:25] Arnold - Jajaja, jeg er med på hva du mener. Kanskje siste arbeidet hans ligger på den der greien, men han er jo dau, sant. Og da får du se at han holder på med en eller annen subject, og så viser han koden i samme slengen. Plukket jeg opp to sånne?

[49:40] Meg - Ja, du plukket opp senere en annen en. Og senere blir det gjerne sånn «vi fant noe skummelt noe når vi åpnet den portalen, og vi vet ikke helt hva det er.» Og så plutselig møter du på det monstret, sant. Så det er en del av historiefortellingen her.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[50:00] Arnold - Det skulle du bare brutt inn og sagt, jeg trodde ikke det var noe viktig på de der. (latter). For jeg tenkte sånn at Doom, det er sånn der åpne dør og skyte, så åpne en dør og skyte, og kanskje finne en nøkkel i ny og ne. Ikke noe sånn der historiemessig. Men det var jo et gøyt element, det der at du ble dradd inn i noe, sant. Men jeg visste ikke at det gikk så dypt da.

[50:20] Meg - Menmen, det er gjerne ikke så relevant, fordi det er ikke før senere i spillet du får virkelig relevante ting.

[50:25] Arnold - Selvfølgelig. Men det er jo deres måte å mate inn informasjon, sant. Det har blitt mer og mer vanlig det der, for eksempel i krigspill sant. Så bare får du informasjon, og så skal du gå igjennom alt, sant. Jeg syns det er en litt kjedelig måte, fordi du kobler på en måte av spillet. Så jeg appellerer ikke til den da. Jeg vet ikke hvorfor det, det gjelder kanskje bare meg.

[50:38] Meg - Og så blir det kanskje bare en bi-historie.

[50:40] Arnold - Ja, på en måte. Bi-historier er jo greit, bare det knytter seg opp noen lunde. Altså, jeg er veldig glad i rollespill og sånt, men med en gang det blir for mye sånn der at du kan straye vekk fra historien, og det ikke har noe med historien å gjøre, det bare kanskje hjelper med litt sånn experience eller noe, så faller det ut av interesse, sant.

[50:55] Meg - Ja, jeg vet ikke om du har spilt World of Warcraft?

[51:00] Arnold - Lite, jeg har bare sett på.

[51:02] Meg - Ok. Der i hvert fall, det finnes de som faktisk leser quest tekstene der. Jeg er ikke en av de...

[51:08] Arnold - Ja, de er vel ganske lange og regner jeg med. Ja, der hadde jeg og bare skippet. Det er akkurat som Heroes og Might and Magic. Altså, teksten er så urelevant, du får kanskje opp en boks i ny og ne i de gamle spillene, da blir det liksom sånn at man skipper det. Altså NN. gjorde det før, og så begynte jeg bare og ta etter, fordi det var ikke så viktig det som stod der uansett.

[51:20] Meg - Ja det blir litt sånn «min sønn gikk der, og der...»

[51:25] Arnold - Ja, det blir for uviktig rett og slett, i forhold til settingen. Det som skjer, det vet jo du. Du vet hvilken hest du skal ta, og hvilke borger du skal ta. Om han heter Camelot eller hva, det driter jeg i. Fordi det blir så... jeg vet ikke... Men her blir det annerledes, her ønsker jeg å vite, fordi at det er så spennende. Men i strategispill sant, hvor de har laget navn på de der små hestene, det blir for lite interessant rett og slett. Jeg vet ikke, det er bare sånn det fungerer. (latter).

[51:53] Meg - Men, historien gjennom cut-scenes, den vil du ha med deg?

[51:56] Arnold - Ja, de er spennende. Men jeg vil gjerne og ha dette her, bare det ikke blir for mye av det, sant. Da tenker jeg ofte på de der, ja... Resident Evil er faktisk et godt eksempel på det der, der får du jo ofte sånn der notater, og de er ofte 10 sider lange. Da er det sånn... Du vet du faktisk må lese de, for det kommer jævlig masse viktig der. Men der er det litt sånn der (simulerer snorkelyd). «Ikke gidd då, kan vi ikke heller ha noen cut scenes eller noe sånt?». Men, der har de ganske mange lange dokumenter, og det er litt segent...

[52:23] Meg - Føler nesten det blir litt latskap?

[52:26] Arnold - Ja, litt mye kanskje. Men jeg er jo ikke en bokleser da. Det spiller vel kanskje veldig mye inn. Jeg ser jo NN., han er jo motsatt av meg, han leser sånne bøker i hytt og pine og ny og ne. Så



han har vel kanskje mer lyst på den informasjonen, sånn hele tiden, fordi han føler han tilegner seg for lite da av å spille. Men det får du sikkert forhåpentligvis se. (mumling).

[52:25] Meg - Men historien, den... Vi var vel egentlig inne på det i sted. Men den er litt som en motivator for å komme deg videre. Men, i selve spillet, er det viktig med en historie?

[53:00] Arnold - Ja, til en viss grad. Det kommer helt an på hva de legger opp til da. Altså, når du ser de det Doom fyrene så er det liksom ingen sånn.... Altså du ser han du er selv, de legger ikke opp til noe spesielt med han, han er bare vanlig... Ikke en vanlig person akkurat, men ingen sånn der Drake trekk i trynet liksom. Hvis du skjønner hva jeg mener. Sånn dere signifikante fjes på han, og så ser du han hele tiden, sant. Så de legger gjerne ikke opp til et veldig selvsentrert spill. Det gjør jo de i (usikker, Raid, Drake eller noe lignende) for eksempel, der handler det jo stort sett bare om han. Men her kan det handle om andre ting og, og det er jo greit sånn sett.

[53:40] Arnold - I Doom så forventer du ikke at hovedkarakteren skal gjøre så veldig mye. Du vet jo at han er en helt, og kommer til å bli en helt. Utover det så er det ikke så sikkert at du får vite så mye om hvem han er sammen med, eller hvor han bor, eller noe sånt. Det er ikke interessant, fordi her er du på et mission, ikke sant. Jeg syns historien er kul, men det er fordi jeg vet hva jeg går til, ikke sant. Hadde jeg gått til noe sånt, der plutselig han dere Doom fyren, det er helt... Det blir bare han det handler om, sant, det kunne være litt uinteressant, fordi det hadde ikke passet inn i konteksten, sant. Her vet du jo at du er mot aliens, sant. Da kan du jo lage en god historie derifra, det er ikke nødvendig å inkludere han. Da er det heller bedre å inkludere fiender, eller gode allierte, sant. Fordi da vil du vite mer av de. Du vil ha noen med deg eller mot deg, sant.

[54:20] Meg - Ja, så du vil ha litt historie med deg, men den er ikke viktig ut over litt sånn cut-scenes, og at du vet hva som skjer?

[54:25] Arnold - Jeg tror kanskje det er litt viktig i horror sjangeren faktisk. Altså til en viss grad selvfølgelig, det kan bli litt for mye og det kan bli for lite. Det er en veldig fin balansegang på det der som skal opprettholdes. Som de har ødelagt da i nyere tid, der er det bare gått over på det ene, sant, og ingen ting av det andre.

[54:40] Meg - Ja, det er derfor jeg leter etter Silent Hill 2 eller 3 egentlig.

[54:45] Arnold - Det skjønner jeg veldig godt.

[54:50] Meg - Og så neste tema, det blir ressurshåndtering. Hvordan påvirker håndteringen av ressurser som våpen, helse, ammunisjon din opplevelse av horrorren og spillet?

[55:02] Arnold - I forhold til at jeg hadde medium, og at jeg fant så jævlige masse, så ble jeg veldig sånn der careless. Gjerne skyte litt mer enn nødvendig. Så jo det at jeg bommet litt og sånn som det. Jeg hadde kanskje vært litt mer sparsommelig ellers. Får et inntrykk av at det er litt bruk og kast.... Så da er det bare å skyte. Så det blir veldig sløsete ressurshåndtering. Basert igjen på det at jeg husker fra gamle dager at du måtte mate litt på.

[55:30] Arnold - Men sånn som i motsetning så i Resident Evil så er det veldig sånn der spare på medikiten, spare på den og, du vet jo det at det er det viktigste du har, sant. Har du 3 medikits så er du på stell, har du mindre så sliter du, sant. Men her så er det sånn at då vet du hva du har å forholde deg til til enhver tid. Her tåler du kanskje litte granne mer, men... Du får ikke tusen zombier etter deg i Resident Evil, men det kan skje her, sant. Du møter alt mulig greier.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[55:50] Arnold - Fordi at jeg tror liksom de deler veier opp i forskjellige ting, sant. Har de en sløsete ressurs håndtering, så vet du det at, helvete, her skal du slakte. Har de en helt stram ressurs håndtering så blir det helt motsatt. Da blir det mer ut på speidertur, og passe på seg selv.

[56:05] Meg - Så om du får et svært og stort våpen så vet du at nå går alt til helvete?

[56:10] Arnold - Ja riktig, helt riktig. Får du en atombombe, så vet du det at da skal du ikke på piknik, sant. Jeg tror faktisk ressurs håndtering har veldig mye å si på spillet. (mumling), og du vet det at om du må gå mye rundt, og må hente ti passord på forskjellige pc-er, sant. Det er ikke det du forventer deg her. Kanskje litt, men ikke mye.

[56:35] Meg - Jeg tenker at når du kommer her til nå, så begynner vel ressursene dine å bli litt lav.

(lyder fra spillet; kampscene med smell fra hagle og lyder fra spillkarakteren som hintet om at han har lav helse)

[56:50] Arnold - Ja, nettopp sant. (mumling) Her har jeg feilberegnet sant. Fordi jeg gikk og så på shotgun skuddene, sant, og gikk og forventet at de skulle øke sant, fordi du fikk jo drops fra nesten alle døde. Så der hadde jeg feilberegnet litt, pluss at jeg håpet at vi skulle ta på enkleste vanskelighetsgrad.

[57:10] Meg - Ja, for akkurat der har du 6% i helse, 6 skudd i våpenet og 9 i inventoret.

[57:15] Arnold - Skulle hatt 6 der og, så hadde det blitt classic. (latter)

(mer lyder fra spillet, spillkarakteren sliter tydelig helsemessig)

[57:25] Meg - Sånn som her, hvordan er det for deg nå?

[57:30] Arnold - Jeg bare venter på å dø, jeg. Jeg ser etter medkit. Det var det eneste jeg så etter. Det var derfor jeg prøvde å komme meg inn i det der hullet der.

(mer lyder fra spillet, lyd fra et Imp monster som dukker fram, skytelyder, og et hyl som indikerer at monsteret er drept.)

[57:50] Arnold - At han kommer ut der var jo verst case scenario.

[57:53] Meg - Du håpte på noe mindre farlig?

[57:56] Arnold - Ja, også en ny medkit. Men det gikk ikke. (latter). Står jo og stresser lenge, og så faen, kan jo liksom komme inn her. Og når jeg går over den der broen der, og hører den lyden.

(Lyd fra spillet, ordre fra Sarge «All units, we are under attack. We dont know what we are up against. Repeat, we have negative ID on the assailing force»). Glir over i halvveis intenst lydteppe, og så skyting fordi en livløs kropp faller ned fra taket foran spilleren).

[58:20] Arnold - Ser jo til slutt det at han ikke er farlig, så okey, da driter vi i det.

[58:25] Meg - Ja, de har bare hengt en eller annen fra taket?

[58:30] Arnold - Ja, riktig. Men jeg hørte noe sånn der «help me» eller noe sånt, så faen, skulle ikke ha skjøte han. Men okey, han er jo ikke noe allikevel, så, greit, da går jeg videre. Men jeg fikk en veldig uggen følelse. Nå var det et ukontrollert miljø, sant, her har det nettopp skjedd noe. Så jeg forventet at det skulle skje noe mer.

[58:40] Meg - Og du vet vel og at hadde han vært, ordentlig, og vært ani deg...

[58:45] Arnold - Så hadde jeg vært dau.

[58:50] Meg - Og det påvirker deg?

[58:55] Arnold - Selvfølgelig. Du kan sikkert se at jeg spiller annerledes. Mye mer stress, (mumling), noe jeg ikke burde gjort. Men det hadde ikke hatt noe å si, sant. Vet ikke om han ble stunnet, det la jeg ikke merke til. For jeg hadde ingen sidebevegelse... eller, jo, kanskje akkurat der... Men jeg følte situasjonen var ganske innlysende om hva som kommer til å skje, dessverre.

[59:15] Meg - Ja, akkurat her så er du på minus 1% helse, og skjermen er rød, så...

[59:20] Arnold - Jeg har jo ikke så mye å se fram til der, så... Jeg bare, reload game.

[59:28] Meg - Men, styrken på de våpnene du har, i forhold til fiendene dine, er den ok på dette punktet her?

[59:32] Arnold - Nei, alt for svak. Det er ikke det du forventer deg. Det er akkurat som om vanskelighetsgraden er skudd i taket. Men det er kanskje litt bra og. For jeg tror kanskje at det kanskje er for mye mestringsfølelse i forhold til at dette er i begynnelsen, og at du vet at dette kommer til å bli mye mye verre, sant. Tre fire sånne dere som skyter drit mot deg, da skal du faen meg stresse, sant. Og det kommer jo helt sikkert og.

[59:52] Meg - Ja, du skulle hatt et større våpen?

[59:55] Arnold - Ja, men det vet jeg kommer og, fordi at det er Doom. (latter). Det er liksom, den der bruk og kast mentaliteten, de kan ikke gå vekk fra den. Fordi at jeg ser at de har laget en sånn dere fin linje hvor de har fått masse historie, og kanskje interessante personer, det vet jo ikke jeg. Og sikkert prøvd seg på nye våpen og nye fiender. Men jeg syns det jeg har sett i forhold til referansene syns jeg er helt konge. Jeg kunne ikke bedt om noe bedre. Har bare sett et lite videoklipp før.

[1:00:20] Meg - Ja, for du får jo et våpen senere, som heter BFG 9000. Og BFG da står for Big Fucking Gun.

(latter)

[1:00:30] Arnold - Kult da!

[1:00:35] Meg - Men på det punktet er jo fiendene en smule verre og. Men spiller det mye inn det at våpnene dine er svakere enn de burde vært, på horror følelsen?

[1:00:45] Arnold - Ja, på en måte. Du får det der stress greiene, sant. Til og med de dere zombiene kunne stresse deg bare de overlevde lenge nok. Han med shotgunen var jævlig kjipt. Men de der som gikk med hammer og sånn var sånn du ville bare bokse for å få selvfølelse, ved å ta de enkelt.

[1:01:00] Meg - Ja, jeg så du gjorde det faktisk.

[1:01:02] Arnold - Ja, jeg måtte bare. Det så så gøy ut. Jeg tenkte det at, du kunne faktisk kontrollere bevegelsene deres, sant. Og da er det plutselig du som kontrollerer situasjonen. Da blir horror elementet vekke, men da blir det litt gøy, sant. Men jeg tror at det trengs litte granne, for at du skal bli fullstimulert. Fordi at hvis du har bare en sånn topp hele tiden så tror jeg egentlig ikke du kommer ut av deg. Du vil nok kanskje ha litt sånn bølgedaler for at det skal bli variert kosthold da.

[1:01:25] Meg - Ja, så læringskurven er...

[1:01:27] Arnold - Ja, at den ikke er intens hele tiden. Da detter du kanskje av og, det blir bare sånn «huff, dette orker jeg ikke mer», sant. Når du begynner å spille et spill kanskje så er det ikke sikkert du har lyst å hoppe rett i det. Da kan det være at du heller vil være på det der forskningsstadiet hvor du suller rundt før du kommer inn i galskapen.

[1:01:45] Meg - Og det å leite etter våpen og leite etter ressurser...



[1:04:45] Arnold - (nikker annenkjennende) Sikler på treeren nå...

[1:04:48] Meg - Jaja, det gjør vi alle. (latter). Men det vil jeg ikke kalle et skrekk spill.

[1:04:50] Arnold - Nei, meg heller ikke. Fordi at der har de satset veldig mye på experience. Det er vel det at du skal bygge deg opp hele tiden, sant. Det du møter på vil du vite om du kan ta det, om du er litt erfaren i spillet. Så skrekkelement... nei, fordi du har ofte kontroll på situasjonen så og si igjennom hele. Kanskje med unntak av siste levelsene der du møter på... Nede i hellgatesene der det kommer førti sånne litt gode folk mot deg. Da kan du daue faktisk når du er levlet opp høyt da. Men da har du kontroll hele tiden. Du mister aldri synet, spesielt. Og selvfølgelig er det dystre omgivelser der, men du kan allikevel skru det opp så lyst at du ser alt som foregår, og vet hva som skjer.

[1:05:30] Meg - Og alle er betydelig svakere enn deg?

[1:05:35] Arnold - Ikke minst. Men det er der der med mennesket at om du legger inn experience, og finne nye ting, og de har en verdi de tingene, så er det akkurat som det blir et evighetsspill. Diablo var kanskje ikke tiltenkt som det. Men det ble jo det, sant. Det var jo ikke akkurat særlig tilrettelagt for, eller kanskje litt, for sånn nettverksspill og sånt. Men et ble jo det likevel, fordi at det var så jævlig gøy å sloss mot hverandre og bli bedre og sånn.

[1:06:00] Meg - Ja, jeg hadde to kollegaer av meg som nærmet seg level, hva var det... 96 eller 97 eller noe sånt, der du kommer opp på det punktet at det kan ta dagevis å få en level.

[1:06:05] Arnold - Dagesvis... tok vel mye lenger enn det vel? For jeg mener at Diablo var en av de spillene som hadde styggest sånn steep level på de der du.. jo høyere du kom jo lenger tid tok det.

[1:06:20] Meg - Ja det var vel sånn at de brukte lang tid på det. Men da var det sånn at de til slutt ble så sterke at de målte i sekunder hvor fort de kunne ta Diablo. Som egentlig skal være veldig tøff.

[1:06:35] Arnold - (latter) Tidig!

[1:06:40] Meg - Så de var såpas sterk at det var bare inn og pirke i han med våpenet, og så var han død.

[1:06:45] Arnold - For jeg har jo spilt et spill som heter Torchlight. Det er jo egentlig samme type spill som Diablo egentlig, bare at det er laget mye enklere. Det er vel fra 2008, men ser gammelt ut. Det er helt make egentlig, du er i en landsby, og skal ned i en dungeon og ta masse greier... Elendig historie egentlig. Men bare på grunna v det der at du har experience og spells og sånn... Trenger ikke mer enn det. Det er dødsunderholdende. Jeg har jo spilt til level 70 eller noe sånt. Og jeg er jo blitt en sånn slaktegutt nå sant, der du kan ta alt på kort tid og sånn, og få sånne rare items, sant. Du har tre forskjellige farger på tingene sant, kunne ikke blitt gøyere. Alt mulig sånn der rare og...

[1:07:20] Meg - Og epic og legendary?

[1:07:25] Arnold - Har dus spilt det?

[1:07:30] Meg - Nei, men de bruker det samme i World of Warcraft.

[1:07:33] Arnold - Ja, for de bruker epic og... epic leather og... så det er der de har det fra ja?

[1:07:37] Meg - mhm. Bare at epic er veldig mye verdt i World of Warcraft, og legendary er sånn at... hver expansion er ti levler, og gjerne på topplevelen der... på et helt år kan det være 3 unike legendary du kan finne i hele spillet, og det er vel gjerne ca. en prosent av serverene som har legendary...

[1:08:00] Arnold - Sykt.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[1:08:05] Meg - Og epic er mer sånn... for å få fullt epic utstyr, da må du spille en del. Mye mer enn jeg gidder.

[1:08:10] Arnold - Ja, har er det litt mer strødd. Og det blir vel som en slags lokkebit fra de. At du skal kunne få noe sjeldent. Spillet er ganske enkelt, men veldig likt Diablo. Du har kanskje sånn fem personer du går og quester til, sant. Du kan ikke finne mer ensformig, i den vanlige verden ville det vært drittkjedelig. Men det er ett eller annet med det, sant. Det er jo et horror spill det og, men det er ingen skrekk elementer der, men de veier opp for det med den der satans greien med experience. Sånn som i DOOM er det ingenting av det elementer, men der veier de opp igjen. Sånn som lydelementet i de der spillene er jo lik null sant. Men sånn so i DOOM er jo det så og si hele opplevelsen. Og du må jo være på tå og hev hele tiden, sant. Men i de der spillene der så er det bare å trykke litt bort og attacke der, og så vente i et minutt omtrent. Altså det er jo ikke så ille da... Jeg vet ikke, altså begge de der to spillene stimulerer meg på like god måte, men det blir på en helt annen måte. Hadde du hatt et spill som het DOOM, men med experience, så tror jeg aldri jeg hadde sluttet å spille det, sant. Men ingenting blir jo perfekt, og sånn er jo det alltid. (latter).

[1:09:25] Meg - Du hadde bare løpt fram og tilbake med.... Jeg må bare få logget meg inn igjen her.

[1:09:30] Arnold - Og jeg må bare sjekke om jeg greide å svette igjennom stolen... Faktisk ikke så langt unna. (latter). Måtte bare reise meg opp, så jeg ikke våtet til stolen til sjefen din (latter).

[1:09:50] Meg - Da var neste punkt... innlevelsen.

[1:09:55] Arnold - Hva, i spillet?

[1:09:58] Meg - Ja, i spillet. Hvor viktig er det at du klarer å...

[1:10:02] Arnold - Relatere eller å leve meg inn?

[1:10:05] Meg - Leve deg inn i spillet. Er det en klart definert grense her mellom hva som er virkelighet og hva som er spillet hele tiden?

[1:10:15] Arnold - I forhold til vår verden? Jeg syns de holder seg god innenfor. Altså scientisten gir deg en sånn der jordkontakt altså med en gang. Men når de begynner å snakke om portaler og sånn, så... jeg er jo full fan av det egentlig da. Men da får du det at «okey, det er fiction». Men, sant, i helvete igjen så bygger de kanskje enda en bro, hvis det er noen som er religiøs, eller semin religiøs, eller hva faen det skal kalles, så kan de få en jordtilnærmelse der igjen. Det tror jeg de gjør hvis at de ikke bruker aliens. Eller, kanskje de gjør det da, hvem vet. De forankrer det i hvert fall i logiske ting da. Altså å være på Mars bygget det er jo, det er jo faktisk reklamer om nå at du kan få være med å bygge på Mars. Eller hvis du klarer å finne best mulig måte å bygge en Mars base på, så får du reise der til. Så det er jo ikke noe urealistisk i det hele tatt. I et litt logisk hode så er det ikke så lenge til det skjer.

[1:11:05] Meg - Men siden det er Science Fiction så må du godta en del ting som er plausibelt vil jeg tro?

[1:11:10] Arnold - Ja, men er en veldig åpen person. Så det at for meg så blir det automatisk. Men for andre personer som jeg kjenner som elsker sånn der COD The Day of the (mumling) sånn skittspill som det, så blir det veldig... Jeg kjenner en da som spiller veldig mange sanne spill, men han tåler ikke skrekk spill fordi han blir redd de. Så han lar frykten, hans tenger seg vekk fra det. Han trenger realismen i et spill for at det skal være interessant. Men jeg har ingen behov for det. Bare det veier opp med historie eller noe annet jeg søker. Experience er jo helt konge. Det er jo en veldig god faktor.

Imens her har de jo andre faktorer som jeg synes er helt sjef, sant. Frykten, og det der at du må være der hele tiden. Det er intenst. Og at du vet at det er en lang reise foran deg, fordi at det er et stort spill.

[1:12:00] Meg - Men, den fysiske grensen mellom spillet og deg selv?

[1:12:05] Arnold - Den er veldig kort faktisk. I hvert fall her, merket jeg. Det er sikkert fordi at jeg ikke er vant med de høye lyden egentlig. Egentlig akkurat slik som når jeg spiller Playstation, for da har jeg anlegget på. Jeg følte det at det var ganske sånn intenst hele tiden. Det har sikkert mye med hvordan jeg sitter, men også fordi at jeg vet hva jeg gikk til. Jeg har ikke spilt det, men det at det var veldig gøy, sant. Det var et spill jeg likte og.

[1:12:25] Meg - Men føler du deg av og til at... Du er fullt klar over at du spiller hele tiden?

[1:12:30] Arnold - Ja, jeg føler ikke at... jeg går ikke inn i noen psykoser eller noen ting, der jeg plutselig er der inne, og faen nå må jeg ta han der eller så durer jeg. Det skjer ikke. Men frykten er jo der, så det er jo på en måte, jeg kan jo ikke si at jeg ikke gjør det. Det blir kanskje feil å si at jeg ikke gjør det, fordi at det blir underbevisst tror jeg. At på en måte, du lever deg inn i det, og du blir på en måte en del av det. Fordi at jeg tror jeg alltid vil vite hvor grenser går, fordi at jeg har spilt så jævlige mye spill, sant. Jeg ser jo og han lillebroren til NN. sant, han er jo 16, og jeg satt og spilte det første GTA spillet med han når han var syv - seks år, sant. Skulle jo tro at det skulle skade gutten. Men det har faktisk ikke gjort det. Alle synspunktene han har nå, og når han sitter og spiller det nå, han er jo helt normal oppi hodet. Han har jo ingen grenseproblemer eller noe sånt, sant. Det er jo egentlig litt rart (latter). Vi satt jo og banket horer, og drepte alt som fantes med bilen, og han satt der og lo, sant.

[1:13:25] Meg - Så han gjør litt til skamme de som påstår at...

[1:13:30] Arnold - Ja, at du liksom skal kunne sette deg inn i det og... På en annen side så har han blitt veldig mørkredd og redd for sånne dere nasty ting. Så det kan være at når han har sett realismen, altså GTA er jo realistisk, så kan han forstå det og prosessere det. Men på en annen side så kan bli dritredd når han spiller sånne spill som dette. Han trør for eksempel ikke å spille COD Zombies, hvis du har prøvd det? Det er dødsgrøt (latter). Og sånne ting som det der, fordi han synes det er ekkelt. Når vi har utsatt han for alle de der tingene der, hvorfor skal han ikke tåle det? Han er redd for skrekkelementet, og selvfølgelig er det personlighet. Men jeg bare synes det blir litt artig, at en som vi har utsatt for alle de der Saints Row og alle de der spillene, sant. Satt og spilte de hele tiden, og det er jo ti år siden. Og han som drittunge satt og spilte selv, og han visste hvor det var hele tiden. Så jeg tenker tilbake (mumling).

[1:14:20] Meg - Aldersgrensen ble ikke fulgt helt?

[1:14:25] Arnold - Neineinei (latter). Sånn forskningseksempel nesten. Han spiller jo veldig mye sant. Men jeg merker jo sånn at, siden vi ikke satt og spilte Quake og sånn, så tror jeg at han finn en sånn der realismeparagraf inn, sant. At ting funker sånn som de funker. Jeg skulle likt å sett en unge spille sånne spill som det her når de var liten, sant. Det kan kanskje gjøre noe annet med deg, faktisk. Fordi at du får mye mer intensitet her enn du får i andre spill.

[1:14:45] Meg - Men du nevnte nesten, han som seksåring, så får han inn...

[1:14:50] Arnold - Masse feedback. Dårlig attenårsgrænse feedback. Men det er realistisk, sant. Altså sånne ting som du kan ha rammer inn i virkeligheten, sant. Det er biler, og det er drap, og sånne ting som det der. Det er ikke zombier og monstre. Men det har da blitt en ukjent faktor for ham da i senere tid. Og da er det for han som frykt. Jeg tror faktisk du kan påtvinge noen hva som helst bare det kommer tidlig, bare det kommer tidlig, og du får det inn fort.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[1:15:20] Meg - At de da lærer seg tidlig at det er en grense mellom hva som er virkelighet, og hva som er spillet?

[1:15:25] Arnold - Ja, at det kan bli akseptert at de tåler å se det. Gitt at det er frykt der da, selvfølgelig.

[1:15:30] Meg - Selv om det er drap på horer der, så lærer han seg at...

[1:15:35] Arnold - Ja, det skal ikke gjøres, sant. Det er i et spill, sant. At han alltid har fått, at han kan gjøre en bevegelse, men at han kan... Det er nesten litt sykt det, fordi at han har en utagerende far også, sant. Så i teorien så kan han ha den psycho tendensen. Men han er jo aldri der, sant. Han er en helt sånn der rolig og fatter person.

[1:15:50] Meg - Ja, for det er jo... Jeg vet ikke om du hørte om de der drapene, var det i Belgia, eller? Der det var omtrent med en gang... Det var en ung gutt inn på skolen med våpen... Men Dagbladet og mange aviser hev jo seg med en gang på det der at han hadde spilt Counter Strike.

[1:16:15] Arnold - Ja, jeg ser ikke helt logikken i det. For nyhetene burde jo da være like skadelig. Fordi at der viser de krigsbilder, der viser de Libiske... Altså du får et like stygt bilde der, og hvis du relaterer det til egen virkelighet så får du et veldig fucket bilde, sant. Å kunne spille et spill da, CS, der du er et lag mot et annet lag. Hvis du ikke klarer å sette det i en kontekst der du er i en virkelighet, og det er en annen virkelighet, så... Er det litt sånn der smalt egentlig syns jeg, da blir det litt for dumt, da er ungene for dumme til å i det hele tatt ha en PC. Altså om ikke de klarer å sette de skillene der. Men det blir jo stygt å si siden jeg ikke er en unge, sant.

[1:16:50] Meg - Ja, for det viste jo seg etter hvert det at faren hadde skytebane i kjelleren... Sånn at det kunne være at han hadde fått dette et annet sted.

[1:16:55] Arnold - Ja, at han kanskje har fått dette andre steder. At det kanskje må være andre elementer til stede. Det må være en, altså, hvis jeg hadde en far hjemme som elsket gunnere, så kunne jeg faktisk prøvd det. Og da hadde kanskje andre tanker, den eneste idéen oppi hodet mitt er jo at det er lov å skyte zombier, eller lov å skyte sånn der... Da kunne kanskje psykosene kommet, og at jeg skitset litte granne vekk fra denne verdenen her, og inn i en annen verden der hvor jeg tar med shotgun på skolen eller at...

[1:17:20] Meg - Så hvis det kommer zombier, da må vi passe oss for deg?

[1:17:25] Arnold - Ja. Men jeg tror ikke PC som eneste faktor kan utløse noe som helst. Da skal du treffe bra på en dårlig personlighet.

[1:17:35] Meg - Ja, alt i miljøet vil jo ha en påvirkning. Jeg er blant de som er skeptisk til at du kan bli voldelig av dataspill.

[1:17:45] Arnold - Ja, men det er fordi at vi er tenkere begge to, og jeg tror at vi da tenker over ting, og vi da kommer fram til en konklusjon om at det rett og slett ikke blir logisk. Men jeg tror kanskje folk med andre rammer, misbrukte unger eller noe sånn som det der, de kan få helt andre rammer på det. Sånn som det der, dette er en maktfølelse de har, vil ha, skal ha, fortjener å ha, sånn som det der.

[1:18:10] Meg - Og så er det vel også det paradokset om at voldelige mennesker velger gjerne voldelige dataspill. Og det betyr jo at de var voldelige fra før av.

[1:18:20] Arnold - Jada, det kan og være en form for stimulans, sant. At du trenger stimulansen for å fungere ellers. Altså forhåpentligvis da. Men at de velger det for å få inspirasjon for å være videre voldelige greier jeg ikke helt å kjøpe. Jeg har sett personligheter som sikkert kunne fungert sånn som



det der, men det er ikke mange altså. Da er det mer for å få en stimulans, sant. Vil du ha fart og spenning, så kjører du Go Cart, sant. Alle har jo en eller annen form for stimulans som de trenger, sant.

[1:18:45] Meg - Og de kjører ikke rett inn i en gjeng med horer fordi at de har spilt GTA?

[1:18:50] Arnold - Nei, sant. «Woho! Det så gøy ut», sant. Men det er jo fordi at jeg har risikoanalyse. Jeg vet hva som skjer hvis jeg gjør det, sant. Det er jo ikke sikkert alle vet det. Det er jo ikke sikkert at de vet at hvis de kjører inn i et menneske, så kan de få en tre -fire år i fengsel, sant. Fordi at i Norge er jo det sånn, men i Norge skjer jo ikke sånt.

[1:19:05] Meg - Nei, sant. Og så er det vel et visst moralsk aspekt bak det og, at det er ikke bare fordi du havner i fengsel, men at folk blir trist selv om du kjører på horer.

[1:19:15] Arnold - Jeg tror at janteloven i Norge har gjort en god jobb slik, på et punkt. Og det er at vi i dag er fornuftige mennesker flesteparten av oss i dette landet her. Det er jo selvfølgelig litt fordi at vi er få da. Men hvis du ser i andre land så er jo det forskjellige ting som skjer der som ikke skjer her.

[1:19:40] Meg - Jeg så Bones i går, og der hadde de faktisk tatt inn noe fra Norge, at vi hadde en mordrate på 0,7 hvert år.

[1:20:00] Arnold - I forhold til innbyggertallet?

[1:20:05] Meg - Nei, at 0,7 mennesker blir drept hvert år i Norge.

[1:20:08] Arnold - Det er jo ikke så lavt, er det det da? Eller, selvfølgelig er det jo det ja.

[1:20:10] Meg - Ja, de reagerte jo veldig på det der. «Mindre enn ett drap i året?» (latter). Da burde vi kanskje beholde de likene vi har, så vi kunne trene oss opp på de. Fordi at det som skjedde her var at likene ble sendt til Bones folka.

[1:20:20] Arnold - Ja, hadde det ikke vært kniv her i landet så skulle det ikke vært så langt ifra sannheten. Ja, hvis du tenker ti år tilbake i Norge så var det ikke så mange drap her i det hele tatt. Det eneste jeg har lagt merke til i min bevissthet er at det er mye mer kniver ute og går. Så det er jo veldig mye sånn der knivstikkinger ute og går. Og hvis du skal ta det opp mot spill og sånn som det der så ser jeg heller ingen logikk der i det hele tatt. Da er det heller å ha seg en gunner, og bare blaste på (latter).

[1:20:50] Meg - Men, videre på denne nå. Et begrep som heter avatar, du har sikkert hørt om filmen. Jeg bruker det eksempelet fordi at det er en veldig fin måte å forklare begrepet på. Avatar det er jo på en måte slik han forsvinner inn i den kroppen til denne Navien, eller hva de heter.

[1:21:10] Arnold - Ja, jeg tenkte virtuell reality når jeg så det. Altså hvordan det ville vært da, og relatere seg inn i den.

[1:21:15] Meg - Ja, og det er jo, blant annet han.... han veilederen min her skrev doktorgraden sin på akkurat det. Hannes påstand er at du egentlig bare kan snakke om avatar slik han forstår det når det er et 3D miljø... Jeg kan vise... (lyder fra spillet).

[1:21:50] Arnold - Ja, jeg er jo hannes DOOM avatar. Jeg opplever hannes....

[1:21:55] Meg - Du beveger deg i en verden slik som du ville beveget deg i denne verden.

[1:22:00] Arnold - Ja, mest sannsynlig. Nå greier ikke jeg å sett meg inn i denne situasjonen visuelt da der jeg faktisk hadde hatt en gunner i neven da, og en lommelykt der og sånt. Men jeg tror det ja, fordi du så det at spillet mitt forandret seg etter hvor mye liv jeg hadde og hvordan omgivelsene var og hvordan lyden var og sånn som det der. Så jeg vil jo alltid tilpasse meg omgivelsene.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[1:22:20] Meg - Og jeg tenker kamera her og, der er jo i hvert fall ment til å simulere øynene dine. Og måten våpenet er foran deg på en måte, er sånn du ville holdt et våpen.

[1:22:30] Arnold - Ja, du ser neven der, sant. Det blir veldig realistisk. Og dysterheten får jo skrekken fram som et satans helvete.

[1:22:40] Meg - Men føler du at det blir en slags forlengelse av deg selv inn i spillet? Eller er det godt avskilt?

[1:22:45] Arnold - Til tider så er det ikke noen overstatement å si det, ja. (mumling)

[1:22:50] Meg - Med trening selvfølgelig?

[1:22:55] Arnold - Ja, du blir trekt inn i det. Det er jo gøy. Men det er jo fordi at jeg går inn med sjel når jeg spiller, sant. Jeg sitter ikke bare der som en zombie og ser etter ting å skyte på. Det er liksom sånn, du lever deg inn i det. Du vet du vil få bedre utbytte av det og, sant. Sikkert på alle mulige måter, enn hva du ville gjort om du bare trykket escape og så begynte å skyte.

[1:23:20] Meg - Ja, for en annen forsker sammenlignet det... ditt forhold til til der som å styre en radio styrt bil. At i begynnelsen å er det veldig klumsete, men etter hvert så blir du bilen litt på en måte.

[1:23:35] Arnold - Ja, på folk som har kjørt lenge på de. Det er så stilig å se på, de kan jo gjøre akkurat hva de vil med den der bilen.

[1:23:45] Meg - Ja, de legger seg sånn inn i bilen at de på en måte kjenner bakken.

[1:23:50] Arnold - Ja, de må gjøre det. For hvis ikke gjør det, når de bilene kjører i 60 - 70 på de der bensindrevne smågreiene... Krasjer du så går jo det til helvete, hele driten er jo knust. Hvis ikke de greier å bli så flink så går jo det til helvete med hele driten, sant. Det er jo litt sånn som her og, du må jo bli ganske flink for å kunne overleve igjennom spillet. Og da vet du at du må sette deg inn i det. Noen kan sikkert gjøre det på rent fokus, men det er jo... bravo, ikke sant. men her må du slite deg av og til, du må være forsiktig, du kan ikke bare løpe inn i et rom om du hører lyder, for da vet du at det sikkert kommer flere enn du kan hankses med. Det er greit å være litt tilbakeholden.

[1:24:15] Meg - Oppfører du deg litt sånn som du... Nå er jeg sikker på at du ikke ville oppført deg sånn i den situasjonen, jeg er sikker på at meg og deg ville satt oss i en krok, og grene.

[1:24:22] Arnold - Mest sannsynlig ja!

[1:24:25] Meg - Men, hadde du hatt et våpen i hånden, og hatt militær trening, så...

[1:24:30] Arnold - Da ville det vært naturlig å rygge og skyte. Logisk sett da.

[1:24:35] Meg - Ja, for han (monsteret) kan slå foran seg. Og treffer han skjermen, som er dine øyne der så.

[1:24:40] Arnold - Så tar jo han egentlig mine øyne vekk. Og gunneren min som jeg gjerne vil ha. Så den naturlige reaksjonen var jo å rygge der. Det blir jo liksom sånn der, når han kom så er det ikke langt ifra at jeg gjør sånn der med stolen. (viser bevegelse som henter til at han ville rygget med stolen). Kanskje kvepper skikkelig til. Fordi at det er jo egentlig det jeg gjør da. Du prøver å komme deg vekk fra situasjonen. Å si at du ikke er inne i spillet er jo egentlig løgn da, sant.

[1:25:00] Meg - Men, hvordan er du subjektive forhold til den karakteren? Du har jo sett han litt utenifra. Du har ikke noe navn på han.

[1:25:10] Arnold - Nei, altså, vi egentlig ingen relasjoner, sant. Men siden vi er personen, så blir det liksom sånn at vi skal være læreren. At vi skal tilegne oss informasjon. Hvem vi er er egentlig ikke så nøye. Men det har jo vært i andre spill og, at vi har vært litt sånn som det der og. De legger ikke så mye vekt på hovedpersonen. Men heller på det du skal tilegne deg, og de du skal være med, sant. Og hvis det er viktig, så legger de til litt om deg og, sant. Men da er dert en dame med og. Hvis hovedpersonen skal framvises, så skal han ofte ha en motpart og, kan du si. Jeg tror kanskje de har... Eller, han majoren er gjerne en motpart. Men jeg tror heller det at vi forandrer han, at det er det de skal vise. Utover det så... ja...

[1:25:50] Meg - Men ville det forholdet vært annerledes hvis de... I begynnelsen så får du jo se han. hvis du ikke hadde fått sett han i begynnelsen?

[1:26:00] Arnold - Du hadde vært nysgjerrig, men jeg tror ikke det hadde betydd så mye, fordi at du hadde alltid hatt det der bildet, altså fra gamle dager. Hvordan han skal se ut. Så jeg har ikke tenkt så jævla mye over det utover det. Fordi at DOOM, Duke Nukem, alt det der, du har et ferdig bilde av hvordan det skal være. I Duke Nukem, eneste gangene du får se ham er i spillet. Du trenger egentlig ikke noe mer enn det, fordi at han er egentlig ikke en så stor del av spillet. Det er liksom det andre som skal skje, sant.

[1:26:30] Meg - Men, nå når han angripes her nå. Hvem er det som angripes her? (lyder fra spillet, en dør åpnes og spilleren angripes av et Imp monster).

[1:26:40] Arnold - Der tålte han bare to, gjorde ikke han?

[1:26:43] Meg - Jo, du var heldig med haglen.

[1:26:45] Arnold - Jo, sikkert fordi jeg traff han akkurat da han var dønn inni meg.

[1:26:50] Meg - Ja, det lærer du deg med akkurat de der, de angriper med hodet først.

[1:26:55] Arnold - Og da skal du liksom time det?

[1:26:58] Meg - Du lærer deg etter hvert at de der... når de angriper, så sikt på hodet deres. Verre med se senere, hvor det ikke er så klart definert hva som er hodet deres...

[1:27:05] Arnold - (latter) Herregud. Jeg vet dette spillet her er fucket up.

[1:27:10] Meg - Men, hver var det som ble angrepet der?

[1:27:12] Arnold - Meg.

[1:27:14] Meg - Det var deg?

[1:27:16] Arnold - Du så jo det. Jeg tror jeg kvapp ganske stygt til og. Det var en periode der jeg hadde litt liv, men ikke så veldig mye, sant. Jeg visste at jeg måtte være på tå hele tiden. Så kommer den der jævelen, og så ser det ut som en håndterbar situasjon. Og så hopper han plutselig. Det var litt sånn der «hva i helvete?». Da var det å rygge og rygge med en jævla gang. Fordi at det var en uhåndterbar situasjon. Så jeg vil definitivt si at det var meg som ble angrepet.

[1:27:35] Meg - Så der, når det ble så intenst, så viskes den grensen litt ut? Det er ikke lenger John Connor...

[1:27:45] Arnold - Definitivt. Det er jo det de prøver å gjøre på de der sequencene i de der nye spillene, sant. Det skal liksom være deg hele tiden som gjør dette her, det er du som gjør det, sant. Prøver å viske grensene... Her gjør jo de det på en mer intens måte, sant. Du har ingen andre valg. Du må reagere fort.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[1:28:00] Meg - Ja, hadde du spilt dette her på PlayStation 3?

[1:28:05] Arnold - Litt mer laid back holdning da tror jeg. Fordi at du har ikke bevegelsen da, sant. Kanskje jeg hadde gitt opp, og kanskje jeg hadde vært dau da.

[1:28:15] Meg - Der har de jo også en ting i kontrolleren, at den begynner å riste.

[1:28:18] Arnold - Ja, det hadde blant annet vært gøy, men jeg tror ikke du trenger det. Fordi at lyden vil jo skape en minst like gale effekt. Ristingen er på en måte bare et lite varsel, fordi at den kommer alltid bittelittegranne før, sant. Egentlig mer som en sånn der baby switch, enn det ville vært motsatt. For meg så virker det motsatt.

[1:28:30] Meg - Det blir mer en gimmick?

[1:28:35] Arnold - Ja. Det er litt kjekt liksom. Det er akkurat som air condition inni de der greiene. Det er jævlig gøyt en liten stund, men det var ikke så gøy etterpå når kontrollen var ødelagt da. (mumling og latter)

[1:28:55] Meg - Men så kan vi gå videre på neste, troverdighet. Hvor viktig er det?

[1:29:00] Arnold - Tja. Her får vi mye troverdighet allerede, fordi at sjangeren er så sterk. Men skulle du spilt et helt nytt, sånn som Halo i sin tid, så gikk du sånn med myseøyne inn i det. Fordi det var veldig mye sånn udefinert linje. Var det aliens, eller er det på jorden eller hva faen. Du vet ikke så veldig mye om det. Jeg vet enda ikke så mye om det. Men jeg har sett det en gang før da. Men, der ville jeg hatt mye mer problemer med å gi det troverdighet. Men her går det automatisk, fordi jeg vet hva jeg skal få. Og de greide jo det og, så da var det ingen problem, sant. Jeg har mye mindre terskel her før jeg godkjenner det enn hva jeg ville hatt i Halo. Da må jeg først definere ønskene mine i spillet, sant. Men her søker jeg dyster action der det skal kveppes, sant. Fordi at jeg vet at det er det jeg får.

[1:29:55] Meg - Ja, og så tenker jeg omgivelsene, hvis vi nå får...

(lyder fra spillet)

[1:30:05] Arnold - Er det troverdige omgivelser? Kunne du besøkt dette stedet om noen år?

[1:30:10] Meg - Ja, det tror jeg. Det er jo selvfølgelig forskjellige måter å bygge det opp på. Hvorfor skulle de for eksempel ha vinduer på Mars? (mumling) Så for min greie godkjennes det i forhold til troverdighet.

[1:30:25] Meg - Ja, er det viktig at det er det?

[1:30:30] Arnold - Ja, for det er så utrolig teit hvis det ikke er det.

[1:30:40] Meg - La oss si... hadde naturlovene vært opphevet.

[1:30:55] Arnold - At de for eksempel kunne flytt? Da måtte det vært en grunn til det. Hvis det ikke hadde vært det så hadde det irritert meg. Altså all Science Fiction kan egentlig forklares. En star gate kunne kanskje eksistert hvis de bare hadde hatt milliarder Fukushima kraftverk stående klart. Så da måtte de hatt en god back up historie på det.

[1:31:10] Meg - Så det er viktig at de forklarer deg hvorfor? Så hvis noe er unaturlig så må de forklare deg det?

[1:31:15] Arnold - Ja. I min oppfatning ja. Men det gjør de ofte og. Altså utover det jeg søker.

[1:31:20] Meg - Ja, fordi du nevnte Stargate. Nå er jo det en teori det at hvis du har et ormehull, og at du har nok kraft på begge sider, at du da kan faktisk reise igjennom det.

[1:31:30] Arnold - Ja, jeg har ikke noe problemer med å akseptere det. Fordi at det har begynt å komme så mange småbiter på plass om akkurat det. Til og med Einstein var jo innom det, sant. Sånne småbiter som gjør at jeg kan akseptere det, og da gjør jeg det. Og da blir det underholdende, sant. Men jeg har jo masse kompiser som hater den serien som pesten. Men det forstår jeg og veldig godt. Fordi at det blir for unaturlig for de. Når det blir for unaturlig, og de ikke har troverdigheten, så blir det ikke sangs. Fordi at spillene, det er derfor det blir så allment enkelt å spille de. Fordi at de ønsker å skape ikke nødvendigvis troverdighet, men spillbarhet, for alle. Sånn at alle kan kjøpe det. Men før var det kanskje slik at den gruppen kjøpte det, og den gruppen kjøpte det. Fordi at de andre var ikke klar for det, eller usikker på det. Kanskje ikke interessert. Altså, frykten for det ukjente er jo allment kjent, så det er jo kanskje derfor.

[1:32:15] Meg - Og måten du kontrollerer han på. Måten han beveger seg på. Er det troverdig det og?

[1:32:20] Arnold - Ja, for det er komt fra fortiden sant. De har ikke gått vekk fra det som har vært de ti siste årene. Og det er veldig gøy. Så uten det hadde jeg sikkert stresset mye mer med å spille, fordi jeg hadde ikke vært kjent med knappene. Men nå er jo rett inn i den naturlige, som jeg satt med når jeg var liten. Trygghet i seg selv.

[1:32:40] Meg - Men måten han beveger seg på er jo unaturlig. Men det er troverdig fordi at sjangeren er slik?

[1:32:45] Arnold - Ja, altså måten han beveger seg på?

[1:32:50] Meg - Måten du beveger deg på.

[1:32:52] Arnold - Måten jeg spiller tenker du på?

[1:32:54] Meg - Nei, nå kommer vi til... sånn her, nå når du beveger deg igjennom denne gangen her. (lyder fra spillet). Måten du går på her.

[1:33:05] Arnold - Nei, det er adaptert fra gamle dager. Hvordan du spiller, stort sett.

[1:33:15] Meg - Jeg tenker ikke... Nå tenker jeg på det som skjer på skjermen her egentlig. Måten du kan bevege deg i denne verdenen. Er den et troverdig bevegelsesmåte? Går det for fort?

[1:33:32] Arnold - Ja, nei, det er ingen ting å si på. Kanskje bittelitegranne for fort. Det er akkurat som du lager gålyder selv om bildet beveger seg. Utover det er det ingenting å si på det. Jeg fant jo sprint knappen, og syns jo den var kjekk (latter).

[1:33:50] Meg - Ja, det er jo et brudd på naturlovene det, at du har uendelig med kondis. Det godtar du?

[1:33:55] Arnold - Ja, det sitter jeg pris på, fordi at da kan du kutte ned på tomhullene, sånn hvis du vet at du må tilbake. Her er det jo mulighet til å kunne feile. Hvis du plutselig må gå tilbake, sånn «faen dette var feil vei», sant. Men her er det jo mulighet til å feile. Da vet du at du har den der «jeg kan sprinte!». (latter). I GTA og var det jo sånn at du kunne sprinte, men da måtte dy trykke så jævlig, sant. De hadde laget en sånn der, «okey da skal du stresse for det i hvert fall».

[1:34:10] Meg - Ja sånn (simulerer pustelyd og later som trykker på en håndkontroller i løse luften).

[1:34:15] Arnold - Ja, tilt tilt, sant. Det var litt irriterende egentlig. Du kunne like gjerne hatt evig. Det er unødvendig å skape en irritasjonsfaktor bare for å skape noe fake, på en måte. Da kan de heller bare ha det sånn, og så forklare det på en eller annen måte. Eller bare drite i å forklare det. Fordi det er en sånn ability som er kjekk å ha. Han skaper ikke noe negativt, kan du si.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[1:34:40] Meg - Så det å ha god kondis, det må en ha i dataspill da?

[1:34:35] Arnold - Ja, i forhold til her så er det jævla greit, fordi det blir mye løping. Da liker jeg å ha muligheten til å sprinte. Enten hvis en av de der satanene er bak meg, eller så hvis jeg har gått feil eller noe. Da er det greit å bare ha muligheten til å stikke vekk derifra. Fort og gale.

[1:35:00] Meg - Og historien, er den troverdig?

[1:35:05] Arnold - Ja, i forhold til det som... Vi er på vei til Mars vi. Research facility der, ja, sant. Vann på Mars har de funnet, ja, sant. Er det organismer der? Ja. Kan de finne portaler? Psjh, kanskje, hvem vet. Det er ingen som har sett andre siden av Mars, sant. Ikke månen heller for den saks skyld. Det er jo interessant nok i seg selv.

[1:35:25] Meg - Og det er vel ingen som kan motbevise at en kan lage en portal til helvete, og så kommer det monster sprettende ut?

[1:35:30] Arnold - Nettopp, sant. Det er jo det der med å motbevise, sant. Jeg er en åpen person. Bare de gir meg en ok troverdighet, så er det greit. Men det må ikke bli for teit heller, sant. Men det tror jeg går på interesse. Veldig. Det er mange av mine tjommier som hadde falt av i dette spillet her, sant. Men det er fordi at de greier ikke å binde det til sånne rammer, fordi at de er ikke interessert i det. Men det er jeg, sant.

[1:35:50] Meg - Ja, jeg har en kamerat som ikke takler Science Fiction.

[1:35:55] Nei, sant, det er fordi han er bundet ned mot realisme. Men hvorfor han er det, det er jeg jævlig nysgjerrig på. Det kan være foreldre som har bare normal input. Men det har jo jeg og fått egentlig. Men, jeg har kanskje fått min dose. Jeg tror det kanskje er Final Fantasy jeg begynte med og sånn som det der. Og alltid så på det der Babylon 5 og det der. Av en eller annen grunn så føltes det naturlig for meg å se på det. Hvorfor det gjør det for meg, og ingen andre... eller, mange andre... det er jo litt rart. Enten min nysgjerrighet. Umettelige nysgjerrighet. Eller... jeg vet ikke, har ikke peiling.

[1:36:30] Meg - Ja, hans forklaring på hvorfor han for eksempel ikke likte Avatar.... Han bare trakk på skuldrene og sa «blå mennesker». Da falt han av.

[1:36:35] Arnold - Men det er jo helt sløkket. Fordi at når jeg ser for meg en annen verden. Okey, sant, hva skal den bli bygget opp av? Fordi at gassene har jo alt å si om hvordan vi blir, sant. Vi er jo en karbonfiksert livsform. Hadde vi hatt et annet virkestoff der, sant. For eksempel sølv eller noe, så hadde vi blitt sånn som det. Det hadde vært helt naturlig. At de hadde fått annen fysikk hadde vært helt naturlig. Men det er gitt de rammene de gir, sant. Hvis de rammene er ok for mitt hode, så helt okey. Da er det bare å bygge en god historie. Gitt en god troverdighet, så kan jeg spise alt.

[1:37:10] Meg - Det må være bundet ned i naturlover?

[1:37:15] Arnold - Ja, at det er noe som kan forklares. Sånn som når de har sånne Stargate episoder, hvor en kommer til et sted og så forklarer de ikke noe, sant. Da føler du det er hull i historien. Da sitter jeg og koker for meg selv, ikke sant. Der de viser usedvanlig spesiell teknologi uten å forklare noe som helst som hvordan det kan skje eller hvorfor det kan skje, sant. Jeg kan finne på mange grunner aleine jeg om hvordan det kan skje.

[1:37:40] Meg - Men de bør...

[1:37:42] Arnold - Ja, helst. Fordi da gir de troverdighet hele veien, sant. Fordi det er unødvendig å skape dumme hull i gode spill, syns nå jeg da.

[1:37:50] Meg - Ja, for i Star Trek for eksempel så er jo det meste plausibelt, utenom når de møter på de der energimonstre sine. En sky med lys...

[1:38:00] Arnold - Ja, det er så... Jeg vet hva de tenker, og hvor de vil hen, men de bygger det ikke opp mot noe som helst, sant. Vi er en livsform, og møter på en annen livsform, greit nok sant. Men må forklare litt rundt og, det er jo det vi har lyst på. Noen feilet litt. Men det er jo... Det er jo ingen som lager perfekte ting, sant.

[1:38:15] Meg - Men da i horror, er det da viktig at det er troverdig?

[1:38:20] Arnold - Definitivt, for min del. Altså, de har jo laget utallige sånne «dere liten jente som forsvinner, må finne jenten», sant. Spøkelser og alle mulige greier. Jeg har spilt alt mulig, og der historien er svak eller der du blir kastet inn i det uten noen som helst feedback eller noe, da blir det kjedelig, sant. Sånn som Resident Evil har jo relasjoner i både hytt og pine, så der kunne jeg spilt både en, to, tre, fire og fem på nytt igjen og nytt igjen. Det er jo fordi at det er så gøy, egentlig. Det fenger meg, historien, jeg har sett filmene, spilt spillene, altså alt, sant. Og da blir det på en helt annen måte. Samme med DOOM sant, det har jeg fra jeg var liten. Prince of Persia, første spillet jeg spilte... Det første jeg gjorde da jeg så de der spillene var å kjøpe de. De var jo egentlig helt elendig, men det var fordi jeg fikk noe helt annet enn jeg forventet meg. Sant når jeg satt og spilte når jeg var seks år, da var det å hoppe over de der piggene, for da ble du spiddet, sant. Og så... gode gamle dager, på tid, og redde prinsessen. Så ble det over på å gjøre det samme om igjen og om igjen, da var det ikke gøy, sant. Men det var fordi at preferansene mine var annerledes, sant. Men, nå sporet jeg vel av igjen?

[1:39:25] Meg - Neineinei. Du svarte på spørsmålet inni der. (latter).

[1:39:30] Arnold - Ok, greit. Bra.

[1:39:35] Meg - Og så videre til horror som sjanger. Hva tenker du et horror dataspill bør inneholde? Hva skiller det fra en annen sjanger?

[1:39:45] Arnold - Settingen er jo ekstremt viktig. Den blir jo ofte dyster, selvfølgelig. Og så har du spill som begynner positivt, og som blir dystre, som som Max Payne for eksempel. Det er jævlig gøy og. Og Heavy Rain, det er en ny opplevelse. Den anbefaler jeg å prøve. Der du begynner et sted, og så styrer du totalt fire personer, imens alt bygger seg mot en ting, og du har 20 forskjellige endings fra de sporene du finner. Du spiller en etterforsker, du spiller en far som leiter etter sønnen sin, du spiller en morder... eller hvordan var det da? I hvert fall, du spiller alle sidene da. Og alt du foretar deg gjør et produkt av... mot slutten. Hvis du ikke greier det, så dør kanskje den personen. Eller så dør den personen. Jeg tror det er noe av det mest fascinerende jeg har opplevd, der du får alle sidene av saken samtidig. Der du på en måte må finne det sporet i den settingen for å gjøre det, hvis ikke det så blir det utløst en annen ting, sant. Du vil alltid kunne sitte og lure på hva som ville skjedd om du gjorde det, sant. Og da kan du load og gå tilbake igjen der igjen, sant. Så det er jævlig gøy, men det er sånn da har du masse historie, og det blir kanskje litt for mye, sant. Det blir mye lesning da. Men hva det bør inneholde... det.... Det må være action, så enkelt er det bare. Der merket jeg på Heavy Rain at det ble litt for lite action, og litt for mye sånn tenking og sånn som det. Men det var ikke akkurat et horror spill da, men det var veldig mye intensitet og sånn. Kanskje sånn thriller horror kanskje? Men sånn som DOOM, det syns jeg har en god blanding av det. Litt historie, ikke for mye, ikke for lite. Og der har du intensitet. Litt for mye kanskje. (latter). Men det er jo fra person til person. Jeg syns det skal inneholde intensitet, historie og en god dybde. Litt dybde i hvert fall. Det er viktig, ikke bare sånn der overfladisk fissfjass.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[1:41:35] Meg - Og så alle de der tingene vi har snakket om, lys og sånne ting... Men hvis du skal skille et horror spill fra et vanlig action spill så må det være en viss form for intensitet og... ?

[1:41:45] Arnold - Ja. Ikke nødvendigvis intensitet men det at du skal bli... ikke nødvendigvis skremt heller, men... frykten med at du ikke har kontrollen, kanskje. Fordi at den forekommer sjeldent i et action spill. Blir du skutt på så er det bare å gjemme seg bak en sten, og recharge skulle jeg til å si... Men her så er det liksom ikke så mange steder og gjemme seg fordi de finner deg. Det er jo rart med det, de har jo faen snuseradar alle de der zombiene. Så det har vel kanskje med det der at det må være et snev av overnaturlighet, som igjen burde være forankret... og at... ja... litt overnaturlighet og... pulsen må være der litt og. Fordi at det kan den være i alle typer spill og, fort eller sakte, så kommer den likevel og.

[1:42:30] Meg - Ja, når du sier overnaturlighet så må det være noe du ikke helt fullt forstår?

[1:42:35] Arnold - Ja, monsterstor edderkopp for eksempel, sant, det får pulsen til og gå. Jeg hater edderkopper, sant. Sånn som det der, det er jo mange grunner til og forklare det og, sant. Det er en sånn ting som jeg ville karakterisert som en gøy boss.

[1:42:47] Meg - (latter) En stor edderkopp?

[1:42:50] Arnold - Ja, for eksempel.

[1:42:52] Meg - Men, for eksempel i Zelda møter du jo også på en stor edderkopp.

[1:42:55] Arnold - Ja, men da er det i en koseligere kontekst. Det er akkurat som Rayman, sant. Der er det sånn gøy gøy kosespill hele tiden, samle artige ringer, og bare kjeke seg. Sant, når du møter kjemper så blir det bare liksom for å greie det. Men her er det spørsmål om liv, omtrent. Du får ikke følelsen av det der, fordi der har du extra life, du har jo fem liv, sant. Men her er det liksom sånn der faen der dauet jeg, sant.

[1:43:25] Meg - Konteksten spiller mye inn på...

[1:43:28] Arnold - Ja, veldig veldig mye.

[1:43:32] Meg - En stor skummel edderkopp her er mye skumlere enn en stor skummel edderkopp i Zelda...

[1:43:36] Arnold - Ja, du får en annen ro på deg kanskje. Altså, selvfølgelig, hvis det er en veldig stresset situasjon så vil jo alt kunne egentlig skremme deg, men de vil stresse deg litte granne. Du vil aldri få den der frykten som du får her. Den er nesten uerstattelig, da må det en del elementer til. Sånn som lyd og... altså rollespill er jo veldig flink med sånn som drama musikk og sånn, men da får du på en måte sånn der, ikke behagelig stemning, men du kommer i en stemning der du vet at du skal gjøre noe, men du vet at det blir ikke sånn der farlige greier. Sånn der... njee... en boss eller, jeg vet ikke hvordan jeg skal forklare det... Ja, du skjønner kanskje hva jeg mener.

[1:44:10] Meg - Ja, jeg skjønner det kanskje når jeg hører det igjen her når jeg transkriberer...

[1:44:15] Arnold - Ja, jeg begynner bare å bli tanketom.

[1:44:20] Meg - Men nå er vi på siste spørsmål faktisk, og det er appell. Hvorfor tror du spillere faktisk velger å spille horror dataspill?

[1:44:30] Arnold - Fordi at de er understimulert på det skremmende. Vi lever i et veldig sånn beskyttet samfunn. Det tror jeg har veldig mye med grunnen og gjøre. Jeg tror salgstallene her i landet i forhold til et utrygt kjipt drittland ville være veldig forskjellig. At vi hadde solgt mer her. Fordi at vi er



beskyttet fra dette gøye... Ikke det at vi har horror vanligvis... Men mennesket har en side som må stimuleres, og det er frykten sin, sant. Det er nok derfor.

[1:45:00] Meg - Men er det... holdt på å si... Jeg møter mange mennesker som er understimulert, men likevel ikke kan fordra horror spill.

[1:45:05] Arnold - Ja, men de har bare en annen side av seg selv de må stimulere, sant. Det kan være kognitive deler av hjernen, sant. At de må drive med strategispill, og virkelig få brynt seg. Her er jo det mer frykten sin, sant. Spiller du mye sånne spill, så blir du sikkert en mye roligere person til vanlig, sant. Hvis du kvepper så har du et mye mer avbalansert forhold til det. Jeg kvepper jo jævlig enkelt, sant. Så for meg er det jo bare veldig fornuftig og spille mye sånne spill. (latter). Sant, når vi så The Ring på kino... fytt i satan i helvete hvor jævlig ekkelt det var. Det var veldig sånn der «(simulerer kraftig utpust lyd) endelig er denne filmen her ferdig», sant. Endelig. Den der hesten på båten og hun det kjæringen ut fra den det tv-en og... trodde jeg skulle dø...

[1:45:40] Meg - Sånn som The Grudge...

[1:45:45] Arnold - Ja, eneren var faktisk jævlig ekkel. Toeren ble bare teit.

[1:45:50] Meg - Jeg har ikke turt å se toeren, men, når hun sitter på bussen, og det monsteret enda følger etter hun... huff...

[1:45:55] Arnold - Ja, de filmene er fucket. Men det tror jeg har mye og si med den lille jenten, det er ett eller annet med små jenter i horror sammenheng som bare fucker deg helt. Og så dukkegreier... Det er et sånn der spill. Hva var det det het? Litt sånn der voks greier... Det er ikke det der obvious spillet som vi sikkert begge hadde sagt samtidig, men du er i en sånn der by, og så skal du inn i et vokskabinett. Det var så jævlig ekkelt, det kommer sånne dukker gående mot deg. (lager grøsselyd). Masse sånn der nakne damer og sånn som det der. Jævlig freaky spill. Jeg kommer bare ikke på navnet.

[1:46:35] Meg - Så folk velger slike spill fordi...

[1:46:40] Arnold - Ja, jeg kan ikke.... De er vel kanskje nysgjerrig på hva det går i, men... hvis jeg har spilt en stund så har jeg kanskje stimulert den delen. Jeg går ikke da og ser en action film rett etter jeg har spilt dette spillet her. Da ser jeg heller litt komedie eller noe sånt, fordi at jeg da liksom har fått stimulert den delen av hjernen, sant, nå er det liksom noe annet igjen.

[1:46:55] Meg - Litt som du ser en komedie fordi at du har lyst og le, så spiller du et sånt spill fordi du har lyst å bli skremt?

[1:47:05] Arnold - Ja. På en fornuftig måte, holdt jeg på og si. Det er ikke en fornuftig måte og gå rundt i byen og si «jeg hater negre» ikke sant, det er i så fall en dum måte og bli skremt på. Eller dø på, eventuelt.

[1:47:15] Meg - Ja, og hvis du er kvinne går du ikke aleine i mørke bakgater med...

[1:47:20] Arnold - Ja, da kan du heller spille et selvforsvarsspill, sant. DOOM 3 for eksempel, sant. Du skjønner hva jeg mener. Dette er sikkert en grei måte og bli utsatt for litt frykt på, sant. På en kontrollert måte. Men når du er inni det så er det på en måte ikke kontrollert likevel, sant. Du vil allikevel ikke få følelser og utløp som du ikke ville fått ellers. Det blir vel en god punchline tror jeg fra meg. (latter). At ikke du får gravid noe mer ut fra kjeften min.

[1:47:40] Meg - Neineinei, jeg har fått svar på alle mine... mine...

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[1:47:45] Arnold - Kommet noe godt utfra det, håper jeg.

[1:47:48] Meg - Ja, jeg har jo 1 time og 47 minutter med... Men jeg avslutter den der jeg.

- Slutt -

### *Tommy - Amnesia*

Tid: 1:05:05

[00:00] Meg - Sånn... Nå har du nettopp spilt Amnesia.

[00:09] Tommy - Ja.

[00:11] Meg - Et litt småsykt spill egentlig...

[00:13] Tommy - Ja, var skummelt.

[00:15] Meg - Vi begynner egentlig litt med det spilltekniske. Fortell litt generelt om hvordan spillet, spillsituasjonen og det tekniske i spillet fungerer for deg.

[00:25] Tommy - Ja, sånn rent teknisk? Altså, kontrollene begynner med standard bevegelse, så det fungerer greit da. Med en gang du trengte å vite noe mer så kom det nå opp. Forteller deg hva du må trykke på for å for eksempel snurre i gang lampen, eller forklarer naturen ved at du blir gal av mørket, og kan tenne lys for å redde deg unna.

[00:55] Meg - Så læringskurven er ikke for bratt eller...

[00:58] Tommy - Nei, det syns ikke jeg.

[01:00] Meg - Og kontrollene her, de er...

[01:05] Tommy - Veldig grei og naturlig. Hvis jeg skulle spilt selv så... når jeg kommer hjem og skaffer spillet, så kommer jeg til å ha noen andre kontroller. Fordi jeg liker ikke å bruke W vanligvis da, fordi jeg ikke er vant med det. Men kontrollene er ikke dumme liksom.

[01:20] Meg - Det er jo veldig standardkontroller.

[01:23] Tommy - Ja, fungerer veldig bra.

[01:30] Meg - Og så kamera og sånt?

[01:33] Tommy - Ja, kamera var litt interessant. Fordi at de liksom retter deg i retning... vinkler deg inn mot... du har ikke full kontroll over kamera selv. Når ting for eksempel smeller, så snur han seg automatisk mot det, og du mister kontrollen på en måte.

[01:55] Meg - Ja, da....

(på 2:00 skjer det noe feil ved lydopptakeren, og en liten del av intervjuet forsvinner. Forsøker å kompensere for dette ved å gå kjapt igjennom hva som ble sagt under denne stilleperioden. Neste lydfil begynner da naturligvis på 00:00 igjen...)

[00:06] Meg - Sånn. Ja. Nå klikket jo opptakeren her. Men, vi var kommet videre fra kamera. Hvis du kan fortelle meg om det var for lett, vanskelig eller ok, og (flow).

[00:20] Tommy - Ja, nettopp. Jeg syns ikke det var særlig vanskelig. Det går på en måte på skinner, så lenge du er våken og følger med. Så lenge du ser deg om, og bruker tid på det, og ikke bare løper rett igjennom. Så kommer du deg igjennom, i hvert fall så langt da. Og... Ja, det blir heller ikke for lett eller for vanskelig. Hvis det bare var å danse seg igjennom uten å se deg rundt, da blir det fort for lett. Og det er heller ikke sånn at du pines av at det er for vanskelig heller. Men jeg vil si at det er mer lett enn det er vanskelig. Hvert fall til nå da. Det heller heller mer mot lettsiden enn mot vanskeligsiden.

[01:05] Meg - Men det er ikke for lett?

[01:08] Tommy - Nei, det er ikke for lett. En er nødt å følge med, det er viktig.

[01:20] Meg - Og det var viktig å kunne tilpasse kontrollerne?

[01:25] Tommy - Ja, det at du kan ha mulighet til å endre på kontrollerne og styre selv, det syns jeg er ganske viktig. Nå bruker jo de den der standardkontrollen, WASD, til å orientere seg rundt om kring, og det er jo veldig greit, og mye brukt, men jeg liker vanligvis litt annerledes kontroll da. Så hvis jeg hadde spilt spillet selv så ville jeg brukt den (peker på alternativ knappkombinasjon på tastaturet), da ville jeg (mumling. Og det er jo greit nok, det har jo ikke noe med spillet å gjøre, sånn sett.

[02:00] Meg - Og så var det neste spørsmål, fram til det klikket. Vi var kommet inn på det estetiske og hvordan det spiller inn i oppfattelsen av spillet. Og du fortalte litt om omgivelsene her, og slottet.

[02:15] Tommy - Ja, det er jo gamle omgivelser og slott, og veldig mye mørke over alt. Det eneste lyset er kanskje et stearinlys her og der. Du mister mye kontrollen syns jeg, når det er så mørkt. Du vet liksom ikke hva som er rundt deg. Det eneste lyset er gjerne det som kommer inn igjennom vinduet. Og så er det litt tordenvær og aktivitet også, som kan lyse opp lite grann. Men det ser helt fint ut hele spillet. Så det er lagt mye i estetikken.

[02:45] Meg - Er det viktig med god grafikk i et slikt spill?

[02:50] Tommy - I et slikt spill syns jeg det er viktig med god grafikk. På grunn av at hele spillet er liksom stemningen. Og det er vanskelig å få en slik stemning med pixler som er mye større for eksempel. Sånn som i gamledager.

[03:05] Meg - Så, jo mer livaktig det ser ut, er lik bedre stemning?

[03:10] Tommy - Ja, det syns jeg. Eller, i hvert fall den skumle stemningen. Den er veldig styrket av bedre grafikk.

[03:20] Meg - Og så har vi jo.... Vi møtte jo... Vi møtte ikke på så mange monstre i dette spillet.

[03:25] Tommy - Nei, ikke så langt i hvert fall.

[03:35] Meg - Men vi møtte i hvert fall på ett.

[03:37] Tommy - Ja, det så ut som en sånn der slags zombie som var i avstanden.

(lyder fra spillet)

[03:40] Meg - Sånn, her er vel... Det er to ganger vi har sett monstre til nå, og her er den ene.

(fler lyder fra spillet, lavmeldt brøl fra en monster)

[03:55] Meg - Hvordan føles det med det?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[04:00] Tommy - En ting er at du føler deg veldig forsvarsløs. Jeg har jo ikke noe våpen. Så kommer han etter meg så er det jo takk og farvel. Så, følger jeg er nødt å gjemme meg i hvert fall, og holde meg på avstand, og ikke lage noe mye bråk.

[04:18] Meg - Og måten du ser han på her...

[04:22] Tommy - Ja, det er bare å holde et øye... Nå tok det en liten stund der før jeg la merke til han, fordi jeg hørte noe bråk til venstre der. Men med en gang jeg ser han, da har jeg han i kikkerten, til det føles mer trygt.

[04:35] Meg - Men det at du ikke kan se... Du ser jo bare en skygge her.

[04:40] Tommy - Ja, jeg ser jo bare en skygge ja.

[04:44] Meg - For alt du vet kan det jo være en snill harepus som går der...

[04:47] Tommy - Ja, jeg er ikke sikker på noe som helst. Men lydene tilsier jo at det ikke er så veldig hyggelig det som foregår. Og... Det er vanskelig å si hva det egentlig er.

[05:00] Meg - Men, det at du ikke vet hvordan han ser ut.

[05:05] Tommy - Ja, jeg syns det er ... Det øker jo en viss nysgjerrighet, så jeg vil jo en eller annen gang senere utforske hvordan dette her ser ut. Og sånn som det, med lampen. Men det er jo gjerne når du har litt mer å forsvare deg med.

[05:20] Meg - Hvis jeg da sier at du aldri kan forsvare deg i dette spillet, at du får ikke våpen i det hele tatt...

[05:25] Tommy - Da blir det litt mer risky sak. Da holder du deg litt mer på avstand.

[05:30] Meg - Og fargebruken i spillet? Nå brukes det jo ikke så mye farger, men...

[05:35] Tommy - Nei, det er mye sånn mørkt, og blått. Og noe blått og grått, og mørkt. Og litt rødt der det er mer blod og skummelt.

[05:45] Meg - Den formen for fargebruk, er det...

[05:50] Tommy - Det er passende for denne settingen i hvert fall.

[05:53] Meg - Er det stemningsskapende?

[05:55] Tommy - Ja.

[05:58] Meg - Vi kan jo snakke om lyset og da. Hvordan det påvirker spillet og spillopplevelsen her?

[06:05] Tommy - Ja, altså, det er jo ganske lite lys over alt egentlig. Du tusler rundt i ganske mørke omgivelser. Men så har du jo den der lampen som du får, og den er jo et viktig redskap. Og du har heller ikke evig med olje, så du blir nødt til å spare på den. Og det at han karakteren får... sånn der sinnslidelser når det blir mørkt. Det gjør at du jevnlig må fyre på igjen med lampen, og holde det oppe. Samtidig er du nødt å ha en viss sikt over hva som foregår rundt deg. Og den kombinasjonen av lampe og fyrstikker, at du har begrenset med både lampe og fyrstikker... Bruker du bare det ene så kommer du til å få problemer. Så du blir nødt til å få en balanse, og bruke ting jevnlig. Jeg syns det er bra. Og også i forhold til sånne steder som er mer stasjonære, hvor du holder deg i ett sted over lenger tid, da kan du gi fyrstikker. Og når det er mer mobile ting, så da, da bruker du lampen. Det er en veldig fin fordeling der, syns jeg da.

[07:15] Meg - Ja, vi kan vel egentlig hoppe litt... Siden du begynte å snakke om de tingene De ressursene holdt jeg på og si. Den lampen, og det at du har lite sånn... Hvordan spiller det inn?

[07:30] Tommy - Det gjør at du blir nødt å tenke deg om. Ikke bruke alt for lang tid, og sulle. Du er nødt til å... Det blir mer press på en måte, sånn at hvis det skjer skumle ting i tillegg, så er det en liten faktor som gjør ting verre. Når noen løper etter deg, og du i tillegg er nødt til å tenke på ressursene, det gjør det fort mye skumlere og mye verre. For failer du på en av de, så går du på en smell uansett. Det syns jeg gjør det mye.... Jeg sier verre, men det er jo bedre, fordi at det er jo den stemningen vi vil ha. Men gjør det jo på en måte mye verre, situasjonen for han karakteren i hvert fall.

[08:08] Meg - Ja, hvis den lampen hadde vart evig. La oss si du hadde fått en lommelykt i stedet for.

[08:13] Tommy - Ja, da kunne du tatt det mye mer med ro, og planlagt da. Men her er litt mer begrenset. Hadde jo en del olje, det var ikke sånn at jeg var redd for å gå tom egentlig. Men egentlig ha det i tankene at kan ikke ta alt for god tid da. Og det varierer jo litt etter hvor mye ressurser vi har.

[08:30] Meg - Ja, for du bruker jo en del tid på å leite fram de der Tinder boksene som de kaller de.

[08:35] Tommy - Ja, nettopp.

[08:40] Meg - Og jeg ser du er veldig ofte borte og har lyst å tenne på noe, og så... «nei».

[08:45] Tommy - Ja. «Nei her er det ikke verdt det, her skal jeg ikke være så mye lenger».

[08:50] Meg - Så Tinder boksene er vel fyrstikkesker, og de har stor verdi?

[08:55] Tommy - Ja.

[09:00] Meg - Jeg ser jo akkurat her når du møter på det monsteret, så er jo du...

[09:05] Tommy - Ja, da holder jeg det mørkt. Her satte jeg på lyset for å få tilbake sanityen til karakteren. Og så har jeg også muligheten til å gå tilbake i tunellen jeg kom fra og gjemme meg i mørket, hvis han skulle komme tilbake igjen.

[09:15] Meg - Så, der regner du ut... Der er det verdt det å bruke en?

[09:20] Tommy - Ja, her må jeg ta meg en liten pause. Og så fyrer jeg på fakkelen.

[09:25] Meg - For din egen del eller for karakteren sin del?

[09:30] Tommy - Litt begge deler. (latter). Ja, det er egge deler egentlig. Ganske jevnt fordelt og. (latter).

[09:40] Meg - Og så i dette spillet vil jeg påstå at lyden er en del av spillet.

[09:50] Tommy - Ja, lyden er vel en stor del av spillet. Hvordan... ja, endring i lyden og...

[09:57] Meg - Hvordan påvirker da lyden?

[10:02] Tommy - Den påvirker jo veldig mye. Du kan jo sette i gang... Få opp adrenalinet når ting skjer. For eksempel da når jeg var nede i vinkjelleren og den bøtten falt over meg... Du blir jo satt ut på mange måter, når ting raser sammen i bygget der, det har veldig mye å si. Altså, hvis det ikke er lyd... Jeg har spilt et spill hvor det ikke er noe lyd eller noe musikk. Og det er jo en ganske spennende effekt det også, å ikke ha noe som helst, fordi da blir det mer menneskelig på en måte, men på en annen måte så setter den ikke i gang alle de skumle tingene. Setter ikke i gang den skumle feelingen som du får her da. Stemningen blir ikke helt den samme uten drøye endringer.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[10:58] Meg - Og så har du jo lyd her som egentlig ikke hører hjemme. Sånn som her er jo en lyd som... bakgrunnslyden her hører jo hjemme.

(lyder fra spillet, en vindaktig lyd)

[11:04] Tommy - Den hører jo veldig hjemme. Og lynet som kommer nå...

(det kommer en braklyd fra spillet)

[11:10] Meg - Ja, bakgrunnslyden her, med regnet.

[11:15] Tommy - Ja, det er veldig naturlig.

[11:20] Meg - Men så snart du kommer rundt her.

(lyder fra spillet. skrittlyder fra spillkarakteren, som går over i noen overnaturlige lyder og et monsteraktig brøl i det fjerne)

[11:40] Meg - Der var det jo en del lyder som ikke hører hjemme.

[11:45] Tommy - Ja, det var jo det. Men det virker jo som denne her, altså karakteren vi er, er jo en litt dyp karakter. Selv om vi ikke vet så mye om han nå. Det er jo mange tilbakeblikk, og han skriver lapper til seg selv. Og han holder dagbok som den nåværende personen ikke er like klar over. Og alle disse tilbakeblikkene sammen med han andre karakteren. Hvordan de snakker. Det er liksom flashbacks da. Så de lydene kan liksom være naturlige i forhold til mentaliteten hans. Hvordan den mentaliteten hans er er jo vanskelig å si.

[12:35] Meg - Når du kommer litt... du snakket om, etterhvert, med lyder...

(lyder fra spillet)

[12:45] Meg - Lyden her er jo litt...

[12:50] Tommy - Ja, det er jo også litt pianospilling etter hvert.

[13:00] Meg - Jeg går ut ifra at det er en viss stemning ved det. Men det ødelegger ikke noen illusjon?

[13:05] Tommy - Nei nei, absolutt ikke. Får aldri noe inntrykk av at «den lyden, den ville aldri kommet der». De uttrykker på en måte følelser igjennom lyden. Både overraskelse og usikkerhet. Og at du ikke er trygg, ikke minst.

[13:30] Meg - Og disse objektene rundt deg. Du går jo rundt og plukker på mange ting.

[13:35] Tommy - Ja, det er jo for å utforske og sjekke hvordan ting fungerer.

[13:40] Meg - Det at dørene lager lyd og slikt...

[13:45] Tommy - De virker riktig det.

[13:50] Meg - Det ville vært feil å ikke inkludere de lydene?

[13:53] Tommy - Ja det syns jeg. Vanligvis lager jo dører lyder uansett. Men dette her er jo gamle slott, og gamle hengsler. Tyder jo på at noe lyd må jo det lage. Får jo også sånn storslått massiv følelse av det hele og.

[14:20] Meg - Nå er det ikke noe særlig bakgrunnsmusikk her. Men hvis det hadde vært bakgrunnsmusikk?

[14:25] Tommy - Det hadde vært annerledes. De kunne ha laget noe sånn der... Det kunne ikke vært noe dominerende bakgrunnsmusikk i hvert fall. Syns jeg da. Det ville endret mye på stemningen. Men

noen sånne små ambient lyder, og gjerne laget noe musikk utav det og, det kunne fint gått an. Uten at det hadde ødelagt eller endret drastisk for stemningen. For det er veldig mye ambient lyder fra før.

[15:00] Meg - De kunne brukt lyder som hører hjemme i det slottet? De gjør vel på en måte det...

[15:05] Tommy - De gjør jo det en god del. Sånn rumling av gamle... treverket også, du hører knirking i treverket og...

(lyder fra spillet)

[15:20] Meg - Det er jo hele tiden ett eller annet der. Men, hvor viktig er lyd i en....

[15:30] Tommy - Lyd synes jeg er veldig veldig viktig. Det har alt å si i forhold til stemningen. Alltid når jeg har spilt sånne spill så har jeg sittet med headset i et mørkt rom og spilt. Hvis ikke får ikke du den samme stemningen av de spillene som du vil ha da.

[16:00] Meg - Men det er vel mye i skrekkfilm og, du kan ikke...

[16:05] Tommy - Ja, der er jo også en film jeg har sett som ikke har noen musikk i det hele tatt. Hele filmen, ingen musikk. Hva er det den heter? No Country for Old Men eller noe sånt som det. Det er ingen musikk. Og så en sånn der morder som går rundt. Det er ingen musikk der.

[16:28] Meg - Ja, du hører bare skrikingen av bilene eller skytingen fra våpnene...

[16:32] Tommy - Ja, og alt mulig annet da. Men ingen musikk, ingen bakgrunnsmusikk i det hele tatt.

[16:35] Meg - Ja, det er vel Cohen brødrene som har laget den?

[16:40] Tommy - Ja. Det kan nok stemme.

[16:42] Meg - Det er et interessant grep.

[16:44] Tommy - Ja. Det er det. Men det blir veldig annerledes. Men skrekkfilmer bruker jo mye sånn der ambient musikk og lyder for å lage stemning.

[16:55] Meg - Ja, sånn som her?

[16:58] Tommy - Ja, sånn som her ja.

[17:00] Meg - En snikende lyd på en måte.

[17:02] Tommy - Ja.

[17:04] Meg - Den hører ikke hjemme der, men den hører allikevel hjemme i spillet?

[17:07] Tommy - Ja, nettopp.

[17:10] Meg - Og, da kan vi snakke litt om historien her. Historien som blir fortalt. Hvordan spiller den inn i opplevelsen av spillet, og omgivelser... og spillsituasjonen?

[17:20] Tommy - Jeg er ikke helt med på historien egentlig. Jeg klarer ikke helt å plukke opp hva som foregår i dette slottet her.

[17:35] Meg - Er det slik at du tenker at du vil plukke det opp senere, eller?

[17:40] Tommy - Ja, jeg tror jeg får større og større innblikk. For meg virker det som det er en del sånne usammenhengende flashbacks vi får høre om da.

[17:50] Meg - Ja, når han får disse flashbackene nå, og det kommer en fortellerstemme, eller at de snakker sammen. Er det en bra måte å fortelle en historie på?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[18:00] Tommy - Ja, det syns jeg. Det er liksom ikke sånn begynnelse til slutt type historie heller. Du er liksom plassert ett eller annet sted senere i historien, hvor du får innblikk. Og det er på en måte en slags... Jeg vet ikke, det blir som det åpnes opp... Du får på en måte en nøkkel som åpner flere dører av historien senere.

[18:20] Meg - Det blir en slags struktur i det?

[18:25] Tommy - Ja. Og jeg syns det er en veldig spennende måte å lage historien på. Eller å fremstille historien på.

[18:35] Meg - Og samtidig med det så har du jo denne måten å fortelle historien på.

(lyder fra spillet. En rolig melodi i bakgrunnen i pausen mellom to områder)

[18:43] Tommy - Ja, jeg leser lapper og.

[18:47] Meg - De lappene fra Daniel, til Daniel?

[18:50] Tommy - Ja, de er litt spesielle. Der ser du jo at det har skjedd ett eller annet. En eller annen slags overgang i Daniel sin karakter da. Og, vanskelig å se hva som egentlig har skjedd da. Men det er i hvert fall veldig spennende. Og det lager også en slags stemning, og en usikkerhet. Du går rundt og er redd og usikker hele veien.

[19:20] Meg - Ja, la oss si d hadde begynt det nå med... I et Blizzard spill hadde de gjerne begynt med en storslagen film i begynnelsen. Men det hadde ikke passet der?

[19:30] Tommy - Nei, de har i hvert fall ikke valgt å gjøre det sånn da. Da vil du mye mer få klare retninger, og hva du skal, og hvordan du skal gjøre det. Her har du mer... vet ikke hva jeg skal si... absurde situasjoner.

[19:45] Meg - Og så vil jeg også komme med en påstand om at arkitekturen her også spiller...

[19:55] Tommy - Ja, det skal være sagt. Arkitekturen er veldig realistisk strukturert. I veldig mange spill så gir det ikke noen mening hvordan borger og ting er laget. Det gir ingen sens, ingen ville bygget en sånn som det der i det hele tatt. Men her er det... De har til og med forskjellige kart rundt om kring i forskjellige rom som ser veldig strukturerte ut. I mange andre spill har de liksom store steder hvor det bare ikke er noe. Det er bare... Du går bare igjennom en tunell. Imens her går du mer igjennom et faktisk slott med retninger alle veier. Enten er det en vegg og utside på andre siden av veggen. Og alt henger mer sammen som en struktur som noen faktisk ville bygget.

[20:40] Meg - Ja, dette kunne vært....

[20:43] Tommy - Dette kunne vært et slott ja, absolutt. "

[20:48] Meg - Ja, for hvis vi da tenker på, la oss si Zelda.

[20:50] Tommy - Ja, for eksempel. Ingen ville bygget de borgene sånn som de bygger de i Zelda. Eller i Mario, ingen ville bygget en slik borg. Det måtte jo vært et kav å komme seg igjennom hver dag inn i de borgene. (latter). Sant, det gir jo ikke helt mening.

[21:05] Meg - Ja, og det at de alltid har en løsning på hvordan du skal komme deg framover selv om de prøver å holde deg ute.

[21:10] Tommy - Ja, nettopp. «Nøkkelen ligger der oppe, og du må bruke de og de kassene. Dytter du de i rett retning så kommer det en heis og gir deg rett nøkkel.» Altså, dette må bossen gå igjennom hver dag. (latter). Så sånn som det her er jo mer realistisk. Det er mer realistisk arkitektur på bygget ja.



[21:35] Meg - Og realismen, spiller den inn på stemningen og?

[21:40] Tommy - Ja. På stemningen gjør den det, absolutt.

[21:42] Meg - At borgen er ikke designet for å guide deg igjennom, den er designet for et noen skal bo der? Etter at alt har falt sammen, da skal du gå igjennom der.

[21:50] Tommy - Ja, nettopp. Det er ganske viktig ting. Det blir jo ganske latterlig ting egentlig hvis du tenker ganske nøye igjennom det. I mange situasjoner blir jo det ganske latterlig hvordan sånne ting er laget. Det gir ingen sense. Men her er det absolutt realistisk.

[22:10] Meg - Og så forandrer jo borgen seg etter hvert.

[22:15] Tommy - Ja. Ting faller sammen. Det snakker jo han om under ene flashbacken. Hvordan tingene er ustø, og hvordan de burde satt opp forskjellige sånne reinforcements. Sånne bjelker. Sette opp bjelker for å holde det på plass.

[22:35] Meg - Så det er ment å falle sammen?

[22:40] Tommy - Ja. De vet om det. Det er liksom en del av virkeligheten i spillet.

[22:45] Meg - Og så tenker jeg dette området her da. Dette området de kaller Entrance Hall. Det ser jo sånn ut nå.

(lyder fra spillet, rolige lyder fra første gang spilleren er i dette området)

[23:00] Meg - Og så kommer vi jo litt videre etter hvert. Da når du har vært her oppe og fått den nøkkelen din.

[23:10] Tommy - Ja, nettopp ja. Jeg skjønner hva du tenker på.

[23:30] Meg -Ja, nå kommer du jo tilbake igjen ut.

(lyder fra spillet, en av de senere gangene spilleren kommer inn i dette området).

[23:40] Tommy - Ja, og nå er jo de der greiene... Jeg vet ikke helt hva det er for noe... Og så begynner jo det å skje skumle ting, og da... Da kvepper jeg. (latter).

[23:50] Meg - Men, omgivelsene forandrer jo seg her. Hva sier det deg når du kommer ut og det bare blir mer og mer rødt der? Deg begynner å vokse organer på veggene.

[24:00] Tommy - Nei, jeg vet ikke. Jeg blir veldig usikker igjen. Prøver bare å holde meg unna det. Fordi at det virket ikke så vennlig på en måte da. Det slo ifra seg. Så jeg tenker bare at «shit, nå er det ett eller annet gale som foregår».

[24:15] Meg - Beveger verden seg fremover på en måte?

[24:20] Tommy - Ja, den gjør jo det. Den beveger seg... Det er en utvikling hele veien i omgivelsene. Også det når du var nede i laboratoriet, den trappen du gikk ned der, den knakk sammen av sikkert noen steiner fra taket eller noe sånt som det. Der må du jo også finne alternative måter for å komme deg opp igjen. Så både rent praktisk, og estetisk, endrer det seg. Det påvirker veldig stemningen, og den der usikkerheten til at alt kan skje hele veien. Det gjør bare at du føler deg mindre trygg, og det er en viktig stemning med spillet da.

[25:05] Meg - Vi kan jo hoppe videre fra historien litte granne. Nå har vi jo vært innoom litt på ressurshåndteringen, da spesifikt med den lampen. Men, hvordan er styrkeforholdet ditt her til fiendene?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[25:25] Tommy - Ja, styrkeforholdet. Du føler jo deg helt forsvarsløs. Jeg gjør i hvert fall det. Nå var jo det alltid når jeg møtte på noen en bakvei. Jeg kunne alltid... kom han mot meg så ville jeg snudd og løpt. Men jeg ser for meg at det skjer at de mulighetene ikke alltid er like gode. Og da er å gjemme seg, eller forsøke å snike seg unna, en bedre måte. Styrkeforholdet er absolutt overlegent til de andre.

[25:55] Meg - Ja, hvis du hadde fått deg et våpen her, det ville ikke vært det samme?

[26:00] Tommy - Nei, da ville du følt deg etter kort tid ganske overlegen tror jeg. Da ville du lettere gått i kamp, og vært forberedt på det hele tiden. Men her blir du jo ikke, i hvert fall ikke så langt, noe klar på noe som helst. Nå bare tar jeg ting som det kommer, og bare ser an situasjonen og omgivelsene hele veien.

[26:25] Meg - Og så nevnte jo du i sted den der sanityen din, som forsvinner når det er mørkt og når det er skummelt.

[26:30] Tommy - Ja, jeg vet ikke helt hva som blir resultatet hvis den går helt til grunn, da. Men jeg bestemte meg bare å holde den på plass, fordi at det virker tryggest. (latter). Da slipper jeg unna sikkert store problemer. Nå så jeg også det at når disse monstre dukker opp så blir det jo veldig usikkert. Fordi at pakker du sammen lampen og gjemmer deg i mørket så kommer galskapen og tar deg, imens hvis du setter i lampen så ser de andre deg. Da får du et annet problem. Nei, jeg vet ikke. Du er liksom aldri helt trygg uansett. Det ødelegger den trygghetsfølelsen enda mer. Sånn som mye av dette gjør. Og da...

[27:15] Meg - Et lite paradoks der, rett og slett? Du har en måte å komme deg unna på, og den måten kan også potensielt ta livet av deg?

[27:20] Tommy - Ja, nettopp. Så du føler deg aldri helt safe uansett. Du må på en måte finne en balanse over hvordan du kan holde deg sane. Jeg føler også at du får mindre kontroll over karakteren når den sanityen går ned. Mindre kontroll, og mer sånne visuelle påvirkningen. Mye sånn sjangling i bildet og sånn som det. Og treigere bevegelser. Det er en kar som sliter skikkelig.

[27:55] Meg - Men det er vel ganske naturlig vil jeg tro?

[28:00] Tommy - Ja, jeg kan tenke meg det.

[28:03] Meg - Ellers så har du jo også helse. Nå var du ikke så mye inne og sjekket på den helsebaren..

[28:10] Tommy - Jo, jeg så det var en hjerne og et hjerte, men jeg vet ikke helt hva det...

[28:15] Meg - Allikevel, dens tørste fysiske reaksjonen jeg så fra deg, det var de gangene du kom her til.

(lyder fra spillet, spilleren blir skadet når noe rød biologisk vev dukker opp på veggene).

[28:25] Meg - Når du ble angrepet rett og slett.

[28:30] Tommy - Ja, når jeg ble angrepet, og du har null kontroll. Og så ser du rundt, og så er det allikevel ingen ting. Og så får du et smekk til. Da er det best å bare komme seg unna. Jeg prøver å holde meg på vakt hele veien. Og se etter hva det kan være. Men det er liksom ingen ting. Så... Backer bak igjen, og holder meg i hjørnet, og prøver å få kontroll. Men det er ikke noe lett.

[29:00] Meg - For jeg tenker akkurat der, der er jo ikke en naturlig reaksjon akkurat der er «ok, her er det fare, bare løp». Fight or flight, liksom.

[29:06] Tommy - Ja, det er sant.

[29:08] Meg - Men, du løper ikke.

[29:10] Tommy - Nei. Jeg prøver heller å campe, og få kontroll på situasjonen. (latter). Først tenkte jeg at du blir truffet av noe... at det traff meg rett og slett. Og, når jeg så da at det var ikke noe over meg, og det har allerede falt i bakken, da følte jeg meg mer trygg. Og så prøvde jeg å finne ut hva det kunne være for noe. Og når jeg da ble slått en gang til da bestemte jeg meg for at her er det ikke noe trygt å være. Først der backer jeg jo litt av for å få litt mer trygghet. Og så, bare, nei, løper jeg av gårde. Det første som slo meg var at jeg faktisk ble truffet av noe. Derfor trodde jeg ikke at jeg ville fortsette å bli angrepet av noe. Det var derfor jeg ikke løp med en gang. Men jeg skvatt skikkelig til. (latter). Det er det ikke tvil om.

[30:00] Meg - Og da kommer vi inn på neste spørsmål som handler om innlevelse. Hvor viktig er det at du som spiller klarer å leve deg inn i et slikt spill?

[30:07] Tommy - I et sånt spill som dette her så er det hele... Jeg syns det er hele spillet. Den stemningen... Jeg tror ikke du greier å få den trygghetsfølelsen, eller utrygghetsfølelsen alt ettersom, og de følelsene uten at du lever deg inn i det. Hvis ikke du lever deg inn i det så blir det bare som å se på en eller annen kjøp film som du ikke tror på. Du bryr deg ikke om karakterene eller noe som helst. Da får du ikke... Du mister hele det som er verdien, syns jeg da, med sånne spill. Det er fascinerende at du blir skremt, og føler deg litt ukomfortabel. Selv etterpå, liksom. Etter du har spilt det. Jeg syns det er det aller viktigste med sånne spill. Hvis ikke du klarer å leve deg inn i et sånt spill, så er ikke det et spill for deg egentlig.

[31:05] Meg - Og da har jeg egentlig et nytt sånn der spill teknisk begrep fra spill forskningen som de kaller The Magic Circle. Det kan du også bruke innen blant annet vanlig lek. At det er en grense mellom hva som er spillet og leken, og hva som er virkeligheten. Når barn leker har de tegnet opp et rutenett, «her hopper og hinker du rundt, nå leker du», men når du går utenfor den, og går vekk derifra, så er ikke det lek lenger. Og sånn er jo det i spill og, det er jo en grense mellom hva som er spill og hva som er virkelighet. Hvordan er grensen mellom hva som er spill og virkelighet her, lever du deg mer inn i dette her?

[31:50] Tommy - Ja, altså, jeg lever meg veldig inn i det tror jeg. Det er virkelighet helt fram til en loadingscreen kommer, på en måte. Da er det en liten pause, og så er det rett på an igjen med en gang. Og det merket jeg jo spesielt i det spillet. Med en gang du går igjennom en dør, så er et noe som skjer veldig fort, veldig ofte. Og... Både i forhold til den sanityen og flashbacks og andre sånne praktiske ting som skjer med omgivelsene. Alt skjer hele veien. Jeg vil si det er lek hele veien på en måte. Du går egentlig lite ut av den sirkelen inne i selve spillet. Og også det at du er nødt til å se deg rundt hele veien gjør at du alltid blir holdt inne. Hvis du liksom forsvinner ut av den sirkelen vil du på en måte få mindre fokus på hva som foregår rundt deg.

[32:50] Meg - Det er viktig for et godt spill det at du...

[32:55] Tommy - I hvert fall for et sånt stemningsspill så er det veldig viktig. Å holde deg inne i sirkelen så mye som mulig.

[32:00] Meg - Ja, hadde det poppet opp et MSN vindu der....

[32:05] Tommy - Ja, altså, da pauser du. Du bryter også stemningen. Og det er jo egentlig en sånn der uting ved sånne loading screens, at optimalt sett ville jo alt hengt sammen, og du slapp de loading screenene da. Men det er jo ganske vanskelig å gjennomføre. Men de greier å holde det litt tilbake i sirkelen ved at det kommer sånne sitater, eller stykker fra historien, og sånt som det. Og interessante ting med tekst, at du greier å holde deg litt inni den sirkelen selv om.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[33:40] Meg - Og ikke minst hvor de plasserer loading screenene? Hadde loading screenen kommet nå så ville det vel bare vært frustrerende?

[33:45] Tommy - Jaja, det er alltid nøye plassert. Når du går igjennom vesentlige dører og sånn som det.

[33:55] Meg - Og, når du spiller sånne spill, hvilken innlevelse er det? Er det litt som du glemmer verden litt av og til?

[34:02] Tommy - Ja, jeg vil si det. Når jeg har spilt sånne spill tidligere, du glemmer fort klokken og sånn som det der. Og lenge etterpå så sitter du igjen med en sånn som det der slags dyster eller rar følelse, etter du har spilt det. Jeg lever meg i hvert fall veldig inn i sånne spill.

[34:20] Meg - Det påvirker deg utover spillet?

[34:25] Tommy - Ja, absolutt.

[34:30] Meg - Og da et nytt spill teknisk begrep. Det har du vel hørt før, igjennom en ganske kjent film. Avatar. Og begreper avatar handler om ditt forhold til karakteren i spillet. I denne konteksten her da. Filmen avatar er egentlig et veldig godt eksempel. Han bruker en teknologi for å plassere seg i denne naruen. Og det samme gjør jo du her. Du bruker keyboard og mus for å kontrollere rundt denne Daniel. Og da tenker jeg... Hvordan spiller det forholdet ditt til denne karakteren inn i opplevelsen av spillet og spillsituasjonen?

[35:15] Tommy - Nei, det her var jo en litt sånn der absurd situasjon, på grunn av at du vet ikke helt hva som foregår. Men, jeg greier ikke helt å binde meg til å være den karakteren. Men det blir likevel veldig... Det virker som en veldig dyp karakter. Likevel, jeg føler sjeldent at jeg er noen annen karakter. Altså, jeg føler ikke at det er meg. Men jeg føler... at på en måte... Ting som skjer med den... Jo, det blir vel på en måte at det blir meg ja, fordi at skjer det kjipe ting med karakteren, det liker jo ikke jeg. Da blir jo jeg redd. Hvis han skal dø, så skal jeg og dø. (latter). Altså, det blir vel kanskje det, at du får et voldsomt forhold til karakteren. Men det syns jeg er veldig viktig i forhold til kontrollene. Kontrollene skal være naturlige. Du skal aldri lure på hva du skal trykke på, eller sånn som det. Det kommer litt innunder det jeg mener at du skal kunne kontrollere selv, sant. Det skal aldri være sånn «hva var den knappen igjen?». Det skal gå ganske naturlig. Og det syns jo jeg det gjorde her, i forhold til lampen, og i forhold til den notebooken, og inventorien. Alt gikk jo smooth her. Og det er veldig viktig i forhold til det å binde seg til karakteren syns jeg. Fordi du blir på en måte dradd ut av sirkelen hvis du «ja, hvilken knapp var kryptingen igjen?». Da må du alltid begynne å sose, og det er ikke noe... Da blir du dradd ut. Forholdet her, jeg syns egentlig det var lagt godt til rette. Du får et sterkt forhold så lenge du greier å leve deg inn i spillet.

[37:00] Meg - Ja, en erfaren spiller vil gjerne glemme at han har keyboard og mus i det hele tatt.

[37:05] Tommy - Ja, jeg tenker aldri over det egentlig.

[37:08] Meg - Men for en uerfaren spiller vil det vel være veldig klumsete det der.

[37:12] Tommy - Ja, det er nok en forskjell der ja.

[37:15] Meg - Og så tenker jeg og, nå når du ble angrepet her i sted. Du kvapp jo ganske, og det jeg syns ville være t interessant spørsmål da, det er jo nå...

(lyder fra spillet, spilleren blir angrepet at organisk masse som dukker opp)

[37:30] Meg - Hvem er det som angripes her egentlig? Er det deg eller er det spilleren?

[37:35] Tommy - Ja, det er... Det er begge to. Altså skjer det kjipe ting med han... Er han redd så er jeg redd. Og kan han gå under så kan jo jeg og. Så jeg passer jo godt på, på en måte. Nei jeg vet ikke... Det er vel derfor jeg greier å kveppe så voldsomt. På grunn av at, du har jo ikke kontroll, og du... Og det her er jo ganske absurd måte å bli angrepet på. Jeg vet ikke, det virker veldig...

[38:10] Meg - For deg, føles det litt som at her er han ute etter deg personlig.

[38:16] Tommy - Jada jada. Men det er aldri sånn at jeg er redd, liksom. Jeg er aldri redd for å gå i noe, på en måte.

[38:34] Meg - Ja, for en annen gang du går igjennom der, så bare hopper du tvert ned fra en avsats.

[38:38] Tommy - Jada jada. Jeg er ikke redd for helsen min når jeg spiller det.

[38:44] Meg - Ja, for dette hoppet du tok der, det hadde du knekt foten på.

[38:50] Tommy - Ja, jeg ville ikke hoppet ned. Jeg skulle se om han ville hoppe ned der i det hele tatt. Det var jo rett her borte... Nei det var opp trappen der borte ja. Men jeg skulle se om han var villig til å hoppe ned der i det hele tatt. Og det gjorde jo han glatt, så det var jo greit.

[39:00] Meg - Men du selv ville aldri testet det?

[39:05] Tommy - Nei, jeg ville i hvert fall satt meg ned på huk, og kanskje vippet over kanten, hvis jeg viste at jeg ikke kom til å få vondt.

[39:10] Meg - Så har det litt med hvor innlevelse av spillet det er i det øyeblikket på en måte? Sånn som her er du jo veldig dypt inne i spillet når han plutselig blir angrepet.

[39:25] Tommy - Altså, jeg greier liksom ikke å være den personen. Det er vel det jeg mener. Jeg er aldri...

[39:30] Meg - Du er aldri Daniel?

[39:33] Tommy - Nei. Jeg er ikke det. Men, jeg bryr meg om Daniel på en måte.

[39:40] Meg - Ja, han er din protagonist. Hvis han dør så kan du ikke spille mer?

[39:45] Tommy - Nettopp. Så... Og da går jo verden under på en måte da. Hvert fall for han.

[39:55] Meg - Og vi kan jo også snakke om troverdighet her. Da kan vi se allerede på begynnelsen av når du spiller. På det slottet du plutselig dukker opp i her.

(lyder fra spillet)

[40:20] Meg - Hvor viktig er det at det er troverdig det som foregår rundt her?

[40:25] Tommy - I et sånt stemningsspill som dette her så syns jeg det er veldig viktig at troverdigheten er på plass. At ting her kunne skjedd. Både på arkitekturen, som vi snakket om i sted, og på... Bare på utsmykningen, hvordan de har... De har hengt opp lys i taket, og de har emblemer på veggene, og sånne ting som det. Og tepper... Altså ting er, både på utsmykning og på alt mulig. Det ser veldig virkelig ut. Altså, jeg kan godt tenke meg at, om jeg gikk i et slott som så sånn som dette ut, så ville jeg ikke tenkt at dette så ikke ekte ut. Hvis det hadde sett sånn som dette ut, jeg hadde ikke hatt noen reaksjoner mot at det ser fake ut eller noe. Og det er viktig for å få den stemningen som jeg er ute etter i disse spillene.

[41:20] Meg - Og når det ser troverdig ut... Holdt på å si det som skjer nå...

(lyder fra spillet, unaturlig vindlyd og lavmeldt brøl i det fjerne)

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[41:25] Meg - Lydene her og det som ikke hører hjemme her, blir det og mer troverdig da?

[41:30] Tommy - Ja, absolutt. Det blir ikke så unaturlig da. Altså det uttrykker og litt sånn følelser i de tingene. Lydene uttrykker følelsene som du da føler. Han faller jo ned sammen der, og føler seg svak. Det er jo på en måte noe som stikker han psykisk. Og det er samme følelsen du får av lydene, da. Det vil jeg si. Litt av det du mister på å ikke gå i et gammelt slott, det tar de igjen på lyder. Og det er veldig viktig for en sånn stemning, da.

[42:15] Meg - Og vi snakket jo litt om at du har en troverdig kontroll over karakteren.

[42:20] Tommy - Ja, du kan liksom gå og ta og føle på alt. Det er ikke noe du føler du mangler. Du har kontroll på... Du åpner jo til og med dører fysisk, og skuffer og skap og alt mulig. Og en troverdig bevegelse av karakteren med tastaturet, det er viktig. For å ikke havne utenfor den sirkelen igjen, som vi snakket om i sted.

[42:50] Meg - Og, historien. Troverdigheten der?

[42:55] Tommy - Det virker greit. Det virker ikke sånn usannsynlig, i forhold til spillet da. Nå er det jo litt overnaturlige ting som skjer her, men det er jo en del av hele settingen.

[43:05] Meg - Så det er troverdig innenfor sin kontekst?

[43:10] Tommy - Ja, absolutt.

[43:14] Meg - Men, dette kunne ikke skjedd her på kontoret?

[43:18] Tommy - Det kunne nesten skjedd her på kontoret, i forhold til at den mannen her er jo tydeligvis syk. Altså han har jo en eller annen lidelse virker det som. Så, om det han ser er virkelig eller ikke... Det er like virkelig for han, og det kan sikkert være like virkelig for en annen en, med en lidelse. En syk mann i dag ser jeg for meg kunne fått hallusinasjoner, og det som er. Det virker ikke uvirkelig sånn sett da.

[43:50] Meg - Blir kanskje litt vanskelig for meg å finne akkurat det. Men litt på slutten her... Når han begynner å bli litt sånn sinnsyk.

(lyder fra spillet).

[44:25] Tommy - Det begynner jo å krype kakerlakker...

[44:30] Meg - Ja, de kakerlakkene på skjermen. De var frekke de. Det kom jo litt forskjellig... Veldig stilig effekt, og det gir en creepy feeling oppå det hele.

[44:40] Meg - Men det er ikke troverdig?

[44:45] Tommy - Nei, jeg vil jo ikke tro at det tusler en flue rundt på øyet hans. Men det skaper likevel en del av helheten. De kunne kanskje latt det være, men at de tar det med, det gjør det ikke noe verre heller. Det er ikke sånn at du tenker «det der kunne ikke skjedd». Det gir en feeling om at det er litt nasty der du tusler rundt.

[45:15] Meg - Og at han følger Newtons lover?

[45:20] Tommy - Ja, mye fysikk. Ja nettopp.

(lyder fra spillet)

[45:25] Meg - Du kan ikke ta et Super Mario super jump her? Dent troverdigheten, føler du det er viktig for stemningen?

[45:40] Tommy - Ja. I akkurat denne typen spill som dette her, hvor inntrykket mitt er at du må bruke omgivelsene hele veien, og da er det viktig. Det finnes jo andre typer spill hvor du ikke trenger å bruke omgivelsene såpass mye, hvor det er mer en tunell du går i... Du går i en retning, alt er laget for at du skal komme deg avgårde. Gjerne veldig byoase ting som sier hvor du skal gå hele veien. Sånne som Half Life for eksempel, Half life 1, du ser alltid hvor rørene er og hvor stigen er. Alt er laget på en måte for at du bare har en vei å gå. Det er det ikke så viktig med sånne fysiske lover. Imens her må du bruke omgivelsene mye mer. Og så virker det som du kan finne flere løsninger på ting også. Og da er det ganske vesentlig med sånne ting også.

[46:40] Meg - Ja, fordi akkurat den løsningen din her hvor du lager deg en bro opp for å komme deg opp. Det er jo gjerne sånne du ville gjort vanligvis, lagt noen planker opp og klatrer opp på de. Det er jo en troverdig løsning.

[46:55] Tommy - Ja, absolutt.

[47:05] Meg - Og så er det jo andre steder du har kommet... Litt tidligere så er du jo i et rom hvor det raser ned ting og steiner. Det brukte du litt tid på faktisk.

[47:15] Tommy - Ja, jeg knotet jo. Det er jo nede i vinkjelleren.

(lyder fra vinkjelleren, lyder fra når taket raser sammen)

[47:55] Meg - Når du flytter jo vekk steiner.

[47:58] Tommy - Ja, når jeg merket at det gikk an å flytte vekk steinene, da var det bare å begynne.

[48:03] Meg - Jeg ser jo også at du prøver å hoppe opp og klatre i taket.

[48:05] Tommy - Ja jeg prøvde å se om det fantes en vei. Så brukte jeg ene tønne og noen kasser for å komme meg opp. Men jeg fant jo ut at det var ikke det jeg skulle gjøre, så. Men her greide ene planken å kjøre seg litt fast, så det var jo litt kjipt. Litt uheldig. Men, det er jo ikke minste troverdig på en måte.

[48:20] Meg - Det er vel gjerne noe en planke hadde gjort?

[48:25] Tommy - Ja, det hadde skjedd. Men her var det liksom... Du kunne ikke sparke så lett i plankene selv. Du var nødt til å bruke en sten.

[48:35] Meg - Ja, jeg hadde lyst å bryte inn og si at du kan faktisk ta vekk plankene, men de er bare litt vanskeligere å flytte. Men du prøver å dra i de, og da drar du de imot noe annet de støter seg på.

[48:45] Tommy - Åja, derfor. Det var derfor jeg fikk problemer ja. Jeg bare fant ikke noen annen måte å få det til på, så derfor bare begynte jeg å bruke steinene til å bare dytte i de da.

[48:55] Meg - Var en god løsning det. Det å bruke en sten som en slags motvekt er jo en vanlig måte det.

[49:05] Tommy - Jada. Men så greide jeg jo å tjore fast den der steinen, sånn at bjelken var bare boltret fast foran døren. Steinen låste den på plass. Steinen satt fast, planken satt fast, og fikk ikke opp døren.

[49:25] Meg - Gjør det litt verre for deg selv egentlig?

[49:20] Tommy - Ja. (latter). Skulle nesten ha planlagt det der litt bedre. Men, jeg kom meg ut.

[49:25] Meg - Du kom deg ut, det er det viktigste.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[49:30] Tommy - Aller først så trodde ikke jeg at vi skulle ut der. Det er jo ganske ofte i sånne spill og i andre spill og at døren du kommer inn bryter sammen. Nå falt det jo ned masse steiner og bjelker som sperret. Det tyder jo ofte på at du må finne en annen vei ut. Men ikke akkurat denne gangen.

[49:50] Meg - Ja, for du leiter jo etter en del andre muligheter først, og det er jo gjerne naturlig. Tror du gjerne at de har spilt på det bevisst? At du skal føle seg fanget kanskje?

[50:00] Tommy - Ja, kanskje. Det kan godt være.

[50:10] Meg - Ja, for etter den logikken du er opplært til, så er du jo fanget der. Det er jo ingen dør ut. Bortsett fra døren.

[50:15] Tommy - Og den er igjen. Jeg begynte jo heller å sjekke etter andre veier. Her merker du jo også det at jeg har tent lys, altså brukt fyrstikker til å tenne på fakler, på grunn av at her, her blir jeg værende en stund. (latter). Så for å ikke bruke opp all oljen på lampen, så tenkte jeg at en sånn investering er verdt det da.

[50:40] Meg - Ja, du investerer de, rett og slett? Bra ordvalg i den konteksten egentlig. Det samme ville vel vært i DOOM, at du investerer rakettenes dine. Vanlig pistolskudd... Når skal du bytte over til BFG 9000? Der har du jo bare ti skudd... Og karakteren, har han troverdige begrensninger?

[51:10] Tommy - Ja, absolutt. Han virker ganske menneskelig. Han er ikke noe supermann.

[51:15] Meg - Og hvordan spiller det inn, at han er menneskelig?

[51:20] Tommy - Nei det, det gir jo enda en sånn sammenheng med spilleren som spiller. Altså, det blir bare enda en likhet til meg som spiller, som gjør det enda lettere å relatere meg til karakteren. Karakteren gjør aldri noe sånn som jeg ikke kunne forstått hvorfor han gjør det. «Hvorfor gjorde han det?» liksom. Alt gir mening, alle handlingene hans. Spesielt mye på grunn av at vi styrer han da. Hvis det for eksempel hadde kommet en flashback, eller en cut scene, hvor han gjør noe helt idiotisk, som ikke gir mening, som du aldri ville gjort fordi at det aldri kunne gått. Da mister det mye av troverdigheten. I veldig mange spill så er jo... For eksempel i gamle Duke Nukem og sånn som det der. Der kan det jo gå, sant, for der er du jo en badass som flyr rundt og herjer. Men her er det jo mer stemning du vil ha. Og da kan du ikke drive å fly rundt og herje.

[52:20] Meg - Ja, det er ikke som i The Matrix, der «some rules can be bent, some rules can be broken»? Det ville ødelagt for deg?

[52:30] Tommy - Ja.

[52:40] Meg - Så kan vi snakke litt om horror sjangeren. Hva mener du et horror dataspill bør inneholde? Hva skiller det fra et annet spill?

[52:50] Tommy - Det blir jo... Litt sånn som det vi har snakket om. God lyssetting, og stemning. Jeg synes det er viktig med denne typen musikk, altså ambient lyder, og sånn bakgrunnsklav som uttrykker følelser, da. Og, du må kunne relatere deg til karakteren også, som jeg nettopp sa. Jeg kna ikke tenke meg et bra horror spill hvor du ikke kan disse tingene, hvor disse tingene ikke er på plass. Ehm, hva andre ting er det da? Det burde være en viss storyline som henger på greip da, du bør kunne relatere deg til på alle måter. Ikke sånn i forhold til at det er overnaturlig. Det kan godt være overnaturlig, at ting skjer der, magi og sånt som det. Men du må på en måte kunne forstå hvorfor folk gjør de forskjellige handlingene. Ellers så synes jeg de mister veldig mye troverdighet og veldig mye poeng hvis for eksempel en eller annen skurk eller en eller annen helt gjør ett eller annet helt meningsløst, som ikke gir mening. Da mister jeg helt troverdigheten. Og der synes jeg egentlig det er



ganske mange som failer, Det er ganske mange som gjør sånne rare ting, som bare ikke gir mening. Men det har ikke vært noe her altså, så langt. Så her, så langt, virker det ganske bra.

[54:25] Meg - Så det må være troverdig innenfor sin kontekst? De må gi en grunn til at det overnaturlige skjer?

[54:35] Tommy - Ja, det må på en måte være en del av deres verden, da. Og den verdenen må på en måte ikke brukes på en idiotisk måte. Du må på en måte kunne forstå hvorfor de gjør de tingene de gjør.

[54:50] Meg - Ja, for hvis du ser en episode av Star Trek, så er det jo mange av tingene der som er plausibelt. Og mer plausibelt så tenker man gjerne ting som ikke er mulig, men samtidig ikke umulig. Det kan jo skje.

[55:00] Tommy - Ja, det på en måte er jo en del av deres virkelighet. Og det gir mening de tingene de sier og gjør. Det er en viktig del med det de gjør med sånne spill. Men for eksempel i Mario, der trenger det ikke å gi mening. Det er et helt annet fokus, der... Hvorfor Bowser... Eller for eksempel Robotnic i Sonic, hvorfor Robotnic setter opp sånne feller, og spiraler, sånn at Sonic bare skal kunne fly igjennom verdenen. (latter). Det gir jo ingen sense. Robotnic dømmer jo... Han har en eller annen sinnsyk lidelse som gjør at han dømmer seg selv til å faile hver gang. Han vil faile. For eksempel når han er nede i lavaen, og stikker opp laseren og skyter etter Sonic, så tar han ned laseren, og så stikker han opp snuten sin, bare for å kikke, og da blir han slått på. Han kunne holdt seg nede han, og bare skutt, men det gjør han ikke. (latter). Altså, det gir jo ikke sense i det hele tatt, du greier ikke å relatere deg til Robotnic. Annet enn at han har en eller annen lidelse som sier at han er nødt til å plage Sonic hele livet. For hvis han dreper Sonic, så er jo livet hans over. Da har han ikke mer hensikt. Altså det er eneste måten du kan relatere deg til han. Men igjen så er ikke det det spillet går ut på, det er ikke en sånn stemning du er ute etter i det hele tatt i sånne spill.

[56:20] Meg - Ja, logisk sett så ville du heller fjernet broen, heller enn å lage den sånn at du akkurat klarer å hoppe over den.

[56:25] Tommy - Ja, nettopp, det er bare helt... Men det er jo litt stilig. Samme med Bowser, hvorfor skal han stjele prinsessen hele veien.

[56:38] Meg - Og hvorfor ikke bare låse døren?

[56:42] Tommy - Ja. (latter). Ikke sant? Det gir ikke sense. Men, det er jo den typen spill, og jeg liker jo sånne spill selv om. Men det er liksom en helt annen verdi du er ute etter i sånne spill som det her. Fordi at her er du ute etter en stemning og en virkelighet da. Og hvis ikke denne har en viss troverdighet så blir det vanskelig å relatere seg til det da. Og da får ikke jeg noe glede utav det i hvert fall.

[57:15] Meg - Og så kan vi også snakke om appellen til horror dataspill. Hva appellerer med slike spill? Hvorfor tror du folk velger å spille horror dataspill?

[57:25] Tommy - Jeg vet ikke. Egentlig velger ikke jeg å spille det så veldig ofte. Jeg syns ofte du blir mye dystre etter du har spilt det. Jeg føler i hvert fall at jeg blir det. Veldig ofte så tenker jeg «spiller heller Mario». (latter). Fordi at da kommer jeg liksom ikke i den stemningen. Det er jo en uhyggelig stemning, selv om det er fascinerende, så er jo det uhyggelig. Det er alltid alt i alt en kjip opplevelse, som er fascinerende da. Det er verdt å få med seg, og det er verdt å prøve, men det kan bli mye av og til. Og da syns jeg det er vanskelig å velge det igjen på en god stund. Da må jeg ha en pause fra de skumle spillene. (latter). Men, hva som får folk til å velge det, det må vel... Jeg vet ikke, det er ganske

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

fascinerende hvordan det kan... Hvordan et spill på en datamaskin kan få deg til å føle det du gjør. For ikke så mange år siden tror jeg folk hadde sagt at det er ganske umulig. På 80tallet så var vel kanskje det bare noe eventyr, tror jeg. Imens nå har de jo virkelig fått det til. Og det er jo en spenning, det blir jo på en måte litt som å få det til. Det blir jo på en måte litt som å se en film også. En creepy film. Bare du får enda mer sånn karakterrelatering, du føler deg veldig mye mer sånn i det. Det påvirker deg mye hardere, synes jeg da. Det påvirker deg mye hardere når du spiller det enn hvis du skulle sett en film.

[59:05] Meg - For deg personlig så er ikke frykten noe som appellerer til deg?

[59:10] Tommy - Nei, nei det er det ikke. Det appellerer ikke til meg, helt sant. (latter). Men det er ærlig sak det.

[59:18] Meg - Ja, det er de som også velger å hoppe utenfor et fjell med fallskjerm. Men det er også de som velger å ikke gjøre det.

[59:25] Tommy - Ja, frykten er veldig fascinerende. Det er jo appellerende på mange måter, fordi det er så fascinerende. Men det er ikke det som er først og fremst på en måte. Det finne som spill som bare er jævlige, og de holder jeg meg unna. Det er jo bare... Hva var det han NN. som jeg bor med, han hadde ett eller annet, som han foreslo, men... Jeg husker ikke... Silen Hill har jeg også spilt, og der blir det også ganske mye grusomt. Silent Hill 4 husker jeg at jeg spilte, og der spilte jeg til fjerde brett. Da var det nok. (latter). Da skulle ikke jeg spille det mer. (latter). Det var helt greit, jeg hadde ingen problemer med å svelge den.

[1:00:10] Meg - Men da blir det vel på en måte at du spiller det for å bevise at du kan spille det? Eller at du tåler å spille igjennom det?

[1:00:20] Tommy - Egentlig ikke. Fordi jeg tåler ikke å spille igjennom det, og derfor gav jeg meg, og jeg synes det er helt ok og bare la det ligge. Jeg synes ikke det at... «Nå vet jeg hva dette går ut på, og jeg vet hva jeg kommer til å få til en viss grad, og jeg trenger ikke det. Derfor bare melder jeg meg fra, da.

[1:00:45] Meg - Så du er nysgjerrig, men når du har fått nysgjerrigheten stilt, så utsetter du ikke deg mer for det?

[1:00:50] Tommy - Nei, egentlig, det som skjedde på Silent Hill. Det var første brett eller noe i en subway, andre var ute i skogen. Tredje var et sånn vann, sånn water prison, sånn fengsel hvor det var mye sånn komplekse ting. Fjerde brett var mer på sånn dere, jeg vet ikke, et slags kontorlandskap og noe sånn dere griserier. Lurer på om jeg så en tannlegestol og noe greier, og liksom bare (lager avvisende lyd) greit. (latter). Og så stod jeg litt fast og, og hadde ikke lyst å gå rundt i de omgivelsene for å finne ut hva jeg skulle videre, fordi at det var creepy nok det. Så det kan bli for mye til at jeg har lyst å spille videre da. Men det synes jeg er helt ok, det spillet er knallbra, men det er ikke helt for meg da. Det kan bli for drøyt for meg.

[01:01:45] Meg - Men det er jo faktisk folk som spiller igjennom det, selv om de ser tannlegestoler, så spiller de videre. Er det fordi de er rar?

[01:01:55] Tommy - Nei, jeg vet ikke. Det kan være de takler det bedre enn meg. Jeg ser ikke bor ifra det. Eller at den fasineringen over at du faktisk blir redd av et spill bare er såpass stor at du overvinner det at du faktisk blir redd.

[01:02:05] Meg - Det gir vel kanskje en viss mestringsfølelse av å overvinne frykten sin?

[01:02:10] Tommy - Ja, også, det kan godt være. Jeg tar til takke med det... (latter). Jeg har ikke noe problem med det.

[01:02:20] Meg - Ja, jeg skjønner, du tar til takke med å finne ut hva du er redd for, ikke nødvendigvis hvor mye du takler av det.

(latter)

[01:02:25] Tommy - Ja, det går helt fint.

[01:02:30] Meg - Igjen er det jo de som velger å hoppe utenfor et fjell, og de som ikke gjør det. Du vet at du ikke tør hoppe utenfor et fjell, og derfor gjør du det ikke?

[01:02:35] Tommy - Ja, nettopp. Det går greit det. Litt sånn der tafatt tanke kanskje, men... Jeg vet ikke, jeg har ikke noe vondt av det. Den gleden jeg får av spillene er den stemningen, og den mangelen på trygghet. Det er det som fascinerer meg mest i hvert fall. Og det er nok. Det var jo mye av det i Silent Hill også. Der var det også mye sånn der ressursparing i forhold til skudd og sånn som det. Og du følte deg også ganske forsvarsløs, til tross for at du hadde våpen, på grunn av at du hadde mye skudd. Du må liksom treffe.

[01:03:15] Meg - Men sånn som dette spillet her, hadde du spilt det om ikke jeg hadde sittet her?

[01:03:20] Tommy - Jeg hadde spilt videre nå ja. Altså, jeg hadde hørt om det, og hadde tenkt å teste det. Men om jeg kommer til å runde det, det er jeg ikke sikker på. Det er ingenting som sier noe mer... Men hvis jeg skulle spilt det selv, så ville jeg spilt det med headset, og i et mørkt rom, aleine da. Det er det beste, syns jeg, for å få mest mulig stemning. Og merker jo, som du sa på forhånd, at det påvirker jo at du sitter og ser på.

[01:03:55] Meg - Ja, men som en annen som spilte dette sa, hadde han brukt headset så hadde han omtrent bare gått herifra. Det hadde blitt litt for gale.

[01:04:10] Tommy - Nei, de får i hvert fall frem den der stemningen veldig bra, syns jeg, i dette spillet.

[01:04:20] Meg - Ja, og de sier jo faktisk i begynnelsen av spillet at i dette spillet bør du bruke headset.

[01:04:25] Tommy - Ja ja, nettopp. Det kan jeg tenke meg.

[01:04:30] Meg - Det samme med skjermen også, de vil at du skal ha akkurat den rette gammaen og. Og at du skal spille med headset, og helst spille når det er mørkt ute, i et mørkt rom.

[01:04:35] Tommy - Ja ja. For å styrke alle de... Gjøre det så gale som mulig.

[01:04:40] Meg - Men, det er viktig for de å skremme deg? Og hadde ikke du blitt skremt så hadde dette vært et møkkaspill?

[01:04:50] Tommy - Ja, det er jo det. Får du ikke til den der stemningen, så blir det ikke bra.

[01:05:00] Meg - Hvis ikke du har mer du vil fortelle om?

[01:05:02] Tommy - Nei, tror ikke det.

[01:05:05] Meg - Nei, nå har vi jo...

- Slutt -

*John - DOOM 3*

Tid: 55:20

[00:00] Meg - Sånn. Så glemte jeg å spørre, hvor gammel er du nå?

[00:05] John - Jeg er 83 modell, så jeg blir 28 i år.

[00:10] Meg - Ok. Først så kan jo jeg spørre deg.... Vi kan jo gå inn og se på filmen av det du nettopp har spilt.

(lyder fra spillet, introen fram mot at spilleren får kontroll over karakteren)

[00:35] Meg - Der får jo du kontroll over karakteren. Og det første jeg vil spørre om er spillmekanikker og slikt. Fortell litt generelt om hvordan spillet, spillmekanikkene og spillsituasjonen her fungerer for deg.

[00:45] John - Det fungerer fint det. Jeg er jo vant med Counter Strike og first person skytespill, men jeg er ikke vant med horror eller monstre. Jeg er vant med å spille multilplayer. Så det funker... På det nivået der syns jeg det går veldig greit, det er liksom... Enkelt.

[01:05] Meg - Det har ikke begynt å bli skummelt enda?

[01:10] John - Nei, det har ikke begynt. Med en gang det begynte å bli mørkt, og kom lyder... ja, da var det skummelt.

[01:15] Meg - Med en gang helvete bryter løst, så blir det skummelt?

[01:20] John - Ja, og så tenker du litt sånn... Jeg vet ikke... Det med djevelen syns jeg er litt sånn skummelt. Det er jo djevelen.

[01:28] Meg - Ja, man er vel opplært til at djevelen skal man frykte?

[01:33] John - Ja, det er jo alle sånne ting som har med djevelen, og eksorsisme, og små barn, og sånne ting det er skummelt synes jeg. Så det her syns jeg var skummelt. Jeg... Fear er skumlere, men det her... jeg vet ikke, jeg syns det her var ganske skummelt altså.

[01:55] Meg - Dette kontra Fear da, på hvilken måte er Fear skumlere.

[02:00] John - Fear var skumlere fordi det var en liten jente. Og så hørte du det der snakket hele veien. Og så hvis du går opp en stige, så plutselig står hun i trynet på deg. Og plutselig åpner du en dør, og så plutselig er hun der bare. Hun minner meg litt om hun i The Grudge. Jeg syns bare det er veldig skummelt.

[02:25] Meg - Da får du assosiasjoner til andre...

[02:28] John - Ja, annen horror. Så Fear minner med mye om The Grudge, bare med en liten jente. Og så er det det i stemmene. Og så det når hun kommer imot deg, og du kan ikke gjøre noe med det. Du føler at du ikke kan løpe.

[02:45] Meg - Ja, det blir ditt verste mareritt, bare at du må spille igjennom det?

[02:50] John - Ja. Og her og, med det der mørkegreiene, jeg syns det er vanvittig ubehagelig fordi du har ikke kontroll. Når du ikke har kontroll lenger, da er det eklere. Og det at du kan ikke ha våpen og lykt oppe samtidig, det er jo helt latterlig. Det er jævlig irriterende.

[03:08] Meg - Tror du de har gjort det bevisst?

[03:12] John - Selvfølgelig. Det er jo det så sinnsykt skummelt. For å si det sånn, pulsen min er sannsynligvis veldig høy da. den er nesten farlig høy. Det er sinnsykt...

[03:25] Meg - Og så tenker jeg sånn måten å kontrollere karakteren din på her og. Kamera og sånne ting. Hvordan fungerer det?

[03:35] John - Nei, det fungerer veldig fint. Jeg er jo vandt med det. Jeg har spilt de fleste first person skytespill mutiplayer som er. I hvert fall prøvd de. Når du er vandt med Counter Strike, og Battle Field, og Bad Company og COD, så blir det ganske enkelt å hoppe inn i det. Spesielt når det er sånn standard styring. Så det går. Men, det er ubehagelig da, når du sitter så nærme oppi det. Sant, plutselig får du monsteret.

[04:10] Meg - Så hvis nå kameraet hadde vært litt bak han?

[04:13] John - Da hadde det ikke vært så skummelt. Hvis du hadde sett det ovenfra, som tredjeperson... eller ikke sånn tredjeperson, men når du ser der ovenfra og ned. Sånn som det er på noen spill.

[04:20] Meg - Sånn Silent Hill og sånne typer spill?

[04:24] John - Ja. Da er det ikke så skummelt. Det er når du på en måte er ansiktet. Du er... Det her det er øynene dine. Det er det du ser. Da blir det automatisk skumlere. Du har ikke den... Når du ser det ovenfra og bak, da er det liksom han som får bank. Men her er det du som får bank. Sånn føler jeg det, for jeg lever meg sånn inn i det. Jeg lever med jævlig inn i det.

[04:50] Meg - Okey, for akkurat det vil jeg at vi snakker om senere. Jeg vil introdusere et begrep som omhandler akkurat det. Det er faktisk en del spillteori om akkurat det der, om bevegelsen i spillmiljøet. Men, spillet, er det for lett eller for vanskelig, eller ok?

[05:15] John - Altså, det at det er skummelt, det er det som får meg til å nøle litt. Men sånn utenom det så er det jo enkelt. Men det er bare det skumle som får meg til å ha lyst til å løpe og bare bli ferdig med det.

[05:30] Meg - Du blir mindre presis?

[05:35] John - Ja. Fordi du har lyst å bare løpe igjennom mørket, og så bare komme deg til helvete vekk derifra, og inn i lyset igjen.

[05:40] Meg - Ja, for jeg så jo på bevegelsene dine at du kan skytespill. Du sikter rett på hodene deres. Men samtidig, når det ble mørkt, da ble du veldig upresis.

[05:46] John - Ja, jeg vet det.

[05:50] Meg - Så de blir vanskeligere fordi at det er skummelt?

[05:55] John - Ja, du kan si det sånn. Det er derfor det tar lenger tid for meg å runde sånne spill, ell et vanlig Modern Warfare. Det går jo veldig fort. Dette er sånn jeg må ta pauser fra. Og så blir jeg så anstrengt, og så sliten. Imens jeg kan sitte i ti timer og spille Call of Duty. Men dette spillet kan jeg maks spille i en to timer før jeg er utslitt i hodet. Og egentlig, jeg strammer musklene og, så jeg blir anstrengt. Spesielt på Fear'en der, da var jeg helt ødelagt. Da var jeg helt ødelagt når jeg måtte spille igjennom det på to dager etter jobb.

[06:38] Meg - Men hadde Fear ikke vært mørkt og skummelt, hadde du spilt igjennom det på en dag da?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[06:43] John - Nei, jeg hadde aldri spilt det spillet der frivillig, hvis det ikke var fordi det var et veddemål.

[06:48] Meg - Ja, men jeg tenker på uten skrekkelementer.

[06:52] John - Ja, hadde det ikke vært skummelt hadde jeg spilt igjennom det på en dag. Jajaja. Fordi det er jo 8-9 timers spilletid hvis du spiller effektivt på Fear.

[07:05] Meg - Og så når jeg spør om det er for lett eller vanskelig så er det et sånn der spill begrep som de kaller (flow). Det handler om at et spill aldri må være for lett, eller for vanskelig.

[07:20] John - Ja, altså, hvis det er for vanskelig så gidder du ikke å kjøpe det heller. Blir det for lett så er det ingen utfordring.

[07:25] Meg - Ja, så i ene retningen blir det for lett, i andre retningen blir du lei. Føler du det er en viss fin balanse i dette spillet her?

[07:30] John -Jaja. Det er lett sånn sett, selve det å gå rundt og tenke deg til hva du skal gjøre for å åpne den døren, det er ikke så vanskelig. Så det er lett. Men det er det med at du får de overraskelsene, og det mørket, og det du får i fleisen, det gjør at spillet blir mer utfordrende. Så jeg vil påstå at det er en god balanse her. Det er enklest sånn sett... Det er ikke Monkey Island på hard, liksom. Det er ikke sånn at du må tenke deg så voldsomt til.

[08:08] Meg -Ja, du kan nesten kalle det hjernedød action?

[08:12] John - Ja. Bare at det bli en ekstra utfordring på grunn av det skumle. Vil jeg påstå.

[08:20] Meg - Og så det andre spørsmålet mitt vil gå på estetikk. Egentlig et fancy ord for synlige ting. Hvordan spiller det estetiske inn i...

[08:32] John - Tenker du på selve det med djevelen?

[08:48] Meg -Ja, vi kan først ta omgivelsene her. Hva ser du her?

(lyder fra spillet).

[08:42] John - Jeg får en følelse av at jeg er på en sliten rigg. Akkurat som jeg går på en plattform. Det skulle hatt litt mer farger ja. Litt mer lys. Jeg ser liksom at det er slitt, og det er trist, og skummelt.

[09:03] Meg - Føles det virkelig?

[09:08] John - Dette her kunne vært på et verft ja. Sånn som det jeg har sett til nå, det er virkelig ja. Utenom de der dørene, så er det egentlig ganske virkelig.

[09:20] Meg - De omgivelsene, er det en god setting for et skummelt spill?

[09:25] John - Ja, det er en god setting for at det er på Mars. Fordi at det må jo være nedi jorden der. Det er en grei start, sånn sett. Det vil jeg påstå.

[09:40] Meg - Og når vi tenker på det visuelle, så har jo vi... sånn som han.

(Bilde på skjermen av dr Betruga)

[09:45] John - Han lyser jo bare djevel. Det lyser jo ondskap av han. Han lyser jo djevelens beste venn.

[09:50] Meg -Du har ikke lyst å møte på han?

[09:52] John -Nei.

[09:54] Meg - I motsetning til han?

(viser bilde av god karakter i spillet)

[09:58] John - Han virker mer sånn good guy som ser litt tøff ut. Jeg syns han ser litt tøff ut, og autoritær. Han sier liksom «det her er ikke godt nok». Han virker litt grei, altså, han er grei tror jeg.

[10:10] Meg - Og du kan se det på de?

[10:15] John - Nei, men måten han snakket på. Og han på en måte «det her er ikke bra nok». Han kommer der og sier at «nå må dere gjøre noe her, jeg har fått så mange klager, og folk slutter og vil vekk derifra». Så han er på en måte en good guy da. Hadde han vært en bad guy så hadde jo han sagt som han andre at alle bare klager og whiner og er dårlige arbeidere. Så du lærer deg allerede der at han ene er ond og at han andre sannsynligvis er snill.

[10:45] Meg - Men du kan ikke se det på de at de er god eller ond? Det er gjennom handlinger og hva de sier?

(bilde der en ser begge karakterene)

[10:50] John - Sånn som her. Han er gjort ond, sånn som øyet der, og munnen, og kroppsspråket. Fyren ser ikke helt snill ut. Vil jeg påstå.

[11:00] Meg - Så kan vi også se på, senere så møter vi jo på noen litt slemmere...

(bilde av første personen som blir gjort om til en zombie som spilleren møter)

[11:06] John - Ja, de der som bare kom opp ja. Ja, den der ja.

[11:15] Meg - Ja, vi kan jo se på han, før du skyter hodet av han.

(lyder fra spillet, spilleren skyter zombien)

[11:25] Meg - Sånn som her. Han du skyter på her nå. Hva ser han ut som?

[11:35] John - Han ser ut som en zombie. Minner jo litt om han der doktoren da. Han minner meg om en skallet zombie.

[11:47] Meg - Vi kan jo også se på måten han beveger seg på.

(lyder fra spillet)

[11:52] John - Han er dau liksom. Helvete jeg sløser der da...

[12:05] Meg - Men, når du først ser han. Hva får deg til å tenke at han er ond?

[12:10] John - Når folk lager sånne lyder, og går sånn som det der. Soper med beina, og slår med skuldrene mot deg. Da er de sannsynligvis dau.

[12:20] Meg - Da er det ok å skyte på de, i motsetning til her?

(lyder fra spillet, før karakteren blir om til en zombie)

[12:40] John - Han er jo snill.

[12:45] Meg - Du kan se at han er snill?

[12:50] John - Ja.

[12:53] Meg - Helt fram til han...

[12:55] John - Han får djevelen i seg.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

(bilde på skjermen akkurat da karakteren har blitt gjort om til en zombie)

[13:05] John - Nå har jo han fått djevelen i seg. Nå er jo han ond.

[13:10] Meg - Og så kan vi se på et annet monster helt på slutten.

[13:13] John - Ja, det er jo helt jævlig.

(bilde på skjermen av et Imp monster)

[13:25] Meg - Der, hva ser du der?

[13:30] John - Der seg jeg et sykt monster. Minner litt om en film. Hva er det den heter da?... Med han Vin Diesel oppå den der øyen oppå den planeten. De som ser i mørket. Pitch black! Jeg får den følelsen av Pitch Black, og jeg hatet den filmen. Og jeg liker ikke mørket. Jeg er litt redd mørket. Og når jeg ser det der kommer ut av mørket, med fire øyner, og de klørne, og ribbebein som stikker sånn ut... Da kjente jeg at... Det må en headshot for å ta den ned.

[14:15] Meg - Ja, han er med badass enn de zombiene?

[14:20] John -Zombiene tålte litt de og, menn han gjør mer skade.

[14:25] Meg - Ja, og nå står du med en hagle i hånden, kontra en pistol.

[14:30] John - Ja, og takk gud for det. Han hadde fått slått på meg mer hvis jeg hadde hatt pistolen.

[14:40] Meg - Og, det at han ser sånn ut, det gjør det skumlere?

[14:45] John - Ja, det gjør det. Nå og... Han har jo ikke munn. Eller har han det? Sånn bitte litt? Liker ikke sånne ting som det der.

[14:55] Meg - Men, vi skal ikke trenge å se på han mer. Men du reagerte jo veldig når du...

[15:00] John - Ja, jeg kvapp noe så sykt.

[15:05] Meg -Men, nå... Hvordan lyset påvirker spillet for deg. Og her går du jo med lommelykten oppe.

(lyder fra spillet, ymse situasjoner hvor spilleren går i korridorer hvor det er mørkt)

[15:30] Meg - Og da er jo spørsmålet hvordan lyset påvirker...

[15:35] John - For meg påvirker det veldig mye. Jeg liker ikke å gå i mørket. Da mister jeg kontrollen. Det har med kontroll å gjøre. Jeg vil påstå at med en gang jeg går inn i et mørkt rom, så får jeg frysninger. Det gjør jeg i virkeligheten og. Nå gjør jo det sånn at det blir enda mer virkelig for meg inni der. Det er derfor jeg lever meg sånn inn i det, sant.

[16:00] Meg - Ja, det er vel sånn at hvis du kommer inn i et rom, og så skrur på lysbryteren, så blir det...

[16:05] John - Ja, hvis jeg ikke er kjent i det rommet. Så er det ekkel følelse. Det kjenner jeg av og til hjemme og. Av og til tenker jeg, rett før jeg skrur på lysbryteren, «tenk hvis jeg ser noe nå?». Det er nasty. (latter). Begynner å fantasere, som skaper bildene i hodet på meg.

[16:20] Meg - Ja, det er jo et mørkt lerret. Det kan jo være...

[16:25] John - Ja, da må vi få lyset på fort.

[16:30] Meg - Og den lommelykten du bruker, den... Du uttrykte at du ikke akkurat er blid på de som laget spillet på grunn av den.



[16:38] John - Ja ja. Det burde jo vært sånn som i virkeligheten, at du tar en liten lommelykt og har den under gunneren. Eller du holder den sånn. (imiterer at han holder en lommelykt og et våpen oppe samtidig). Men neida, her må du velge. Enten gunner eller lommelykt. Det tar tid det å bytte om. Og så det der frem og tilbake greiene. Jeg liker ikke det der med mørkt, lyst, og så mørkt, og så lyst, og så plutselig er det noen der.

[17:05] Meg - Ja, den lommelykten er jo mye... Senere i spillet så blir det jo enda mørkere. Og du blir jo maktesløs når du tar den ned?

[17:15] John - Ja, det er akkurat det du gjør. Det er helt forferdelig.

[17:20] Meg - Og, vi kan jo snakke om lyden på det her spillet. Hvordan påvirker lyden opplevelsen av spillet?

[17:30] John - Lyden er viktig. Du hører jo at noe skjer, at noen kommer. Jeg er ikke så veldig glad i de der zombie lydene. Så lyden er viktig. Så hører du jo de der... Selv om jeg løper forbi, så skal jeg jo ha med meg det de snakker om, så du får en liten feeling av historien i spillet. Sant, den der sladderer til de som står og arbeider. Altså hva de har hørt, og rykker og sånn. At du får en liten feeling om, at du får vite hva som har skjedd før du kom der. Så lyden er viktig. For hele bildet.

[18:10] Meg - Nå når du går igjennom disse gangene her, dette er jo før... Når du går bortover her.

(lyder fra spillet, spillkarakteren går i en gang, og du hører andre karakterer snakke sammen. Et mekanisk vindaktig lydteppe spilles i bakgrunnen)

[18:20] John - Ja, du hører jo... Du hører.... De vil at du skal høre...

[18:45] Meg - Du hører jo hele tiden et lydteppe av...

[18:48] John - Ja, at du er på en romstasjon akkurat. Du er akkurat som du er... ja. Det er lyder der. Det er viktig.

[18:53] Meg - Og det er stemningsskapende?

[18:56] John - Ja. Veldig viktig.

[19:00] Meg - Tenkte også på lydene... Nå klaget du på i sted at de hørt ut som zombier de der menneskene. Når du kommer...

[19:12] John - Ja, inni helvete...

[19:15] Meg - Men, like før nummer to her kommer.

(lyder fra spillet. lydteppe, intens pjatting på radioen, og plutselig kommer et lavmeldt brøl fra et monster)

[19:40] John - Jeg blir skremt av å se det igjen... Ja, den lyden der ja. Ja, den... den liker jeg ikke. Men... Du får den der i trynet der. Sant, han er jo faen meg tre meter i fra meg. Og så får du den... Det er nasty. Jeg har hørt verre lyder. Men her er det ikke lyden som er mest skummel. Her er det helst størrelsen på han, og klørne, og monstret. Lyden kunne de gjort skumlere der, på han.

[20:15] Meg - Høyere da?

[20:20] John - Ja. Den kunne vært høyere der. I forhold til størrelsen. Minner meg om Resident Evil filmene.

[20:25] Meg - Ja, der har de jo noen sånne monstre.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[20:35] John - Det er sant, og de tåler mye.

[20:40] Meg - Vi kan gå over på historien. Du nevnte jo det at du prøvde å gå rundt og pirke i disse folkene for å få meg deg historien.

[20:45] John - Ja. Det er litt gøy. For å få helhet.

[20:50] Meg - Og hvordan spiller historien i dette inn måten det oppleves på?

[20:55] John - Spiller en del, fordi at du... Fordi at altså, Mars, og myter, og du da hører alt sladderet de snakker om. Og da hører de der intercom... den der paden, eller hva det heter. Hører du at alle er bekymret. Hører hviskingen. Og da... Det går jo mye på hodet her... Jeg vet ikke helt, det er viktig for historien, det med de samtalene og de du hører. Da får du det bildet at det er noe alvorlig gale på gang. Og, at du må komme deg til helvete unna den øyen der, eller den planeten.

[21:50] Meg - Men hvis det ikke hadde vært en historie her. Hvis du bare gikk rundt..

[21:55] John - Da hadde det bare vært slash and kill. Da hadde det bare vært akkurat som du spiller Postal, eller hva det heter. Der du bare går rundt og dreper. Du tar en katt på en rifle, og da får du lyddemper.

[22:10] Meg - (latter) Ja ja. Det ja.

[22:13] John - Der er det jo kun å drepe. Det er akkurat som å spille... Akkurat som å spille ping pong.

[22:23] Meg - DOOM 1 er jo også lite historiedrevet. Du vet at du er på Mars, men det er omtrent det du får vite.

[22:31] John - Quake og er lite historie. Det og er bare å løpe rundt og drepe.

[22:35] Meg - Vil du da si at det blir skumlere?

[22:38] John - Ja, det blir skumlere når det er historie. Det blir det. Da setter du deg litt mer inn i det. Da er det litt gøyere å gjøre oppdragene og, når du har en historie. Da får du vite hva som skjer videre i historien. Hvis du har kun det å drepe, så blir du lei. Når du har en historie i et spill så blir det kjekkere å fullføre det, og kanskje gjøre bonusoppgaver, og prøve å gjøre så godt du kan.

[23:05] Meg - Det blir en slags belønning?

[23:08] John - Mhm, det er sant det.

[23:10] Meg - Og så er det jo en annen parallell historie som blir fortalt. Eller, mange parallelle historier. Disse filene her, når du begynner å høre de. Etter hvert så får du jo flere sånne filer, som forteller mer om hva som skjer. Hva tenker du om den måten å fortelle en historie på?

(lyder fra spillet. Lydteppe og digitale lyder som PDAen lager når spilleren åpner den)

[23:30] John - Ja, det er litt kult. For, den personen er sannsynligvis dau, så du hører på en måte det han hører før han dauet. Så, jeg synes det er litt kult. Minnet litt om Deus Ex. Der var det og sånn, du hørte sånne lydopptak. Hvis jeg ikke tar helt feil, var det Deus Ex? Ja, det var vel Deus Ex. Jeg har spilt mye sånne spill. De er ikke så skumle. Det er enten good guy, bad guy og monstre.

[24:15] Meg - Ja det er en klart definert... Du vet hva du skyter på.

[24:20] John - Ja.

[24:25] Meg - Så kan også spørre om ressurshåndtering. Du har jo en del ressurser når du løper rundt der.

[24:30] John - Ja, nå har jeg bare lommelykt og gunner. Og så Paden da. Og så har du jo armor og helse.

[24:40] Meg - Hvordan påvirker det å håndtere disse ressursene. Helse, våpen, ammunisjon.

[24:45] John - Det gir deg jo litt overblikk. Når jeg så for eksempel at jeg hadde 34 kuler igjen der, da tenkte jeg helvete, nå må jeg ikke sløse mer. Så ble jeg glad når jeg fikk haglen, men den hadde så lite skudd. Og armoren er sånn der «greit, jeg han ta et par slag, så det er ikke så gale». Du får den feelingen at du har noe å leve på.

[25:10] Meg - Nå kom det ikke noe punkt hvor du hadde lav helse, fordi at du spilte temmelig bra når du gikk igjennom her. Men du har jo spilt nok sånne spill til at du har opplevd å være nede i 3 i helse.

[25:25] John - Ja, den følelsen der er litt sånn (lager skrikelyd). (latter).

[25:28] Meg - Hvordan påvirker det en ellers skummel situasjon?

[25:32] John - Da hadde jeg vært mer pinglete enn det jeg var nå, faktisk. Da hadde jeg gått sikkert senere fram. Når du har mye liv kan du kjøre mer på, og når du har lite liv så må du være mer defensiv.

[25:45] Meg - Investerer du litt da? Sånn hvis du har et godt våpen med få skudd, vil du da veie det opp mot..

[26:00] John - Det er det samme som hvis du tar en dungeon i World of Warcraft, og du er tanken, og du har et raid på 20 mann. Og du har fem healere. To main healere og tre medium healere. Hvis da den ene hovedhealeren dauter, og du sitter igjen med en average, eller en god healer og en eller to average. Da blir du mer defensiv. Altså, du blir mer tilbakeholden. Da blir du mer desperat da. Da må du use ting, for å overleve, sant. Sånn er det jo her og. Det er en helt annen setting, men det blir det samme. Du må rett og slett bruke mer ferdighet for å overleve. Og det må du og gjøre når du har lite liv. Eller få healere.

[26:45] Meg - Bruker bedre våpen for å beskytte deg selv?

[26:50] John - Ja, for eksempel. One shot våpen greier.

[26:55] Meg - Og så styrkeforholdet ditt her. Nå har du bare fått de små våpnene her, men så får du jo større våpen senere. Du får jo blant annet et våpen... BFG 9000. Som står for big fucking gun. (latter). Det sier litt om hva type våpen det er. Men det er jo hele tiden et styrkeforhold til fiendene dine.

[27:15] John - Ja, altså, jo større monster du treffer, og jo mer pansret de er og jo mer motstand de gir, så vil jo du ha heftigere våpen. Det er ikke så veldig gøy å gå inn med spisepinner i en slosskamp. Så den gunneren der er jo bare drit. Og senere i spillet hadde jeg ikke brukt den i det hele tatt.

[27:38] Meg - Men av og til er du jo tvunget til å bruke den. Men, du har jo hele tiden for svake våpen i forhold til fiendene. Sant, du sier gunneren her er nesten ubrukelig. Men allikevel er det den eneste du har i begynnelsen.

[27:55] John - Ja, det gir jo deg mer forsmak til hva som begynner da. Så er jo litt kult at... Ja... Big fucking Gun, den har jeg ikke sett. Men jeg har bare hørt NN. har fortalt at du fikk motorsag og, når du datt ned i hovedrommet til djevelen tror jeg det var. Det var noe motor... Noe syk greie du fikk hvert fall.

[28:15] Meg - Ja, du får tak i den før og faktisk. Når du først får tak i den, så er du skikkelig badass.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[28:25] John - Da trenger du ikke ha lykt på da. Da er det jo bare å gå i mørket med motorsagen foran deg, så er det bare å gjøre sånn (håndbevegelse som simulerer at han vifter en motorsag foran seg).

[28:32] Meg - Ja, men du vil allikevel se hva du kjemper mot egentlig. NN. fortalte enkelt hvorfor den var så effektiv ved å sammenligne det med å ta en motorsag ani en hval. Liksom, det er effektivt. Men du kan også leite rundt her etter andre ressurser.

[28:55] John - Det prøvde jeg. Det gjorde jeg. Tror jeg fant det meste jeg kunne finne. Tror ikke jeg gikk glipp av noe sånn våpen. Kan være jeg gikk glipp av en PDA eller noe sånn der historietape.

[29:05] Meg - Men når det er på det skumleste, er det verdt det å leite etter ammunisjon?

[29:15] John - Ja, for du har ikke lyst å gå videre, og så går du tom for ammunisjon. Å slå med nevene er ikke akkurat så veldig kult. Eller lykten. Da er du dau. Så du må leite etter ammunisjon. Jeg liker å ha fullt der. Da føler du deg tryggere.

[29:30] Meg - Så kan vi gå videre på neste spørsmål, som handler om innlevelse. Hvor viktig er det at du klarer å leve deg inn i spillet?

[29:35] John - Jeg lever meg veldig inn i det da. Jeg lever meg inn i det når jeg ser på film og. Du så jo det, hvordan jeg reagerte. Jeg lever meg veldig inn. Nå har jeg spilt introen her for mange år siden. Jeg spilte den med N.N. Han var da ni år. Og jeg ødela jo han. (latter). Og jeg turte jo ikke å spille spillet, men han ville spille det. Så lot jeg han spille det. Og det endte opp med at han er veldig mørkredd nå, og han tør ikke gå inn på et rom hvis det er en langbein der. Og han er nå 15 år.

[30:20] Meg - Så du har ødelagt han for livet?

[30:23] John - Altså, han blir livredd. Ikke nok med det, men midt under spillingen, når vi hadde høy lyd på, så tar NN. og gjør sånn på han \*simulerer kveppelyd\*, så han begynte å grine.

[30:32] Meg - Ouch...

[30:35] John - Skulle aldri latt han spille det. Han var alt for ung. Så da fikk jeg høre det når han kom hjem til moren og faren. «Hva i helvete har jeg gjort med han? Og han har ADHD og.

[30:50] Meg - Ouch... Så, det er en grunn til at de har aldersgrenser på sånne typer spill?

[30:55] John - Ja, ja. Men, han var tøffere enn meg når han spilte det. Men etterpå var han ikke så tøff. Var jo første gang han var på besøk hos meg, og da ville han ikke gå der aleine. Og måtte ha lys på når han skulle sove. Og jeg måtte gå og ta langbein i fra soverommet. Det var jo helst sinnsykt. Så han var tøff når han skulle spille det, men han var ikke tøff etterpå.

[31:25] Meg - Nei, altså, det er mange som har brent seg på dette spillet. Youtube er full i folk som skulle være tøff, og så... Men du snakker her om at han var 8-9 år, og reagerte på den måten. Men, kan du trene deg opp mot de tingene?

[31:45] John - Ja. Jeg kunne ikke spilt noe av det her før. Altså, min første skumle film som jeg så, den var ikke skummel en gang. Det var Haisommer. Det er fordi at jeg ble oppdradd, og oppvokst med, at jeg ikke fikk se noe skummelt. Det mest skumle jeg fikk se fra jeg var liten, og fram til jeg var tenåring, det var Silke på TV2. Så første skumle filmen jeg så var Haisommer, og når jeg nå har sett den i ettertid så syns jeg det er helt utrolig at jeg syns det var skummelt. Og jeg har hatt problemer med det i flere år etterpå. Hvis jeg er i et dypt vann, og jeg ikke ser bunnen, og jeg svømmer der... Samme som med mørket her. Har jeg ikke kontroll, så får jeg panikk. Det endte jo med at jeg faktisk

holdt på å drukne i et ferskvann på hytten, fordi jeg ikke så bunnen. Når jeg skulle svømme så følte jeg at her kunne det være hai. Det er jo ferskvann, det er ikke hai der.

[32:45] Meg - Det største du kan møte på der er vel en liten sei?

[32:50] John - En liten ål, eller ørret. Allikevel så fikk jeg panikk. Det var bare på grunn av mørket i vannet. Så den samme følelsen får jeg når jeg går i mørket. Greit nok, jeg føler jo meg helt trygg her, sitter jo med en PC. Men det har nok sannsynligvis med min oppdragelse å gjøre. Og NN. hadde ikke den oppdragelsen jeg hadde. Han har fått sett skumle filmer, og spilt tydeligvis skumle spill tydeligvis. Han sa jo til meg at han hadde spilt det før. Så jeg lot han jo...

[33:20] Meg - Men, så lenge man begynner på et behagelig nivå?

[33:25] John - Så går det fint an å bli vandt med det. Det samme er jo med mat. Det er mange ting som du ikke liker i starten, men så lærer du å like det. Og sånn er det med spill og.

[33:35] Meg - Du får referanser, og du har sett mye av det før, på en måte?

[33:40] John - Ja. Det er jeg ganske sikker på.

[33:50] Meg - Men, i innlevelsen her. Det er jo en grense mellom hva som er spill eller virkelighet. Hvor føler du grensen går for deg her?

[34:00] John - Med en gang første zombien kommer så føler jeg at greit, da er det bare å kjøre på.

[34:05] Meg - Men, føles det mer virkelig da? Blir du mer levd inn i det?

[34:10] John - Ja, jeg lever meg inn i det. Men da er jeg mer sånn... Altså, med en gang det er monstre involvert, og det syns jeg er veldig skummelt.... Men, jeg vet jo at det ikke er virkelig. Men jeg kvepper jo. Jeg er jo den personen som løper rundt der. Men jeg ser ikke på det som noe virkelig. Da er det mer gøy å spille sånne spill som Battlefield og det. Da har du forskjellige roller. Da er du i krig, og det er mer virkelig. Men dette spillet er ikke virkelig. Det her er bare skummelt. Det føler jeg da. Jeg liker best sånne spill som er virkelig.

[34:55] Meg - Så du er hele tiden klar over at dette er et spill?

[35:00] John - Ja ja ja. Men jeg kan like... Altså, taper jeg penger i poker, så blir jeg ikke like sint som når jeg blir skutt i multiplayer.

[35:07] Meg - Selv om det betyr mindre?

[35:10] John - Selv om det betyr mindre enn en squat, ingenting. Blir jeg drept på Black Ops, når jeg har 9 kills, eller 7 kills og er en kill fra en bra killstreakrevard, så tilter jeg mye mer der enn om jeg taper 1000 dollar på en hånd i poker på internett. Det er helt utrolig. Fordi jeg lever meg sånn inn i det. Jeg er i krigen. Det er ganske sykt. Det er helt sykt. Jeg bryr meg mer om jeg blir skutt i et dumt skytespill enn om jeg taper penger på poker. Det er rimelig sykt da. Men det er sånn, NN., når hun sitter og ser på når jeg spiller, så er hun «helsiken, er det mulig?». (latter).

[36:00] Meg - Men føles det da nesten som du har investert mer i den killstreaken enn de 1000 dollarene i poker?

[36:07] John - Nei, jeg tenker, på pokeren så kan jeg ikke gjøre noe med det. Men blir jeg skutt der, så er det fordi at jeg gjorde en dårlig ting. På pokeren så er det mer... Har jeg fått på pengene når jeg er best, så kan jeg ikke gjøre noe bedre. Men blir jeg skutt på en idiotisk måte på grunn av at jeg reloader eller har en granat i hånden, og jeg har masse kills, da klikker det for meg. Det har litt å gjøre med at jeg er litt perfeksjonist.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[36:35] Meg - Ja, fordi at pocket ess mot...

[36:38] John - Mot KK, og så kommer det en konge i bordet. Da kan jeg jo ikke gjøre en drit. Jeg blir sur, og sint, og sier det er rigget. Men jeg slår ikke i bordet eller i sofaen, eller hiver kontrolleren, som jeg gjør når jeg dør på Black Ops.

[37:00] Meg - Så du blir mer irritert hvis det er din egen feil, enn om det er tilfeldigheter?

[37:05] John - Ja. Fordi hvis det er min feil, så er det fordi det er noe som ikke er godt nok. Men hvis det er tilfeldighet, eller uflaks, inni bildet, så blir jeg ikke så sur. Det er det samme som om jeg står på kjøkkenet og lager mat. Og jeg har laget den retten tusen ganger. Og jeg plutselig gjør en idiotisk feil, og serverer noe som ikke er godt nok. Og jeg har laget den så ofte... Det er ikke akseptabelt. Og sånn kan det være jeg trekker det samme alvoret inn når jeg spiller. Det er ikke akseptabelt at jeg gjør den tabben.

[37:50] Meg - Men, hvis sikringen går, så er det mer akseptabelt?

[37:55] John - Eller visst noen mister et glass vin over maten sin. Da er det ikke min feil.

[38:10] Meg - Ja, det er vel vanskelig å helgardere maten mot vinsøling.

[38:20] John - Ja, jeg er litt hard mot meg selv, men når andre gjør feil så er det lettere å fordøye.

[38:26] Meg - Du kan ikke gjøre noe med hva andre gjør, men du kan gjøre noe med hva du selv gjør?

[38:30] John - Ja. Der er jeg alltid streng. Men det tror jeg er både negativt og positivt. Fordi det vil si at jeg prøver hele veien og forbedre meg. I et førstepersons skytespill kan du alltid forbedre statsene dine. Du kan alltid få en bedre killstreak eller... Du har alltid et mål, og du kan alltid gjøre det bedre. Det går aldri an å være helt ferdig. Sånn er det både der og i virkeligheten.

[39:20] Meg - Ja, det er jo en god egenskap hvis du ønsker å bli bedre i ting i hvert fall.

[39:25] John - Ja, men det kan også være ganske slitsomt. Det er alltid noe jeg føler jeg kunne gjort bedre. Men, det er derfor jeg unngår spill som jeg ikke... Hvis jeg ikke vet at jeg kan bli god i spillet, så ser jeg ikke noe poeng i å spille det. For eksempel sjakk, null point for meg. Jeg kan ikke bli god i det. Sånn som når jeg spilte World of Warcraft så var målet mitt å være hovedtanken i guildet, eller hovedhealeren, og jeg skulle være den beste. Så når vi hadde de der raidsene, og vi hadde healing meter eller dps meter, så var det jo om å gjøre å komme ut best. Fordi du vil være med neste gang og. Gjør du en dårlig jobb, så får du ikke være med. Så jeg trekker paralleller til å ønske å gjøre det så bra som mulig både i virkeligheten og i spill. Og det tror jeg gjør sånn at spill er noe du blir avhengig av, det blir litt vanedannende.

(lyder fra mobiltelefon)

[41:00] Meg - Vi kan jo hoppe videre på neste spørsmål. Det er et begrep som heter avatar.

[41:03] John -Ja, det er for eksempel noe som skal uttrykke deg. Altså det skal være bildet som representerer deg da. Hva du føler, sant. Spiller du poker så har du kanskje en shark, eller du har en gangster tøffing, eller sånn som jeg har, en gamling eller en kjæring. Da skal du se svakere ut, altså mer fisk ut. Altså, hvis du er ute etter å ta penger fra de, så er det ikke vits i at de tror at du er god. Du må gi et bilde hvor de tror at du er dårlig.

[41:40] Meg - I dataspill spesifikt, hvert fall i spill teorien, så handler det om forholdet ditt til... Du har sett filmen sant?

[41:47] John - Avatar?

[41:51] Meg - Ja, den er jo et veldig godt eksempel på det. Måten han går inn i den andre... Og det er det jo her og, måten du går inn i han fyren. Så hva er forholdet ditt til han avataren i spillet her?

[42:05] John - Jeg får ikke så mye info om selve han...

[42:10] Meg - Men, hva er forholdet ditt til han? Jeg tenker når du beveger deg rundt her?

(lyder fra spillet)

[42:17] John - Jeg styrer han bare.

[42:22] Meg - Så det er bare en eller annet tilfeldig tulling du styrer rundt på?

[42:25] John - Ja.

[42:27] Meg - Du føler ikke at det er deg på en måte?

[42:30] John - Altså, jeg lever meg inn i det. Jeg føler at det er jeg som gjør det. Men altså, jeg føler ikke at... Altså, jeg sitter jo her (peker på stolen). Men jeg kvepper jo like mye som jeg ville gjort i virkeligheten. Så jeg føler at det er meg. Fordi at jeg lever meg sånn inn i det, og huler og skriker, og kvepper.

[42:55] Meg - Men hvis han hadde et navn, la oss si Mikael?

[43:00] John - Ah, sånn sett ja. Han har jo et navn her og. Men det... Jeg vet ikke, jeg følte det var jeg som styrte. Jeg følte det var meg. Fordi at det var ikke den store historien, og det var ikke det store forløpet, før du begynte rett i han. Det var liksom bare, «smokk, her er en ny fyr, en ny rekrutt, han skal der og der». Så får du gå rett inn i han. Det var ikke det der store hendelsesforløpet om hvordan han kom seg der. Hadde det vært det så hadde jeg fått mer den der følelsen av at du styrte en annen. Men når du bare hopper inn i han så er det på en måte deg.

[43:35] Meg - Ja, det kunne vært deg som hoppet av dette flyet på Mars? Imens Mario der har du en forhistorie?

[43:45] John - Ja ja ja. Der har du jo det at du skal redde prinsessen.

[43:50] Meg - Ja, og han har et navn, og bor i en annen verden.

[43:55] John - Det er jo det samme som når du skal lage en karakter i et rollespill. Da får du jo en forhistorie til folkeslaget, og så er du en... Er du en Tauren så er du på en av de slettene der. Da bor du der. Sant. Da får du den følelsen. Men allikevel så... vet ikke jeg.

[44:15] Meg - Forholdet ditt til den karakteren, du sier at du føler det litt er deg som går rundt der. Er det viktig at du føler deg til stede i forhold til den skrekkopplevelsen?

[44:30] John - Ja, jeg føler at jeg er tilstede. På grunn av firstperson. Du sitter inni der, og du ser det. Skjermen blir øynene dine. Det gjør det skummelt her, altså.

[44:50] Meg - Men, la oss si du hadde visst at han het Mike, og hadde kone og barn og...

[44:55] John - Ja, hadde det vært sånn som du spilte han i Half Life, da har du jo en historie der. Med han professoren. Da er det litt annerledes, men det er fremdeles like skummelt.

[45:10] Meg - Så det blir mer en gimmick? Jo mer du kan bytte ut han med deg selv? Jo mindre du vet om han, jo mer kan du putte deg selv?

[45:18] John - Ja. Det kan du si.

[45:22] Meg - Men når du møter på et monster, så er det like skummelt uansett?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[45:25] John - Da er det like skummelt uansett. Det vil jeg påstå. For meg hvert fall.

[45:35] Meg - Men, når du blir angrepet av disse litt sånn grusomme demonene. Hvem er det som angripes der når du kvepper? Er det deg eller er det avataren?

[45:42] John - Det er meg. Da glemmes han. Når jeg får den i trynet der, da er det meg. Da er det bare å overleve. Det er helst sykt, fordi det går ikke an å snakke til meg heller når jeg spiller sånne spill. Eller når jeg ser på film. Jeg blir så voldsomt levd inn i det.

[46:05] Meg - I film kan du jo få et sånt subjektivt kamera. Et kamera som beveger seg slik et menneske ville gjort.

[46:12] John - Ja, for eksempel slet jeg som pokker med å se Blair Witch. Men den er ikke så skummelt. Når du ser de nye... Paranormal Activity... Det er ekkelt. Når du ser hun løper opp trappen der, og så ser du den der... Og så syns jeg det er veldig ekkelt å se når hun blir dradd ned trappen. Fordi da føler jeg at det er akkurat som det er jeg som drar henne. Det er rare greier det der. Hvilken annen film var det som jeg reagerte sterkt på? Jeg liker når det er sånn first person filmet. Altså, jeg liker ikke det, men det er de som skremmer meg mest. Fordi det får det til å se så mye mer ekte ut.

[47:05] Meg - Da blir det litt som i spillet her, at skjermen blir akkurat som øynene dine?

[47:10] John - Ja. Og så den ristingen på kamera, og det blir real. Paranormal Entity er en annen film som har kommet nå. Du ser nesten ingenting skummelt igjennom hele filmen, men det er lydene. Og det er fantasien din som står på... Og sånn der djevel-brett, vigji board. Akkurat sånn som her sant, jeg liker ikke djevelen. Exorsisten er en av de verste filmene jeg har sett. Og nå er det kommet en film som heter The Rite... Det er en av grunnene til at jeg ikke liker Fear, og det her. Du får det der djevel og... sånn skummelt.

[48:05] Meg - Okey, så da har du et sånt skjema i hodet om at djevel betyr ondskap, det betyr slemme ting?

[48:10] John - Ja. Jeg assosierer det med det. Er det ikke det det heter?

[48:15] Meg - Ja. Neste spørsmål handler om troverdighet. Vi tok vel egentlig helt i begynnelsen her....

(lyder fra spillet, tidlig i spillingen på Mars basen)

[48:45] Meg - Hvor viktig er det at det som foregår rundt her er troverdig?

[48:50] John - Jo, det er viktig det. Skal på jobb, blir logget inn. Jo det er viktig det. Men med en gang monstrene kommer så er det jo ikke troverdig lenger. Men fram til da så syns jeg det er kult at de gjør det så mye som mulig... Det er ikke rosa vegger der.

[49:10] Meg - Det hadde ødelagt litt hvis det var rosa vegger der?

[49:15] John - Ja. Det hadde sett dumt ut. Altså det ser troverdig ut ved at de prøver å lage det om til en...

[49:23] Meg - Ja, for denne basen kunne vel bli bygget?

[49:27] John - Ja, kunne... Kunne vært på månen. Det er i hvert fall innen rekkevidde.

[49:37] Meg - Og historien her, er den troverdig?

[49:41] John - Det med djevelen?



[49:45] Meg - Blir det innenfor denne konteksten her troverdig?

[49:50] John - Ehm... Jeg vil ikke si... Altså, det å borre ned i en planet, og finne noe dypt inni der, og så kommer det ut ondskap.

[50:02] Meg - Det er ikke noe som kunne skjedd?

[50:06] John - Nei, det er ikke troverdig. Men det at folk som er isolert langt vekke kan bli klin gal i hodet, og gjøre ting, og påvirke hverandre. At de blir så ond at de kan drepe hverandre, det kunne vært troverdig. Er det ikke en film som heter Abyss? De er jo innelåst der nede i dypet veldig lenge. Eller den gamle filmen når de er i Antarktis, så er det et monster der og. Men folk som er isolert langt vekke veldig lenge blir jo ikke helt god i hodet. Da kan jo de bli gal i hodet, og tro at de snakker med djevelen.

[51:03] Meg - Så selv om historien bygger opp mot det, så blir det ikke på noen måte troverdig at demoner tar over?

[51:15] John - Ja, det er ikke troverdig det. Men det er skremmende.

[51:20] Meg - Og måten du kontrollerer karakteren din på her, er det troverdige menneskelige bevegelser?

(lyder fra spillet, lyder fra føtter som går)

[51:33] John - Sånn som det her? Ja, han har jo veldig god kondis da. Det er ikke noe stopping og pusting for å si det sånn.

[51:40] Meg - Men med unntak av kondisen så er det et menneske dette her, som løper mye?

[51:45] John - Ja ja. Han kan jo ikke fly, og han... Sånn sett så er det troverdig. Det vil jeg påstå.

[52:00] Meg - Men begrensningene hannes, er de troverdige? Når han blir angrepet?

[52:08] John - Det er ikke troverdig. Altså, når du blir slått av en av de monstrene der, eller en person på 3 meter, og 200 kilo, så tror jeg ikke det hjelper å ha en armor på. Så troverdigheten den ryker den.

[52:25] Meg - Du kan ikke fikses med en healthpack heller?

[52:30] John - Nei.

[52:34] Meg - Men det er jo en viktig spillmekanikk?

[52:37] John - Ja ja. Det er jo ikke gøy å spille spill hvor du blir drept på et slag. Da kommer du aldri langt i de. Så det må jo være litt sånn der overdrevet. I hvert fall sånne spill.

[53:00] Meg - Men, horror som sjanger. Et horror dataspill, hva bør det inneholde for å være et horror dataspill?

[53:10] John - Ehm, det går på lyd. Veldig viktig med lyd. Og så vil jeg påstå historien er veldig viktig. For eksempel Fear. Veldig skummelt. Og det med... Du må finne noe som kanskje er tabu. Å se brennende barn, eller lik av barn, det er sånn tabu. Det syns jeg er veldig skummelt. Altså, mørke, lyd, barn, hvissing, trange rom.

[54:05] Meg - Ting som du forbinder med skummelhet i det virkelige liv?

[54:10] John - Ja.

[54:15] Meg - Og siste spørsmål er da appell. Hvorfor tror du spillere velger å spille slike dataspill som dette?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[54:20] John - Jeg tror at det er at de vil bli skremt. Det adrenalinet du får. Adrenalin er jo veldig rus. Jeg tror kanskje de velger det for å få den rusen. Jeg vet ikke om de har fantasier om å drepe monstre og bruke motorsag. Men hvis jeg skal spille... Jeg liker jo ikke sånne spill. Sånne horror spill spiller jeg i korte... Hvis jeg skal spille frivillig så er det ikke lenge jeg spiller. Da er det kun for å våkne eller bli skremt. For å få adrenalinet, og så vil jeg ikke spille mer. Jeg liker ikke å spille sånne spill.

[55:05] Meg - Så du ville ikke valgt å spille slike spill?

[55:10] John - Horror sjangeren er.... I så fall så skulle jeg spilt det med noen.

[55:15] Meg - Da er det ikke selve spillet du velger, men helst den fellesskapsfølelsen?

[55:20] John - Ja. Det sosiale med det. Det er ikke sånn at jeg sitter aleine hjemme og spiller dette frivillig. Da velger jeg heller sånn som COD eller Battlefield. Jeg syns horror ikke er noe for meg, fordi jeg kvepper for mye. Jeg blir for inni det. Det er rett og slett for ubehagelig. Jeg kjenner en ubehagelig følelse. Det er sånn at jeg vil ikke mer. Jeg visste hvor mye mørke som kom der etterpå, fordi jeg har sett NN. spille det. Jeg liker ikke å kontrollere da. Da er det bedre å sitte bak der og se.

- Slutt -

## *Steve - DOOM 3*

Tid: 43:43

[00:00] Meg – Sånn. Nå skulle jeg hatt et slikt fint ark med spørsmål, men, det har jeg selvfølgelig ikke fått skrevet ut

[00:09] (mumling)

[00:15] Meg – Først vil jeg at du skal fortelle meg litt om spillmekanikkene i dette spillet. Sånn generelt. Fortell om spillet, hvordan det fungerer, spillmekanikker, bevegelser, kamera...

[00:25] Steve – Hvordan det fungerer? Ja, det er et førstepersonsspill, der du løper rundt og sikter på det du skal skyte. Går rundt og leiter etter folk.

[00:45] (lyd fra mobiltelefon, og mumling, fram til 01:12) Steve – Den slutter snart...

[01:12] Steve – Nei, jeg kommer ikke på noe særlig annet å si egentlig.

[01:15] Meg – Så veldig standard førstepersons greie?

[01:17] Steve – Jeg syns det var standard førstepersons ja. Utenom at det var så mørkt da. Da er det ikke alt du får med deg hvor ting er og sånt.

[01:30] Meg – Ja, hvordan fungerer... tenker deg hvis vi nå skal ha dette spesifikt for horror sjangeren, hvordan fungerer førstepersons for... ja.

[01:40] Steve – Åja, om det fungerer bra og sånn? Jeg, ja, syns det fungerer bra. Jeg kvapp ett par ganger, så.

[01:47] (latter)

- [01:52] Meg – Ja, litt annen mening enn (mumling). Hadde ikke vært så veldig bra horror spill om ikke.
- [02:00] Steve – Nei. Jeg synes det fungerer bra som horror spill.
- [02:05] Meg – Og kontrollerne?
- [02:06] Steve – Ja, hva mener du?
- [02:10] Meg – Oppsettet generelt, kontrollere...
- [02:15] Steve – Var helt greit.
- [02:20] Meg – Nei, siden det er såpass standard er det vel ikke så mye å si om det...
- [02:23] Steve – Nei, jeg syns det var ganske standard.
- [02:27] Meg – Ehm, så skal jeg stille noen spørsmål om det estetiske, som egentlig er et fancy ord for synlige ting.
- [02:33] (lyder fra spillet)
- [02:48] Meg – Hvordan verdenen du går rundt i ser ut. Hva ser dette stedet ut som?
- [03:02] Steve – Det er sånn framtidts rombase.
- [03:06] Meg – Ser det noenlunde ekte ut?
- [03:12] Steve – Ja, så det er jo... spill da.
- [03:18] Meg – Arkitekturen, og, settingen her, funker det i et horror spill?
- [03:36] Steve – Ja, det syns jeg.
- [03:43] Meg – Er det noe spesifikt ved en slik setting du føler...
- [03:45] Steve – Jeg syns nå horror funker i alle mulige slags settinger jeg altså. Det funker bra i sånn framtidts ting.
- [04:03] Meg – Ja, det er jo en fin setting for at overnaturlige ting kan skje.
- [04:14] Meg – Når vi snakker om estetiske ting, så møter du jo på sånne personer, hvordan ser disse andre karakterene du møter på her...
- [04:22] Steve – Jeg syns de ser ond ut hele gjengen, utenom han dere marine fyren.
- [04:30] (latter)
- [04:31] Meg – Hva er det med de som ser ondt ut?
- [04:35] Steve – Det er jo fordi... hva er det han er? En sånn der scientist fyr. Flintskallet, og ene øyet ser ut som, han har gjort noe med... Ser ut som han har fått i seg ett eller annet virus fra før av. Og så han der ser ut som han har blitt sendt fra firmaet for å fikse opp i ting.
- [05:00] Meg – Innen av disse er good guys tenker du?
- [05:02] Steve – Nei, jeg tror ikke de der ser noe særlig snill ut. Kanskje han dere marine fyren, men.
- [05:13] Meg – Men du tenker de har en rolle å spille senere?
- [05:15] Steve – Ja.
- [05:17] Meg – Men heller mot de enn med deg?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[05:20] Steve – Ja, jeg tror de der kommer til å spille mot meg.

[05:22] Meg – Er det da hva de snakker om, eller?

[05:24] Steve – Ja, det er litt av alt egentlig. Han der er ute etter å eksperimentere, og han andre skal ha penger, så.

[05:40] Meg – Begge to har gode motivasjoner for å være ond?

[05:42] Steve – Ja.

[05:55] Meg – Når det først er snakk om estetikk, så må vi også ha med oss noen av monstrene du møter på etter hvert.

[06:10] Meg – (leier etter eksempler i filmfilen) Du kom mye lener enn mange av de andre som spilte, men det har vel mye med CS bakgrunnen din.

[06:27] Meg – Når du kommer opp her nå, så møter du jo på ditt første monster.

[06:35] Meg – Her begynner ikke du å skyte på han.

[06:38] (lyd fra spillet som spoler ca. 10 sekunder fram)

[06:40] Meg – Men her sikter du rett på hodet hans, og skyter på han.

[06:43] Steve – Ja, du ser jo det. Han kommer rett mot meg.

[06:45] (latter)

[06:47] Meg – Hva er det med, når han kommer rett mot deg, hva er det som forteller det at nå er det greit å skyte han?

[06:55] Steve – Du ser liksom måten han går på, og den der stønningen hannes, og så alt det der som nettopp har skjedd rundt omkring.

[07:08] Meg – Litt sånn antagelser om at...

[07:10] Steve – Og så var det liksom, mest sannsynlig at nå har han... (latter) Nå skal han gjøre et eller annet.

[07:13] Meg – Det ligger litt i plottet?

[07:15] Steve – Ja. Jeg vet jo at det er ett eller annet som skal skje til slutt. Men, også... Jeg ble litt overrasket, det ble jeg, at det var han som...

[07:30] Meg – Ja, det er jo en sånn karakter som gjerne kunne hatt noe mer å si senere.

[07:35] Steve – mhm

[07:42] Meg – Og han der skyter du vel fordi at han skyter på deg, går jeg ut i fra?

[07:46] Steve – Ja. Men han så veldig rar ut i huden i forhold til de andre som løp forbi tidligere. Han har mye hvitere hud da, enn resten av de dere på veien inn.

[08:06] Meg – Så hvit hud, er det typisk sånn...

[08:08] Steve – Nei, men det var bare sånn stor forskjell fra de andre.

[08:16] Meg – Okey, ja, de ser annerledes ut enn de gjorde før?

[08:18] Steve – Ja.

[08:20] Steve – Og så skjøt han jo og da.

[08:23] (latter)

[08:26] Steve – Når nettopp en som pleide å være snill prøvde å drepe meg, så er det jo stor sjanse for at det er flere som har blitt påvirket.

[08:45] (mumling og lyder fra filmfilen som blir spolt framover)

[09:22] Meg – Ja, her møter vi jo på en... Fortell om han... eller det... eller hva, hva ser det ut som?

[09:33] Steve – Et monster... (latter) ja, som kaster ildballer.

[09:44] Meg – Ja, i sted så ble du jo angrepet av mennesker, som var blitt onde. Dette er jo noe helt annet igjen.

[09:54] Steve – Ja... Ja, du må jo skyte det og. (latter) Når det kommer et monster og skyter ildballer på meg, da (latter)

[10:05] Meg – Ja, det er vel egentlig naturlig det. Men, er det sånn at det ligger litt i CS-gener fra deg det at...

[10:12] Steve – Nei, det er ikke så mye monster der – vet du. (latter)

[10:15] Meg – Nei, men at du, at, de du møter på her inne, du er vel vandt med å gå i slike typer ganger, og ting som spretter ut, og.

[10:30] Steve – Nei, jeg er egentlig ikke så vandt med sånn at de bare kommer, uten at, sånn helt plutselig. Har ikke spilt så mye horror egentlig. Og så har jeg jo testet dette før egentlig, har jo spilt det tidligere.

[10:53] Meg – Du husker vel forhåpentligvis ikke alt som...

[10:55] Steve – Nei, ikke alt, men, du har jo en viss idé hva som skjer.

[11:00] Meg – Ja. Det er jo ganske opplagt at alt kommer til å gå til helvete på Mars.

[11:02] Steve – Ja. Så er jo litt de samme tingene med som i eneren og toeren mener jeg å huske. Jeg tenker på armoren, og lyden når du plukker det opp og sånt.

[11:23] Meg – Ja, og Imp-ene her møter du jo på i eneren og.

[11:35] Meg – Og så er det jo en av de tingene jeg syns er litt elementært i slike spill. Dette området her er jo et veldig godt eksempel på at det er, sant, med lyset i spillet.

[11:50] Steve – Ja, at ikke du ser alt som skjer?

[11:52] Meg – Ja. Hvordan påvirker det opplevelsen?

[11:57] Steve – Ehmn. Det blir jo skumlere. Så blir det vanskeligere. Men... hva var det jeg tenkte på nå, nå glemte jeg det.... Ja... Jeg glemte det. (latter)

[12:26] Meg – Ja, fordi dette er jo en av de områdene hvor du faktisk må fram med lommelykten der.

[12:31] Steve – Ja.

[12:34] Meg – Tror du det er bevisst det...

[12:37] Steve – At du må bruke lommelykt? Ja, jeg tror vel alt er bevisst med det her spillet her jeg.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[12:45] Meg – Ja, og så det at du ikke kan bruke lommelykten og våpenet sammen, hvordan påvirker det?

[12:51] Steve – Nei, det blir jo det at du må ta vekk lommelykten for å skyte, og det er jo ikke så gøyt at. Og du kan fortsatt ikke se, du har bare en viss anelse om hvor han var i sted.

[13:08] Meg – La oss si du hadde gått igjennom dette spillet her nå, og det hadde vært lamper i takene.

[13:13] Steve – Da hadde ikke jeg tatt fram lommelykten.

[13:16] Meg – Nei, men, hadde det vært et annet spill?

[13:18] Steve – Ja, det tror jeg. Det hadde ikke vært lite skummelt da.

[13:28] Meg – Har lyset mye å si for opplevelsen?

[13:30] Steve – Ja.

[13:37] Meg – Og, lyden i dette spillet.

[13:39] Steve – Det og har mye å si tror jeg. Tror ikke det hadde vært like skummelt om vi hadde hatt av lyden, eller at den var lavere.

[13:50] Meg – Ja, sant, til forskjell fra DOOM 1, der er det jo musikk hele tiden. Hadde du hatt musikk i bakgrunnen her, hadde opplevelsen vært en annen?

[14:00] Steve – Den kunne vært det ja. Tror jeg. Hadde vi tatt vekk alle lydene de lager, så hadde det blitt mindre skummelt.

[14:15] (lyder fra spillet)

[14:25] Meg – Du hører den radioen i bakgrunnen. Er det helst informasjon det gir deg, eller?

[14:37] Steve – Nei, jeg syns det påvirker, fordi du blir mer sånn der forvirret når du hører at de du skal møte løper rundt og sliter selv.

[14:47] Meg – Du tenker at når du kommer tilbake til Marine HQ, som han vil ha deg tilbake til, så er ikke spillet slutt?

[14:50] Steve – Nei.

[15:00] Meg – Men, lyd, hvis du skal lage et horror dataspill, hvor er lyden, er lyden viktig i et slik kontekst?

[15:09] Steve – Jeg syns den er viktig. Du må lage den... lyden må være laget for et horrorspill. Hvis du har lyst at det skal være bra da... (latter)

[15:30] Meg – Det er vel helst de jeg... Lage dårlige horrorspill kunne vel de fleste av oss gjort...

[15:45] Meg – Er det en viss historie, eller disse spilene er vel ikke kjent for historien sin, men fortell hva er historien her, når du lander på mars?.

[16:00] Steve – Det var vel ett eller annet firma som drev og lagde, eller drev noe sånn der forskning... Ja, en eller annen forskningstype. Og så ble du sendt der for det hadde vært masse ulykker, og så ble du sendt ned for å hjelpe med sikkerheten. Så skulle du hente en forsker, som hadde forsvunnet, og så gikk alt til helvete. Og så kom det masse monster, og det er om å gjøre å overleve, går jeg ut ifra. Jeg vet ikke helt hva mer som skjer.

[16:43] Meg – Hvordan blir historien her fortalt?

[16:47] Steve – Nei, den blir jo fortalt ganske greit syns jeg. De har ikke sagt så mye om det foreløpig. Kanskje jeg får vite mer senere.

[17:02] Meg – For du får jo bruddstykker.

(Lyder fra filmfilen, hvor to karakterer som ankommer Mars samtidig med spilleren snakker sammen.  
Person 1: "But this is the last time. I am tired of running damage control every time he makes a mess."  
Person 2: "Right, you be the control. And if that fails, i'll be the damage").

[17:18] Meg – Det er jo videoene du helst får historien fortalt.

[17:21] Steve – Ja. Og så får du vite litt mens du går. Så får du lese litt på de der mailene på de der PDAene som du finner.

[17:30] Meg – Ja, der er jo litt unikt i dette spillet egentlig.

[17:35] Steve – Mhm, men jeg liker ikke å lese så mye så... (latter)

[17:41] Meg – Jeg husker når jeg gikk igjennom spillet så leste jeg alle de.

[17:45] Steve – Jeg leste vel ett par av de]

[17:47] Meg – men det er jo helst fordi man får jo en del goodies for å lese de.

[17:53] Steve – Ja.

[17:54] Meg – Men er det en interessant måte å fortelle en historie på?

[17:57] Steve – Ja, det er sikkert greit. Kanskje det får folk til å spille igjennom flere ganger for å finne mer, hvis de tror det er flere å finne.

[18:10] Meg – Og så får du jo en del bakgrunnsinformasjon.

[18:12] Steve – Ja, du får jo vite en del om hva som har skjedd før.

[18:16] Meg – Er historien viktig i sånne spill?

[18:22] Steve – Jeg syns det ja, ellers hadde det ikke vært så gøy å spille det.

[18:28] Meg – Men sånn som CS (Counter Strike) som du snakket om i sted er jo ikke historiedrevet i det hele tatt.

[18:33] Steve – Men jeg tror ikke det hadde funket så bra i dette spillet uten historie egentlig. Tror jeg bare hadde gått og tenkt på "hvorfor er han der fyren her i det hele tatt?". (latter)

[18:45] Meg – Så du må ha en viss... Det må være en viss logikk bak det?

[18:50] Steve – Ja det tror jeg.

[18:55] Meg – For det er vel i Science Fiction generelt, for der er det jo utrolige ting som skjer.

[19:02] Steve – Ja. Det er jo litt logisk og, de forklarer jo hvorfor. Det er en grunn til at det skjer. Det er det jo ikke i DOOM 1 og 2 tror jeg, etter hva jeg kan huske. Jeg gikk jo på barneskolen da jeg spilte det.

[19:15] Meg – Ja, da var det vel helst fordi det var 3D spill vi spilte, det var jo helt nytt. Revolusjonerende var det jo stort sett ikke på andre måter enn det.

[19:25] Steve – Nei.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[19:40] Meg – Du har jo en del ressurser. Etter hvert får jo du en liten... vi begynner med den. Du har jo de ressursene der. Du har helsen og armoren. Hvordan fører du den typen ressurshåndtering spiller inn på opplevelsen av spillet?

[20:18] Steve – Nei, det blir jo hvis du har lite, så begynner du å bli litt mer sparsom. At du ikke bare skyter rundt. I vildens sky. Prøver å treffe mer. Jo mindre du har, jo skumlere blir det.

[20:40] Meg – Ja, etter hvert der hadde du jo lite igjen. (mumling, og lyder fra spillet). Hva føler du på dette tidspunktet når du går rundt, med 8 skudd i haglen, og ett skudd i pistolen.

[21:10] Steve – Ja, her må jeg finne litt mer. Ellers så sliter jeg.

[21:18] Meg – Blir ting verre?

[21:20] Steve – Ja.

[21:30] Steve – Ja, det blir vanskeligere. Og så blir det skumlere.

[21:40] Meg – Du har jo andre ressurser. Du var ikke så veldig lav på helse, siden du er flink å treffe de i hodet. Med du var jo hvert fall, her er jo du nede i 52...

(Lyder fra spillet)

[22:13] Meg – Hvis du ikke hadde hatt en helsemåler.

[22:20] Steve – Ja... Ut ifra det andre jeg har spilt, som ikke har hatt helsemåler, så tror jeg ikke at jeg hadde vært så redd akkurat da. Men, hvis jeg ikke hadde prøvd sånne spill som ikke har helsemåler så hadde jeg hatt litt panikk. Uten helsemåler så...

[22:50] Steve – Men det hjelper på da. Når du ser at du har lite helse, så kan du ikke bli truffet flere ganger. Da blir du litt redd for å løpe rundt neste hjørne. Så saver du oftere.

[23:10] Meg – Så ser du jo også styrken på våpnene dine i forhold til når du bruker de. Du går jo ofte rundt med pistol i hånden. Er det bevisst for å spare på de som er litt sterkere, som du ikke har like mye ammunisjon på? Har du sterke nok våpen på dette tidspunktet her?

[23:38] Steve - Har jo sterke nok våpen. Men, er alltid kjekt med sterkere.

[23:45] Meg – Du får jo et våpen som heter "Big Fucking Gun" etter hvert. Men, selv da er jo ikke det alltid sterkt nok.

[24:00] Steve – Det ødelegger jo litt da, om du får for sterke våpen.

[24:10] Meg – Ja, for de sier jo at spill ikke skal være for utfordrende, men samtidig ikke være for lett. For utfordrende så gidder du ikke, for lett så gidder du ikke. Hvordan holder dette spillet seg?

[24:24] Steve – Jeg syns de har klart det ganske bra. Ved å ikke gi alt for mye ammunisjon hele tiden. Det at du hele tiden har masse ammunisjon, slik som i andre sjangre hvor du aldri går tom egentlig, går bare...

[24:50] Meg – Du snakker om andre typer spill, er det spesifikt for at det er et horror spill, eller?

[24:54] Steve – Jeg tror det er på grunn av det ja. At du ikke får så mye.

[25:00] Meg – Du føler deg svakere?

[25:02] Steve – Ja.

[25:10] Meg – Så var det neste punktet, og det har med innlevelsen å gjøre. Er det viktig?



[25:20] Steve – Ja.

[25:25] Meg – Lever du deg inn i slike spill?

[25:30] Steve – Jeg følte ikke at jeg levde meg så veldig mye inn i det akkurat her da.

[25:35] Meg – Har det med omgivelsene her å gjøre?

[25:40] Steve – Nei, jeg tror det har med at jeg ikke spiller så mye lenger. (latter)

[25:50] Meg – Hadde det vært for et par år siden hadde det gjerne...

[25:52] Steve – Ja. Hvis det hadde vært da jeg gikk på skolen så hadde jeg sikkert levd meg mye mer inn i det. Men nå er det sånn at jeg kan spille i en halvtime, og så plutselig er jeg dritt lei. (latter)

[26:10] Meg – Men hvorfor har du gått lei spilling egentlig?

[26:12] Steve – Nei, det vet jeg ikke. Bare plutselig en dag så var det ikke gøy lenger.

[26:16] Meg – Du fant andre ting som var gøyere?

[26:18] Steve – Ja.

[26:20] Meg – Ja, det er vel noe en kan vokse fra seg.

[26:30] Meg – Men, sånn som dette området her. Har du et fint avstandsforhold til hva som skjer her?

[26:35] Steve – Hva tenker du på?

[26:38] Meg – Nei, jeg har opplevd andre som, når de forsvinner ned her, så får de panikk.

[26:42] Steve – Ja. Nei, det gikk egentlig ganske greit. At jeg bare forsvant ned. Det var ikke noe problem egentlig. Det er verre når jeg løper inn i de der mørke rommene, og så plutselig står det en bak meg. Eller han der som var død, og så var han ikke død allikevel.

(mumling)

[27:35] Steve – Det var mer uventet. Men, å falle ned, det syns jeg ikke var særlig skummelt egentlig.

[27:48] Meg – Men, de uventede tingene. Som horror spill, er det viktig?

[27:52] Steve – Ja. Hvis du vil at de skal kveppe, så er det viktig syns jeg.

[28:00] Meg – Ja, er det det som har skremt deg i dette spillet, er det kveppingen?

[28:05] Steve – Ja, det var vel mest, når jeg kvapp ja.

[28:10] Meg – Ja, det er vel gjerne litt atmosfærespill, men atmosfæren i seg selv...

[28:14] Steve – Ja, det hjalp jo på med atmosfæren ja. Litt sånn småskummel musikk i bakgrunnen, og den der hylingen på radioen, og de der rare lydene fra monstrene og..

[28:35] Meg – Men det er kveppingen som...

[28:38] Steve – Ja, det var det som var verst for meg.

[28:48] Meg – Så var vi et begrep som heter avatar. Du har vel hørt om filmen, og skjønner vel derifra mye av hva det går ut på; din person inne i et spill. I filmen er jo det hans person inne i denne verdenen. Men, vi bruker det om din protagonist inne i spillet. Hvordan er forholdet ditt til han inne i spillet... Hvis vi ser på begynnelsen av spillet så kan du faktisk se ham. Hvordan er forholdet ditt til han?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[29:28] Steve – Jeg har ikke noe forhold til ham egentlig i det hele tatt. Du får bare se at du kommer ut av et skip, med bagasje. Og så får du beskjed om å gjøre ting.

[29:45] Meg – Når du begynner å bevege deg rundt her nå. Er det du som beveger deg rundt, eller er det han?

[30:00] Steve – Nei, det blir vel du.

[30:07] Meg – Ja, gjennom han da?

[30:08] Steve – Ja. Men. Mhm. Jeg føler at det er jeg som løper rundt. Du får ikke vite så mye om bakgrunnen hennes.

[30:18] Meg – Men hvis han hadde hatt et navn, og en bakgrunnshistorie, hadde det føltes annerledes da?

[30:22] Steve – Ja, det hadde vært annerledes.

[30:30] Meg – Ja, for det er jo mange forskjellige måter du kan lage karakteren du skal styre rundt på. Men i et horrorspill er det...

[30:42] Steve – Det vet jeg ikke, om det hadde vært noen forskjell. Det hadde sikkert vært en forskjell, men jeg vet ikke helt om det hadde vært bedre eller dårligere.

[30:50] Meg – Ja. For vi nevnte jo før for eksempel Silent Hill, der har du jo folk med lange bakgrunnshistorier, folk som skal ut og finne damen sin igjen og... Men fremdeles blir jo det horror spill.

[31:07] Steve – Nei, jeg vet ikke, om det blir bedre eller dårligere. Men, det blir forskjellig.

[31:15] Meg – Og, måten du beveger deg på her... Det er jo litt overnaturlig, men..

[31:27] Steve – Ja... Du går jo ikke til siden sånn som det der til vanlig, det gjør vi jo ikke. (latter)

[31:32] Steve – Nei, men jeg føler det er lettere å få oversikt og, ja.

[31:43] Meg – Og hurtigheten her, er det sånn mennesker beveger seg?

[31:55] Steve – Ja, er det ikke det da?

[32:05] Meg – Da er det neste troverdigheten. Først omgivelsene her, en futuristisk Mars base... Er det troverdige omgivelser?

[32:15] Steve – Ja, jeg kunne tro på at det så sånn ut. (mumling)... eller reist på ferie dit eller. Men, jeg kunne sett for meg at en forskningsstasjon i framtiden så slik ut.

[32:39] Meg – Får det spillet til å være mer troverdig, kontra hvis veggene hadde vært rosa, eller gravitasjonen ikke hadde vært som den var?

[32:58] Steve – Det spørs vel hvordan de hadde brukt gravitasjonen... veggene rosa... Det hadde sikkert ikke vært like skummelt. Det hadde kanskje ødelagt litt troverdighet.

[33:12] Meg – Er troverdighet viktig i et horror spill?

[33:20] Steve – mhm.

[33:25] Steve – Vet ikke om jeg kunne tro på sånne monster, men... (mumling) ... Men, hvis det var sånn, så hadde dette skjedd.

[33:45] Meg – Så du blir bedt om å godta...

[33:48] Steve – Ja.

[34:06] Meg – Ja, for det er her du begynner å se monstre. (lyder fra spillet) Og, de prøver jo hvert fall å forklare noenlunde...

[34:23] Steve – At det har skjedd ett eller annet.

[34:30] Meg – Er det en troverdig måte å skape monstre på?

[34:38] Steve – Jeg vet jo ikke helt hva som skjedde der da, men, ja, det syns jeg.

[34:54] Meg – Og begrensningene til karakteren din, er de troverdig?

[34:59] Steve – Ja, de har jo ikke forklart noe, at du har noen spesielle krefter, eller...

[35:10] Meg – Og vi har jo blitt lært opp til å godta at blir du skutt på, så kan du lade deg opp igjen ved å trække på helsefiler, men...

[35:20] Steve – Ja, det virker jo litt rart når du sier det slik. Plukker opp noen plaster, så "Yes!" nå er du frisk igjen.

[35:32] Meg – Men, det godtar du?

[35:35] Steve – Ja.

[35:39] Meg – På grunn av at det skal være slik?

[35:41] Steve – Ja, det skal være slik.

[35:45] Meg – Ja, det er jo interessant slike ting og. Du kan ta dette som en troverdig verden, og det som en troverdig karakter, selv om...

[35:57] Steve – ... det er et spill.

[36:10] Meg – Men, når vi er inne på det med avatar i sted og... Du blir jo angrepet en del. La oss se om vi finner et av de punktene hvor du ble angrepet ganske direkte. (lyder fra spillet) Når du møter på han her, blir du jo angrepet ganske direkte. Akkurat han gikk jo ned ganske kjapt på på grunn av den tønne, men, de der spretter jo opp mange steder. Men, hvem blir angrepet der, er det deg eller karakteren?

[36:56] Steve – Nei, det er vel karakteren egentlig.

[37:00] Meg – Så du har et fint avstandsforhold til ham?

[37:05] Steve – Ja, føler ikke det er noe gale (mumling) annet enn at nå må jeg gjøre det om igjen.

[37:10] Meg – Okey.

[37:22] Meg – Så du har ikke noe sterkere bånd til ham enn at så lenge det tallet er større enn null, så er du fornøyd?

[37:28] Steve – Ja. Eller, nei, er jo ikke fornøyd da men, det er jo alltid gøy å gjøre det bedre.

[37:39] Meg – Ja, er det målet ditt med å spille spill, at du skal gjøre det best?

[37:47] Steve – Nei. Når jeg spiller et spill så er det mest bare for historien sin del egentlig.

[38:00] Steve – Hvis jeg skulle spilt et horror spill så hadde det vært mest for historien.

[38:10] Meg – Da kan vi egentlig snakke om horror sjangeren. Du nevnte jo egentlig nå hvorfor du ville spilt det, men, hva bør et horror spill inneholde for at du ville kalle det et horror spill?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[38:24] Steve – Hva det bør inneholde? For å kalle det et horror spill så er det vel egentlig... så lenge det er skummelt, så kunne jeg kalt det det. Hadde ikke trengt å være sånn at du løper rundt å skyter ting og sånt. Så lenge du blir skremt, så tror jeg du kan kalle det horror.

[38:54] Meg – Ja, for eksempel, når du spiller Halo... Jeg blir skremt der.

[39:00] Steve – Jeg har ikke spilt det.

[39:04] Meg – Fallout eller...

[39:06] Steve – Nei.

[39:10] Meg – Nei, men, det er jo mange slike førstepersonsskytespill som av og til går inn i... nå må du gå inn i denne mørke gangen her, og så blir det skummelt. Men, er det produsentene som da kan bestemme at dette er et horror spill?

[39:30] Steve – Det er vel de som lager det som bestemmer, tror jeg. Jeg vet ikke hvem som bestemmer det. Jeg går ut ifra at de som lager det vet hva de prøver å lage.

[39:48] Meg – Men, skumle ting, da er det er horror spill?

[39:51] Steve – Ja. Eller så blir det litt som å se 3D film uten at det er 3D. Sånn som de gjør på kino nå. 3D i introen, så er hele resten av filmen ikke i 3D.

[40:02] Meg – Det blir jo litt teit...

[40:35] Steve – Ja. Det er et par filmer jeg har sett hvor jeg ikke syns de burde kalt 3D i det hele tatt.

[40:10] Meg – Bare i begynnelsen?

[40:15] Steve – Ja, du vet sånn når de kommer inn med sånne introer, før selve filmen begynner, alle de der navnene, de som har laget den, der er det 3D.

[40:20] Meg – Men ikke i filmen??

[40:23] Steve – Ikke i filmen... Kanskje ett par steder, men jeg syns ikke det var bra nok.

[40:28] Meg – Det er jo litt falsk markedsføring.

[40:31] Steve – Ja. Det syns jeg.

[40:40] Meg – Men det er vel slik med ny teknologi. Først Avatar var bra 3D.

[40:43] Steve – Ja, den var bra. Og så de fleste sånn der tegnefilmene, der og har de fått til 3D.

[40:48] Meg – Og så kommer alle de som skal misbruke teknologien.

[41:00] Meg – Og så er det appell. Hva er det som får folk til å spille horror spill? Hva tenker du appellerer til de?

[41:08] Steve – Jeg tror vel det at folk har lyst å bli skremt. Jeg vet ikke, jeg synes ikke det er så gøy å bli skremt, så jeg pleier ikke å spille det. (latter)

[41:20] Meg – Ja, så du styrer unna de da?

[41:24] Steve – Ja. Jeg vet ikke, jeg har bare aldri likt sånne spill egentlig.

[41:29] Meg – Ubehagelig?

[41:30] Steve – Nei, det er bare... Når jeg har spilt det så er det fordi det er en eller annen historie jeg vil få med meg, eller så var det gøy... Jeg vet ikke...

[41:44] Meg – Så hvis du kunne fått den historien med deg uten å bli skremt så hadde du foretrukket det?

[41:50] Steve – Ikke denne historien der tror jeg.

[41:56] Meg – Nei, det er vel kanskje ikke så mye historie her, men...

[42:00] Steve – Nei.

[42:01] Meg – Men, historien er motivatoren din.

[42:03] Steve – MH?

[42:06] Meg – En god historie vil være motivatoren din?

[42:07] Steve – Ja.

[42:14] Meg- Du har jo gjerne slike spill som Silent Hill og sånn. Der får du jo en god historie.

[42:16] Steve – Ja.

[42:20] Meg – Hvis du kunne valgt å spille Silent Hill uten å bli skremt.

[42:25] Steve – Ehm, ja, si det? Hadde det ikke da vært en helt annen historie? Det er jo en del av historien.

[42:40] Meg – Okey, ja, en skummel historie...

[42:45] Steve – Jeg vet ikke hvor skummel den historien hadde vært om han løpte rundt og leitet etter damen sin midt i byen, med masse folk, og så skjedde det ingen ting. (latter)

[42:55] Meg – Ja. Hadde kanskje ikke vært den helt beste historien...

[43:00] Steve – Ja, tror det hadde vært en helt annen historie.

[43:10] Meg – Holdt på å si at Horror spill er jo, om ikke en stor business, så er det jo en business. Horror film og er jo en business, hvert fall for en nisje i befolkningen. Er det fordi folk liker å bli skremt eller?

[43:20] Steve – Ja, jeg tror det.

[43:30] Meg – Ja, da har vel egentlig jeg spurt om.... Hvis ikke du har flere ting du vil tilføye?

[43:35] Steve – Nei, jeg kommer ikke på noe.

[43:43] Slutt

### *Lisa - Silent Hill*

Tid: 40:55

[00:00] Meg - Ja, da begynner vi med intervjuet.

[00:04] Lisa - Ja.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[00:05] Meg - Og vi begynner rett på spillet, spillmekanikkene, jeg tenker kontrollere, jeg tenker kameravinkler, sånne typer ting. Kan du fortelle meg litt generelt om hvordan de er, og hvordan de fungerer i spillet, og i settingen.

[00:21] Lisa - Du tenker på alle vinklene, og?

[00:24] Meg - Ja, og kontrollere og sånt. Det generelle med spillet rett og slett.

[00:26] Lisa - Ja. Nei, det er veldig bra da, altså, det er et veldig bra spill. Det er veldig gode effekter. Så er det... hva skal jeg si? Jeg burde jo ha kjent det mye mer siden jeg har spilt det før. (latter). Men det jeg syns ja... Det er bra grafikk i hvert fall i spillet, det er det. God historie ikke minst. Og det er veldig viktig! Kommer ikke på noe mer i farten.

[01:07] Meg - Ja, vi kan jo...

[01:09] Lisa - Memorere litt.

[01:11] Meg - Ja vi kan jo se litt her, når du først får kontroll på han her. (klikking på datamusen). Den kameravinkelen her, som... Du ser jo karakteren bakfra nå. Hvordan fungerer det?

[01:30] Lisa - Det fungerer veldig greit. Får veldig god oversikt over, ja... for det er jo tredjemannsperson. Men, vet du om det finnes førstemannsperson på det her?

[01:45] Meg - Det kan du faktisk skifte med et tastetrykk.

[01:47] Lisa - Å, okey. Det hadde vært ille. (latter). Det hadde vært mye verre, det hadde det. Men, i sånn tredjemannsperson, det er veldig bra.

[01:55] Meg - Hva er det som gjør tredjemanns, eller førstepersons...

[02:01] Lisa - Du får mer oversikt over hva som skjer. Du ser på en måte hele hovedkarakteren da. Det gjør du.

[02:10] Meg - Ingen kan snike seg opp på deg?

[02:02] Lisa - Nei, rett og slett ikke. Nei.

[02:20] Meg - Og så, holdt på å si kontrollene her. Nå ble jo det litt sånn når jeg og holdt på. Du skulle finne den...

[02:27] Lisa - Ja, jeg prøver å finne den itemen som jeg fant helt i begynnelsen. Så jeg skjønnte ikke helt hvor den ble av henne. Så det var litt uvant, å skjønne kontrollen på pc-en da, for at jeg er vant med å spille på PlayStation. Så det er det som gjør det. Men det gikk til slutt. Etter at jeg måtte gå inn på kontroll inne på options, og fikse litt på, eller se litt på kontrollene, hvordan styringen var.

[02:53] Meg - Hadde det vært en annen opplevelse om de hadde fortalt deg disse tingene her?

[02:56] Lisa - Ja, i grunn så hadde det det. De kunne gjerne ha fortalt under veis, helt i starten, hva man skulle gjøre. Eller, ja, gjerne forklart litt, og tatt et steg om gangen. Sånn som gjerne healthdrikken, for eksempel, hva det egentlig er. Det er gjerne ikke alle som skjønner at det er liv da, eller at det er litt helse da. Men det er jo litt spennende samtidig at du må utforske litt selv, sant, for at det øker spenningen. Du blir mer giret i spillet da. Du setter deg mer inn i spillet. Det blir litt mer innlevelse. Så sånn sett er det jo positivt da.

[03:37] Meg - Ja, det blir en ekstra forvirring?

[03:39] Lisa - Ja. På en måte. Så på en måte både positivt og negativt da. Men jeg ser nesten på det som positivt da.

[03:50] Meg - Og, hvordan er vanskelighetsgraden på dette spillet? Nå valgte du medium, som er standard spillet vil jeg tro.

[03:55] Lisa - Ja, det var mellom normal og hard, så jeg valgte normal, selvfølgelig.

[04:00] Meg - Ja.

[04:01] Lisa - Ja, får det litt til. (latter)

[04:04] Meg - Det var greit? Vi snakket om et begrep som de kaller (flow), og da snakker de om at et spill må aldri bli for lett eller for vanskelig, for da gidder du ikke...

[04:16] Lisa - Nei.

[04:20] Meg - Var det på noen punkt her at det ble for lett eller for vanskelig?

[04:25] Lisa - I grunn så, når jeg på en måte fikk teken og når jeg skjønnte helt styringen da, så gikk det greit egentlig. Det gjorde det. Ja. I grunn så gjorde det det.

[04:33] Meg - Så det var ikke noen tidspunkt hvor du bare ville trykket escape og bare gått vekk herifra?

[04:38] Lisa - Nei. Overhodet ikke. Det var en fin start.

[04:45] Meg - Ja, det er interessant...

[04:47] Lisa - ja, var veldig interessant, så kunne gjerne fortsette. (latter)

[04:51] Meg - Ja det er mange det som irriterer seg på at jeg kommer og avbryter de på den måten.

[04:57] Lisa - Ja. (latter). Det kunne gjerne vært litt mer cutscenes, på en måte. Men det kommer vel gjerne litt etter hvert?

[05:05] Meg - Ja, men det kan jo også være den at de satser på at spillet i seg selv blir... Hver generasjon av grafikk; nå er det så bra at nå trenger vi ikke cut scenes lenger.

[05:13] Lisa - Nei, nei det er sant. Men historie er i alle fall veldig viktig!

[05:19] Meg - Ja, den skal vi komme tilbake til.

[05:23] Meg - For vå vil jeg over på estetikk. Rett og slett et fancy ord for de tingene du ser, hvordan spillet ser ut. Og... Hvordan ser dette ut, og hvordan spiler det inn på din opplevelse av spillet.

[05:37] Lisa - Nei, det ser bra ut. (latter).

[05:45] Meg - Vi kan jo, for å friske opp hukommelsen, vi kan jo se når han trasker rundt i det første rommet.

(klikking fra data mus, og lyder fra pc-en)

[05:54] Meg - Hva ser det ut som dette her?

[05:56] Lisa - Sykehus. (latter). Sykehus i alle fall. Altså han prøver å rømme fra sykehuset da, prøver å komme seg ut ifra sykehuset. Han har tydeligvis kommet seg inn dit på et vis.

[06:09] Meg - Ikke helt frivillig?

[06:11] Lisa - Nei. (latter).

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[06:20] Meg - Og.. også se på.. Omgivelsene her er jo grei dertil.

(lyder fra spillet)

[07:00] Meg - Her møter jo du... For det første så forandrer det jo seg totalt her. Omgivelsene.

[07:08] Lisa - Ja, nå blir det skikkelig sånn der... ja, kan man bruke helvete? (latter)

[07:16] Lisa - Ja, det er jo det!

[07:19] Meg - Er det det de prøver å simulere?

[07:20] Lisa - Ja, ser ut som det. Alt liksom går fra et normalt sykehus, ja, det er jo ingen folk der da... Så går det helt plutselig, ja, det blir plutselig til et helvete. Rett og slett. At alle veggene, i alle fall, hva skal man si? Hva er det som forsvinner egentlig?

[07:38] Meg - Det er vel veggene som smelter.

[07:40] Lisa - Ja. Akkurat som voks som smelter. Som et stearinlys som brenner ned.

[07:50] Meg - Og, hun der som kommer mot deg. Hun ser jo litt interessant ut.

[07:52] Lisa - Ja!

[07:55] Meg - Kan du fortelle om hun?

[07:56] Lisa - En sykesøster, sykepleier. (latter). Ser i grunn bra ut! (latter) Men ikke så bra ut med kniv i hånden og.. ja, ser vel ikke ansiktet så godt! Ser ut som hun skal prøve å angripe meg. (latter).

[08:20] Meg - Ja, men, estetisk sett; du ser at det ikke er bra.

[08:23] Lisa - Nei, nei, selvfølgelig ikke! Nå blir det krig, holdt jeg på å si! Hva skal jeg si? Demon, at hun er en demon. Ja, et monster da.

[08:45] Meg - Når vi snakker om det estetiske så har jo vi noe som de bruker mye av i dette spillet her, så tenker jeg lyset her. (lyder fra spillet). Nå har jo du lommelykten oppe hele tiden, men..

[09:05] Lisa - Ja, jeg vil jo tiltrekke meg folk da... Men jeg vil ha action! For hvis jeg hadde slått av lyset så ville jo ikke de monstrene, eller demonene, lagt merke til meg!

[09:18] Meg - Okey! Så du oppsøker de?

[09:21] Lisa - Ja, rett og slett. (latter)

[09:25] Meg - Men, den lyssettingen du har her.

[09:28] Lisa - Altså, den er jo svak da. Det er jo ganske mørkt.

(liten pause pga mobiltelefon som ringer)

[10:00] Meg - Men, er det for mye eller for lite lys?

[10:06] Lisa - Rundt passelig. Eller, tenker du på brightnessen, eller selve spillet? For du kan jo fikse på brightnessen. Gjøre det lysere.

[10:16] Meg - Jeg tenker på, inni..

[10:20] Lisa - I spillet, ja. Ja, det kunne jo selvfølgelig vært litt mer, men samtidig så øker jo det spenningen når det er lite lys, sant. Det må være passelig. Det er passelig. Jeg hadde jo det på (lommelykten) hele tiden, la ikke merke til det. (latter) Men jeg la merke til det da jeg slo av lyset. Da



ble det veldig mørkt. Men, han lyser jo ikke så langt. Han lyser jo bare på det lille området som du er på.

[10:48] Meg - Og du sier stemningen her, spenningsmessig, det er vel bevisst at de har den typen lyssetting? Ville det blitt et annet spill om de hadde, la oss si mer lys i taket? Eventuelt at du ikke hadde lommelykt? Om de hadde valgt andre måter å få lys, kontra denne?

[11:18] Lisa - Nei, da.. da måtte jo det vært så han måtte gå ut og finne en lommelykt da. Han hadde jo ikke møtt på monster og sånn, de hadde jo ikke kunne oppdaget han da. Kanskje...

[11:40] Meg - Det er stemningsskapende i ale fall?

[11:42] Lisa - Ja! Absolutt absolutt! Det er det!

[11:50] Meg - Så har jo vi... Spillet har jo lyd. Når du går rundt her nå, så er jo dette lydteppet i bakgrunnen. Gjør den noe for opplevelsen?

[12:07] Lisa - Altså, de er der alle de der detaljene, de der suselydene vet du, og de der viftene for eksempel. Og du hører jo når han åpner døren. Hvis du går på noen objekter, så lager de jo lyd selvfølgelig. Det er jo veldig bra sånn, det virker jo veldig ekte da! Det gjør det. Det er det som er tingen.

[12:34] Meg - Du møter jo på litt senere en lyd som ikke hører hjemme. Da tenker jeg på...

[12:37] Lisa - De der skrikelydene?

(lyd fra babyskrik i spillet)

[12:43] Meg - Ja, den her.

[12:48] Lisa - Den var litt intens... Den var det...

[12:51] Meg - Hører den hjemme der?

[12:53] Lisa - Nei, overhodet ikke. (latter)

[12:57] Meg -Hva forteller den deg?

[13:00] Lisa - Ehm, det positive er jo at den lager god stemning. Eller, ikke god stemning, en spennende stemning. Og det negative er at det er alltid stygt å ha unger med på et skummelt spill! Det er det, spesielt babyer... ja... Du får litt sånn ondt i deg, men samtidig, så åååå, du blir giret! Du har lyst å se hva som skjer videre.

[13:28] Meg - Men det at du aldri får sett hvor den babylyden kommer fra, hva gjør det med...

[13:30] Lisa - Ja... Det var gjerne litt irriterende... Jeg sprang jo inn døren med en gang jeg hørte babylyder, fordi jeg trodde kanskje den babyen var der inne. Men det var den jo ikke, der var jo ingenting.

[13:40] Meg - Du skulle inn og redde han da?

[13:42] Lisa - Ja. På en måte. (latter). Men samtidig så var jeg jo også redd for at det var et monster som.. ehm.. drepte ungen da, eller at ungen var et monster. Og da fryktet jeg da at jeg måtte drepe det monsteret, som da var en baby. Men det var jo bra at det ikke var! (latter)

[14:01] Meg - Det var bra at de ikke drepte noen babyer?

[14:03] Lisa - Ja. Riktig.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[14:07] Meg - Ja, er positivt det.

(lyder fra spillet)

[14:30] Meg - Ja. Vi kan jo gå tilbake til der når du blir angrepet av hun her. Lydene hun lager kan du jo fortelle litt om og.

(lyder fra spillet)

[14:45] Lisa - Du hørte at det er en dame i hvert fall. Men hun hørtes litt ut som en stukken gris. (latter). Hun laget griselyder.

[14:55] Meg - Det er ikke menneskelyder?

[14:57] Lisa - Nei. Det der var ikke noe menneskelyder i det hele tatt. Utenom utseendet. Eller litt... Men hun ser jo ut til å ha kunne jobbet på det sykehuset, når hun gikk i sånn sykepleier drakt da.

[15:20] Meg - Men, hva gjør det at det ikke er pasienter, men personalet, som angriper deg?

[15:25] Lisa - Det er jo klart at, du så jo at alle pasientene var død. Der de lå på sykesengene og på sykerommene og... Ja, så det kan jo virke som at det er hele personalet som er besatt. Av noen slags... demoner.

[15:48] Meg - Nå begynner vi jo spillet med også noen lyder som ikke hører hjemme i spillet...

(lyder fra spillet)

[16:25] Lisa - Nei, det der var ikke så... var ikke så hyggelig nei. Det var jo han mannen som kjørte karakteren til rommet sitt, og så gikk han ut. Han har blitt knivstukket ser det ut som. Det var i alle fall ikke noe menneskelig der i alle fall.

[16:50] Meg - Men du hørte jo en brølelyd.

[16:52] Lisa - Det var et menneske som hylte, i alle fall.

[17:00] Meg - Okey. Så lenge det er mennesker som hyler kontra de monsterlydene, er det noen forskjeller der i opplevelsen?

[17:10] Lisa - Ja du merker jo forskjellen på om det er et menneske da og et monster da. Det monster høres jo veldig unaturlig ut.

[17:25] Meg - Ja, vi kan jo gå over på historien. Det var jo du engasjert på nå i sted. Hvordan er historien her?

[17:34] Lisa - Vet ikke om jeg klarte å få med meg så veldig mye av den korte tiden, men... Ja, han der gutten, som du skulle ta med... Var han sønnen eller? Nå ble jeg litt usikker. For det så jo ut som han skulle prøve å redde... han hovedkarakteren da, det så nå ut som han skulle prøve å redde han gutten. Han prøvde å snakke til ham, om det var noe som var skjedd. Eller... Han virket jo helt normal, for han satt jo der og tegnet. Ja... Det gjorde han... Nei, jeg vet ikke... (latter)

[18:40] Meg - Men historien... Det du får fortalt her. Hvordan spiller det inn i opplevelsen av spillet?

[18:48] Lisa - So far so good. (latter). Ja, men, det i starten, det ser jo ut som en drøm. Du så at han våknet i en lastebil. Så da kom han jo fram til byen sin, var det Shetford? Shetfords Place eller noe sånt? Men han hadde jo enda kniven i hånden, og han skulle prøve å finne hjemmet sitt. Nei... Historiemessig var det bra så langt.

[19:30] Meg - Men, måten å få historien fortalt på, sånn litt fragmentert og sånn... Motiverer det deg?

[19:40] Lisa - Ja, det gir motivasjon, med en historie som blir fortalt.

[19:47] Meg - Er det viktig i et sånt skrekk type spill?

[19:52] Lisa - I grunn ikke... Men personlig så liker jeg historie i spill, uansett om det er skummelt spill, eller... ja... strategispill. Nå er ikke det her strategi det her da... men, ja. Det er viktig. Men det trenger i grunn ikke være det, det kan være helt meningsløst, selvfølgelig.

[20:14] Meg - Ja... Tetris?

[20:16] Lisa - Ja! Det kan det jo.

[20:18] Meg - Men hvorfor tiltaler spill med en god historie deg bedre enn...

[20:24] Lisa - Hmm... For da får jeg mer lyst å spille det, rett og slett. Det er akkurat som med en film; når du har begynt å se en film så må du nesten se slutten da, for å på en måte skjønne hele historien da.

[20:35] Meg - Ja, få plottet med deg og?

[20:38] Lisa - Ja, du vil vite konklusjonen rett og slett.

[20:44] Meg - Ja... nå var det ikke særlig mange cut scenes, men..

[20:47] Lisa - Nei... Det var jo litt da.

[20:49] Meg - Objektene rundt her forteller jo en historie og...

[20:51] Lisa - Ja.

[20:53] Meg - Sykehuset, hvordan det forandrer seg og sånn. Tenker spesielt på da sånn som i sted da veggene smelter. (lyder fra spillet). Og etter det så ser jo det annerledes ut. Hva forteller det deg? At veggene har...

[21:18] Lisa - Okey, nå skjer det noe. (latter). Nå blir det action. Nå blir det mer slåssing, med monstre og demoner og... ja, you name it. Da kjenner jeg at da blir jeg mer giret og, litt sånn.... kanskje litt rett kanskje?

[21:46] Meg - Og så får du jo også fortalt historien på... Nå tror jeg ikke jeg finner noe sånt uten å leite lenge, men på sånne små merkelapper du finner.

[21:52] Lisa - Sånne små hints? Eller du kan vel ikke kalle det det, men, det var jo litt om det som hadde skjedd på sykehuset da. Det var jo litt om... ja, hva som hadde skjedd med personalet, og at det faktisk var noen som hadde skrevet det før de ble drept, ser det ut som, for å på en måte advare andre. At man bare måtte komme seg ut herfra, så det ut som. Hvert fall som jeg kan huske da.

[22:23] Meg - Gjør det noe for opplevelsen?

[22:28] Lisa - Ja, det gjør det. Det gjør det. Blir mer giret.

[22:40] Meg - Og, ressurshåndtering, nå har du bare fått et våpen til nå, et temmelig svakt ett etter min mening da...

[22:50] Lisa - En liten dagger, eller kniv, da... Ja, for jeg gikk jo og ventet på et våpen av et slag, eller, jeg forventet ikke en kniv med det første. Jeg forventet gjerne en golfkølle, eller, hva er det det heter... et balltre. Kniv var på en måte ikke det første jeg forventet.

[23:18] Meg - Ja, ville du forventet noe svakere da?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[23:20] Lisa - Ja, faktisk. At det på en måte bygget seg opp litt, at det begynte sakte, og så økte de litt etter hvert. Men det var jo positivt da, at det var kniv da, for da visste jeg jo at da ble det skikkelig action da. At det var noen skikkelige monstre.

[23:50] Meg - Ja, du bruker jo litt tid på få henne ned her...

[23:52] Lisa - Ja, hun tåler litt. Hun tåler ett par slag altså, det gjør hun. Men... det kunne gjerne vært litt sånn halshugging... kanskje prøvd å kutte av hodet, for å drepe hun momentant, altså med en gang. I stedet for å slå hun flere ganger. Men det som var fint var at du hadde to forskjellige metoder, eller grader. Den svakeste metoden da slår man gjerne raskere, men ikke fullt så kraftfullt, imens den andre typen da slår man mye kraftigere, men saktere. Hvis du skjønner...

[24:40] Meg - Ja, jeg skjønner hva du mener, at du kan lage litt kombinasjoner.

[24:45] Lisa - Ja, så det var jo greit, men det kunne gjerne kommet litt sånne dere, hva er det nå de heter... at det kommer sånn dere knapper opp... I hvert fall på PlayStation så kommer det opp sånn det X, eller firkant, eller runding, fordi at du må trykke det på en måte for å ta det siste slaget.

[25:08] Meg - Litt sånn a'la God of War?

[25:11] Lisa - Ja, for å gjøre det på en måte litt vanskeligere. Eller... Men det må vel gjerne være lett i begynnelsen. For at du skal komme litt i gang.

[25:26] Meg - Men, la oss si de hadde gitt deg en pistol nå?

[25:29] Lisa - Da hadde jeg kanskje slete litt! (latter)

[25:32] Meg -Å?

[25:34] Lisa - Det hadde ikke blitt det samme. Da hadde det blitt litt kjedelig. For da kunne jeg bare stått på lang avstand og skyte et monster da.

[25:44] Meg - Hadde det vært et annet maktforhold da?

[25:48] Lisa - Ja, hmm, du hadde gjerne fått et større maktforhold med pistol ja... Men, ja, jeg vet at jeg får det etter hvert. (latter).

[26:00] Meg - Og nå har du jo en veldig begrenset ressurs, som veldig mange spill, helsen din.

[26:07] Lisa - Helsen virker veldig realistisk, det gjør det! Han tåler veldig få slag, det gjør han, så det er veldig viktig å dodge unna. Det er veldig viktig å dodge i alle fall, for ellers så kan du dø veldig momentant. Så det er veldig bra at det er få liv, få sånne helsebrikker.

[26:39] Lisa - Du må si ifra hvis jeg snakker for fort!

[26:44] Meg - Neinei, går fint det.

(liten pause pga. hosting)

[27:30] Meg - Men, du har realistisk helse. Hva gjør det for hele opplevelsen av... det skumle?

[27:35] Lisa - Det blir vanskeligere, du blir mer nervøs. Og så tar du det gjerne litt... Ja, helsen...

[28:36] Meg - Men så får du jo litt sånne helsebrikker..

[28:38] Lisa - Ja, i blant så får man jo sånne helsebrikker. Det gjør man.

[28:42] Meg - Får du nok av de?

[28:43] Lisa - Nei! Man gjør ikke det, så man må være veldig sparsommelig, på helsen, på hennes egen helse da. Han må spare på de helsebrikkene so han får. Til det kommer en boss gjerne. Det er i alle fall min strategi da. Så som sagt er det veldig viktig å dodge mest mulig. Ja, spille litt sånn taktisk, kanskje? Så det hjelper ikke å være aggressiv i dette spillet her. Nei, det gjør det ikke. Eller, i så fall må du dodge ofte. (latter).

[29:25] Meg - Ja, så du er mer forsiktig rett og slett?

[29:30] Lisa - Jeg syns kanskje jeg var litt brutal nå da, siden jeg har spilt spillet før.

[29:38] Meg - Du vet også at det betyr ikke så mye, siden jeg kommer til å stoppe deg uansett?

(latter)

[29:44] Lisa - Men, selvfølgelig, jeg hadde jo spilt det igjen. Det hadde jeg jo.

[29:50] Meg - Og innlevelsen her... hvor viktig er innlevelsen for et sånn spill? Skrekk type spill?

[30:00] Lisa - Innlevelsen min, eller?

[30:04] Meg - Innlevelsen i spillet.

[30:10] Lisa - Ja... det er jo bra det også... Som sagt, du kommer jo i en stemning, altså, du får på en måte en innlevelse selv.

[30:34] Meg - Og, grensene her mellom hva som er spill og virkelighet når du sitter og spiller, er den klart definert?

[30:45] Lisa - Vil det si at det er realistisk?

[20:52] Meg - Du er hele tiden klar over at det er et spill du spiller? Du blir aldri sugd inn i handlingen?

[31:00] Lisa - Jo, jeg gjør faktisk det. Det gjør jeg, spesielt ja siden det... jeg ser jo at det er en historie i spillet. Jo, jeg får jo en innlevelse i spillet samtidig, jeg blir på en måte dradd inn i spillet. Fordi at jeg kobler alt det andre ut.

[31:25] Meg - Kameravinkelen her, hvordan virker det inn på... det at du ser han bakfra tenker jeg?

[31:38] Lisa - Altså, du får jo mer oversikt da. Du ser jo på en måte alt. Du ser jo hele han. Du ser jo hvis det kommer noe bak han eventuelt.

[31:50] Meg - Og, forholdet ditt til han karakteren her. Hvilket forhold har du til han?

[32:15] Lisa - Hmm... Han er jo en helt vanlig mann... Det er han jo...

[32:25] Meg - Men, når du spiller rundt med han...

[32:30] Lisa - Altså han virker jo.. han prøver jo å finne ut av hva som har skjedd da. Så han virker jo på en måte veldig avslappet. Men gjerne samtidig frustrert. Fordi han prøver å finne svar, han prøver å utforske hele sykehuset, for å finne ut av hva som har skjedd. Men oppgaven hennes var jo da å prøve å rømme ut fra sykehuset, eller, komme seg ut av sykehuset.

[33:00] Meg - Men du føler ikke sånn at du er tett knyttet til han, annet enn at du styrer rundt på han?

[33:08] Lisa - Jo, gjør jo det... Føler jo med han. (latter).

[33:16] Meg - Men, du får aldri feelingen av at det er deg som går rundt der inne?

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[33:20] Lisa - Jeg ville gjort det hvis jeg hadde spilt i førstemann, det hadde jeg. Fordi jeg ser han hele tiden, så jeg klarer ikke sette meg helt inn i hennes rolle, da. Det hadde blitt helt annerledes hvis jeg hadde spilt det i førstemann, det hadde det.

[33:45] Meg - Da er det deg?

[33:48] Lisa - Ja, faktisk.

[33:51] Meg - Så hvis jeg hadde spurt deg; hvem er det som angripes her, så... når hun...

[34:00] Lisa - Han mannen. Eller, begge to.

[34:05] Meg - Men i førsteperson hadde...

[34:10] Lisa - Ja, da hadde jeg følt at det var jeg som var selve karakteren, da.

[34:18] Meg - Så har vi troverdigheten. Hvor viktig er det at spillet og omgivelsene du går rundt i er troverdige?

[34:33] Lisa - Ja.... (latter). Ja, for det er jo et sykehus, det er jo troverdig i seg selv da. Og han mannen selvfølgelig, han hovedkarakteren, og han gutten vi møtte på. Du ser jo alle detaljene... det er jo ekte. Altså, i spillet selvfølgelig. Du har jo de sykehusscenene, og så har du jo sykehusutstyr, og... Du ser jo de hyllene der, og så ser du taklyset, det er jo sånn typisk sånn sykehus, ja.

[35:12] Meg - Så du har en opplevelse av å gå rundt i et sykehus?

[35:14] Lisa - Ja, ja, i grunn. Og det er jo litt (mumling, tjett, kjett, trett?), det er jo ingen som liker å være på et sykehus. (latter).

[35:30] Meg - Og, måten du kontrollerer han rundt på. Er det noenlunde troverdig, eller?

[35:35] Lisa - Ja, det er det faktisk. Skulle nesten tro at det var en film faktisk, eller en ordentlig person.

[35:47] Meg - Han har troverdige begrensninger, som menneske?

[35:55] Lisa - ... Tror det...

[36:00] Meg - Og historien, er det noe troverdig ved den, eller?

[36:10] Lisa - Hmm... Det er jo en drøm det her, egentlig. (latter). Ja, altså i spillet, så er det jo det.

[36:15] Meg - Ja, men, fram til du fikk vite at det var en drøm?

[36:18] Lisa - Ja. Hmm.... Da den drømmen var over, så tenkte jeg at, uff... da ble det ikke noe mer action... (latter). For da, da kom han seg ut av sykehuset da, ut av drømmen sin. Jeg trodde aldri han ville klare å komme seg ut av sykehuset.

[36:48] Meg - Det gjorde jo han for så vidt ikke heller...

[36:53] Lisa - Ja, han skulle jo ta heisen. Og så kom det jo masse lyder, vet du. Der kom det et monster gitt. Og da våknet han til live, da var han ute av drømmen sin.

[37:05] Meg - Og så kan vi jo snakke litt generelt om denne sjangeren her, horror sjangeren. Hva mener du et horror dataspill bør inneholde for å bli kalt et horror dataspill?

[37:15] Lisa - Hmm, masse blod. (latter). Hyling og skriking. Ja... Det må være gode effekter i hvert fall. Og realistisk, ikke minst. Det må være vanskelig.... Det må være litt sånn... Du må begynne tomhendt, og så på en måte oppgradere, bygge deg oppover. Du må prøve å finne ut av ting selv, uten

å få hints. Hmm...Masse høye lyder, sånn, holdt jeg på å si, at du pisser deg ut i buksen. (latter). At du i hvert fall får gåsehud. Altså, jeg elsker jo skumle filmer, og skumle spill. Horror, det er tingen! Det er det nyeste, og vanskeligste, i dag.

[38:27] Meg - Og, ikke minst gøy å skrive oppgave om.

[38:30] Lisa - Ja. (latter)

[38:35] Meg - Og, når vi først er inne på det, så kan vi jo snakke om appellen ved sånne spill. Hvorfor tror du folk velger å spille horror spill?

[38:50] Lisa - Hmm, vel, det er jo ikke alle som liker å spille slike spill. Det er enten eller... Det er ingen i mellom. Det er ingen som... Hvis det er noen som er vandt med å spille... ja, hva skal vi si, sånne... åh, herregud... (latter). Ehm... skumle spill... horror spill... hvorfor folk velger det... Det er jo fordi at det er veldig, folk er mer nysgjerrig på det. Har lyst å vite litt mer om det. Hva som gjerne ligger bak det. Og folk er gjerne nysgjerrig på... selve spill selskapet, eller spillet da, klarer å gi inntrykk på en person....

[40:10] Meg - Og hva appellerer til deg med sånne spill, hvorfor velger du sånne spill?

[40:14] Lisa - Det er fordi jeg selv liker det. Jeg har alltid likt sånne skumle filmer og sånne skumle spill. Ja... Det er egentlig bare derfor.

[40:22] Meg - Er det noen spesiell grunn til det, eller?

[40:26] Lisa - Nei, i grunn ikke. Jeg er ikke så veldig lettskremt. (latter). Men jeg merker det på de nyeste spillene da, at det begynner å bli skikkelig... skikkelig intenst. Du kjenner jo at gåsehuden kommer. Det gjør du.

[40:46] Meg - Mhm. Og så, hvis det er noe mer du har lyst å si, så...

[40:48] Lisa - Noe mer å tilføye... Nei, ikke så mye...

[40:55] Meg - Nei, men da har jeg førti minutter med intervju med deg her jeg da...

- Slutt -

### *Thomas - Amnesia*

Tid del 1: 8:08

Tid del 2: 1:07:15

Del 1

[00:00] Meg - Sånn, ja, da begynner vi intervjuet.

[00:04] Thomas - Okey.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[00:06] Meg - Begynner med første spørsmålet, som omhandler spillmekanikker. Da tenker jeg gjerne på kontrollen din av spillet, og ting som kameravinkler og sånne ting i spillet. Hvordan fungerer de for deg, og hva gjør det for opplevelsen din av dette spillet?

[00:25] Thomas - Hva jeg syns om det ja? Ehm... Ja, jeg har jo spilt noen spill som har litt lignende type effekter da. Så er det veldig standard at du har den WASD, at du bøyer deg ned med Control, og at du kan hoppe med Space. Og en del av det er jo veldig sånn standard. Så det gjør jo at det blir lett å spille spillet da, hvis du spiller en del andre spill. Hvis det er det du tenker på med spørsmålet da. Så jeg syns jo det var et spill som det gikk på en måte gnaske kjapt å komme inn i, sånn hvordan du beveger og flytter personen da. Men hvis det var, hva skal jeg si, å løse oppgavene og komme videre i spillet, litt utover det å kunne manøvrere deg. Så var det også ganske greit. Du fikk kjapt opp... hva skal jeg si... Du fikk ganske kjapt opp den der journalen din, når de sa «sjekk ut...» på en måte, «sjekk ut inventoret». Et eller annet, en sånn liten post. Så når du sjekket den så stod det jo hva du skulle gjøre, følge de der sporene. Så da gjorde jeg egentlig det da. Jeg merket jo at jeg gikk forbi en del rom og litt forskjellige ting når jeg fulgte de sporene, og jeg tenker at jeg kunne kanskje plukket opp en del nyttige ting på veien der. Men samtidig så var de tjo det som på en måte var oppgaven din da. Litt forskjellig hvordan folk ofte spiller spill.

[02:30] Meg - Ja, da kan vi jo se litt på... før vi snakker om kameravinkler og sånt.

(lyder fra spillet, generelle lyder fra tidlig i spillet)

[02:53] Meg - Her sånn nå når du beveger deg rundt i spillverdenen og...

[02:55] Thomas - Er det meg det?

[02:57] Meg - Dette er deg.

(lyder fra spillet, generelle lyder fra tidlig i spillet)

[03:05] Thomas - Ja, jeg er jo ute etter å følge de sporene.

[03:08] Meg - Jeg tenker enda på spillmekanikker.

[03:11] Thomas - Åja, sånn ja.

[03:14] Meg - Sånn type kamera og bevegelsene dine.

(lyder fra spillet, generelle lyder fra tidlig i spillet)

[03:35] Meg - Du ser det når du går rundt. Førstepersons..

[03:40] Thomas - Sånn ja. Jaja. Det er jo klart det, det er jo førstepersonsspill sånn sett. Når du spiller så trer du jo inn i rollen som Daniel. Du er jo Daniel. Det eneste du vet er jo at du er Daniel. Og, hva var det mer han sa da? At du bodde i Mayfair. Det var vel omtrent de to tingene jeg klarte å få med meg. Også at du skulle ta å knerte han kisen, uten at jeg husker hva han het. (latter). Det er i hvert fall en eller annen kis du skulle ta da.

[04:18] Meg - Alexander.

[04:20] Thomas - Alexander ja. Du skal ta Alexander. «Daniel, du bor i Mayfair, og du skal ta han der Alexander, og pass deg for skyggen». Jeg ve tikke om han sa det, men det var i hvert fall noe du fikk vite etter hvert. Sånn sett er det jo litt stilig. Men, ja. Sånn kameramessig. Du styrer jo ut ifra han, du spiller jo som om du er han da. Selvfølgelig.

[04:40] Meg - Kamera som en protese for øynene dine?



[04:45] Thomas - Ja, det blir jo gjerne det ja. Det eneste som mangler er at du får aldri se hendene og beina dine. Du får jo ikke det. Men ellers så oppleves det jo som du er han da.

[05:05] Meg - Og hvordan fungerer det i et sånn spill som dette her? Skummelt spill.

[05:10] Thomas - Ja det er jo... Nei... Det gir jo bedre innlevelse gjerne i spillet. Jeg vil jo si at det er en god måte å lage en god innlevelse i det. Det er veldig mange spill som har den type funksjon da. Men det blir jo en egen spill sjanger. Hvis du ikke har, på en måte den framstillingen, så får du jo fort et veldig annerledes spill. Det er jo mer strategispill som har kanskje en sånn type overblikks kameravinkel, der du skal gjerne styre en større gruppe. Men når det handler om å styre en enkeltperson så er det gjerne bare denne typen.

[06:08] Meg - Ja, Silent Hill har jo en annen måte å se det på igjen.

[06:13] Thomas - Bak fyren?

[06:16] Meg - Rett i nakken på han, ja.

[06:18] Thomas - Det er jo sant. Men det kommer litt... Jeg syns det når det er sånne spill så kommer det an på hvor mye karakteren din kan gjøre. For der har du jo også... GTA er jo også den typen, der du ser bakfra. Men det er vel kanskje for å gi et litt breiere spekter av handling til karakteren din da. Og også så er det vel av og til at det kan se litt tøft ut når du ser karakteren ding gjør forskjellige handlinger da. På en måte. Hvis du har et spill der du utfører forskjellige handlinger, gjerne voldelige handlinger, for eksempel sånn som God of War eller et sånn type spill. Så har du liksom lyst å se karakteren din hakke monstrene i biter. Du har liksom ikke lyst å bare se et sverd som hakker monstrene i biter.

[07:24] Meg - Den litt klønete når du ser bare en hånd og et sverd?

[07:27] Thomas - Ja. Det er litt... Jeg tror det er litt... Det er jo sant da, fordi det er jo ikke alltid det er sånn heller. Fordi du har jo noen sånne spill der du også på en måte... Gjerne first person shooter spill der du ser bare et våpen, eller ett eller annet sånt da, på en måte. Som du da skyter med og sånn. Kan få opp sikte og sånn. Jeg vet ikke... Men til dette, til denne typen spill må man gjerne velge denne typen kamera da. Fordi her er det jo veldig mye å gå rundt i ganger og utforske og oppleve ting da.

[08:04] Meg - Hadde det ødelagt litt hvis du så Daniel? Nakken hennes foran deg?

[08:08] Thomas - Hvis du så Daniel gå igjennom? Hvis du så på en måte han? Ja, det kan være det ikke hadde gitt samme effekten. Vil jeg påstå.

(lydfilen avsluttes, og det påbegynnes en ny)

## Del 2

[00:00] Meg - Sånn, da fortsetter vi der. Så er det også et begrep som vi kan bruke i spilldesign som heter (flow). Hele ideen bak begrepet er at et spill må spisse seg inn mot å ha en ok vanskelighetsgrad. Er det for lett, så gidder ikke du, er det for vanskelig så gidder ikke du. Hvordan føler du dette spillet er om en tenker slik?

[00:35] Thomas - Ehm... Det var... Jeg ville jo... Jeg ville kanskje brukt mer tid på spillet. Jeg vet at vi skulle late som du ikke skulle være her. Men, jeg følte på en måte at jeg måtte komme litt lenger og spille litt videre da. Jeg kunne kanskje brukt litt lenger tid. Jeg følte på en måte at jeg ikke fikk spilt

hele... Jeg var jo bare igjennom selve åpningssekvensen da. På en måte, i den da. Jeg er ikke helt sikker på hvordan det var... Jeg synes det var interessant. Foreløpig var det jo passelig lett da. Men det var visse plasser der jeg stod fast. Der jeg har rotet det til, liksom. Men det var jo en del elementer de brukte for å fortelle deg at du var på rett spor. For eksempel alle ting du har brukt for var jo markert med en blå aura. Så hvis det hadde en blå aura så skulle du ta det, og hvis ikke så trengte du ikke å ta det. Også litt praktisk at når du kom inn i visse rom så var det gjerne skilt på de forskjellige dørene som gav rommene navn. Så du kunne se på de og tenke «okey, nå har jeg vært her og nå har jeg vært her». Sånn typisk med sånne spill som dette her er at du gjerne kan gå deg vill. Sånn opplever i hvert fall jeg det i sånne spill. Så du bruker litt tid på å bli kjent, her var det ganske bra. Fordi i den grad du føler at du kanskje går deg vill så blir jo det litt sånn tungvint da. Men det var jo ganske mange typer oppgaver du skulle løse. For eksempel så finner du en dør som er låst, da skjønner jo du at du må finne nøkkelen. Så en gang så kommer du inn i et rom, og så raser det rundt deg, da skjønner du at «nå er jeg fanget her, nå må jeg finne en vei ut». Så finner du jo det rommet hvor det er en del bøker, og da er jo bare det den ene boken som stikker ut, og da begynner jo jeg å dra i den og begynner å leite etter den hemmelige døren fordi jeg hører noe som klikking. Men så er det jo som jeg får et lite hint om to bøker til, eller noe flere bøker. Det hadde jo jeg oppdaget selv da om jeg hadde spilt det spillet selvfølgelig. Det hadde bare tatt en ekstra ti minutter før jeg hadde gått nøye igjennom og tenkt «hva er det som skjer her?». Jeg hadde liksom sett at her var det flere av disse bøkene. Men det er vel litt meningen sikkert, at du liksom skal stå fast litte granne. Du må stå litt fast, da blir det ekstra gøy å få det til på en måte. Så var jo den hovedtingen jeg løste kanskje det at jeg fant de dere... Men det leste jo jeg, at han hadde prøvd å lage noe forskjellig, men det hadde ikke hatt den effekten han ville ha. Hva han egentlig hadde forsøkt å lage første gangen fikk jeg ikke helt for meg. Men han sa i hvert fall at det den kunne brukes som var en sånn type syre, spesielt på organisk materiale. Og også når jeg kom inn i det første rommet, når jeg hadde fulgt de sporene og kommet inn i det rommet da, og jeg skulle til inner sanctum, så hadde jeg en feeling på at det var ned den trappen som var ned til høyre der, der var det også en del sånne røde prikker. Jeg hadde en feeling at det egentlig var ned der jeg skulle. Men da hadde jeg lyst å bare gå i de andre rommene først da. Og når jeg først stakk nedom der så så jeg at det var et sånt rødt organisk lag der da. Så jo ut som et sånt kroppsvev som hadde begynt å vokse ut i gangen der da. På den måten så skjønnte jo jeg at det var det det handlet om da, å få samlet de ingrediensene og få kommet seg inn der. Så du får jo clues underveis om hvor de er og sånn. Så samlet sett så synes jeg spillet er på en måte... Jeg synes det er litt klassisk, fordi at jeg har spilt en del slike typer spill før. Så er det litt klassisk i den problemstillingsoppgaven at du må inn i forskjellige rom og hente forskjellige gjenstander og få satt de sammen. Men en ting som var litt stilig da det synes jeg var den der, når jeg hadde kommet meg ned i vinkjelleren da, og plukket den siste ingrediensen. Og det var jo litt artig at jeg løp opp der med tre ingredienser, fordi jeg hadde plukket opp en annen sånn flaske som jeg ikke visste hva var da. Så da måtte jeg løpe ned der og hente den siste da, så raste plutselig den der trappen som jeg hele tiden hadde gått i ned. Så når jeg kom tilbake igjen så «hva er det så skjer her, var det ikke... hvor er det jeg skal hen da?». Så det var jo litt stilig da. Og så at jeg kunne ta en sånn planke og lage ny trapp igjen, det var tøft synes jeg.

[05:27] Meg - Funker den formen for fysikk bra i sånne spill?

[05:32] - Thomas - Ja, jeg synes det var litt pent. Jeg synes det var litt pent måten de hadde laget det med måten du kunne gripe fatt, og etter du hadde grepet fatt kunne bruke musen til å si hva du ville gjøre med gjenstandene. Så det kan nok utvikles videre for å kunne lage ganske smidige bevegelser på ting. Jeg ser for meg at du kan ha spill... Sånn som med gardiner, at du kan gå bort og så bare løfte litt på gardinene, og så kan du se hva som foregår bak, og så kan du vippe de ned igjen. At du kan bestemme

selv. At de kan lage på en måte en sånn... Hva er det det heter da... Hva er det de kaller den typen bevegelser... Kontinuerlige bevegelser da. I spillet. Det syns jeg er veldig stilig. Så det med skuffene også, at du kunne dra de ut så lenge du ville. Det var litt imponerende da. Og dører og sånt. Så det likte jeg.

[06:30] Meg - Da kan vi for så vidt gå videre på neste spørsmål da. Og det er estetikken i dette spillet. Og da er spørsmålet mitt hvordan det estetiske i dette spillet spiller inn i opplevelsen din av spillet og spillsituasjonen? Vi kan vel kanskje se litt på...

(lyder fra spillet)

[07:10] Thomas - Litt fascinerende det der med at døren åpner seg... Jeg ble litt fristet til å gå inn der. Egentlig skulle jeg følge sporet det, du ser det er sånn der... «Skal jeg følge sporet der? Nei jeg tar en tur inn der». (latter). Og så, lurer på om det var her lydene ble blåst ut eller...

[07:30] Meg - Litt senere...

[07:35] Thomas - Okey, der var det også en dør som ble åpnet, og så ble lysene blåst ut. Der plukket jeg ikke opp den der fyrstikken en gang der...

[07:43] Meg - Tror ikke du hadde lært deg hva det var enda.

[07:45] Thomas - Nei, går jo bare rett forbi. Men, jess. Hvordan er estetikken her... Jo, jeg må si... Grafikkmessig så syns jeg ikke det er det beste jeg har sett. Men spillemessig, med litt bevegelser og sånn, så syns jeg det er pent. Sånn sett da. Men jeg syns tegningene er litt... Hva skal man si, det kommer litt an på hva man sammenligner det med. Sånn som Final Fantasy 10 for eksempel... Der er ikke grafikken akkurat, altså grafikken er jo annerledes der da... Men i noen av de videosekvensene som kommer innimellom spillet så er jo grafikken helst syk. Det er rett og slett helt insane grafikk. Så opp mot det så mangler det litt da. Men jeg syns at de lager en veldig fin stemning i forhold til spillet. Jeg syns de er veldig flink til å lage en type stemning i spillet. Men jeg syns kanskje sånn som det organiske materialet, og det som på en måte lå rundt, det kunne jo vært eklere, sant.

[09:15] Meg - Ja, vi kan jo...

(lyder fra spillet)

[09:30] Meg - Her ser du det ja.

[09:33] Thomas - Der. Det kunne vært litt eklere.

[09:37] Meg - Det ser litt kunstig ut?

[09:40] Thomas - Ja, jeg syns det ser litt kunstig ut. Det er i hvert fall min oppfatning da. Så det kunne vært eklere ja. Noen ting er grafikken veldig bra på. Noen ting er litt stilig utført. Sånn som når du så den lampen han holdt, den er fint utført. Altså, en del ting har gode detaljer. Men jeg syns andre ting, som for eksempel de mursteinene der, de har ikke så pene detaljer på en måte. Så det er en del ting som har pene detaljer, og så er det andre ting som ikke har så pene. Det kommet litt an på når og hvordan du opplever spillet og, på en måte. Altså, for 10 år siden hadde du syns det var utrolig stilig, sant.

[10:45] Meg - Utviklingen har gått litt forbi?

[10:50] Thomas - Utviklingen går veldig fort. Men jevnt over så syns jeg de får det bra til, med stemningen. Og det er en ganske spennende historie syns jeg. Jeg liker konseptet med at du vet så lite, og så må du nøste det opp etter hvert da.

[11:15] Meg - Vi kan vel kanskje hoppe rett på spørsmålet om historie da. Hvis du har lyst å fortelle litt om historien og hvordan den er, og hvordan den spiller inn i opplevelsen.

[11:23] Thomas - Ja, altså som sagt, du begynner jo med at du på en måte nærmest ikke husker noen ting da. Du vet ingen ting, du må liksom bare lære deg ganske kjapt hva det er som foregår, og hvilke regler som finnes her da. Og det du på en måte forstår er at målene dine er å holde deg i live, du har en helse, og også å holde fornuften ved like. For du har et problem der og da, du frykter på en måte mørket. Men så har du på en måte fått vite at du er... Altså du klandrer en eller annen person da som heter Alexander da, for dette her. Og så får du vite at du har på en måte jobbet under han, som en tjener, ett eller annet i den typen da. Du har gjort en del spennende ting for han. For eksempel du har vært med på en utgravning, og funnet en spennende gjenstand det. Det var jo også stilig at du plutselig havnet over i minnet hennes av det, og spilte ut det minnet mens du fikk historien fortalt da. Liker det at du på en måte finner små brev som han har skrevet til seg selv da. Jeg liker også det at de blir lest for deg. Det øker innlevelsen i det at du får lest det opp på en måte. Så får du vite at han der Alexander har drevet med litt spesielle ting, du plukker jo opp andre ting, andre som har gjort merkelige ting. Kidnappet folk for han og samlet de, og så har man ikke sett de igjen. Og så har han låst fast en haug med soldater nedi vinkjelleren, der det høres ut som innvollene har sprengt ut av kroppen på de. Det er jo litt grotesk historie, men det er jo... Det gjør jo det litt spennende da. Så du lurer jo litt på hva som foregår selvfølgelig. Og hva som på en måte har skjedd. Og hva de prøver på. Og så var det jo også... Jeg fant jo to ark... Jeg ikke lest igjennom alt med sånn, sånn, landsbyhistorie og sånt. Men der tror jeg det stod noe spennende på siste arket som kanskje kunne vært interessant. Jeg tror jeg bare lest kort om at det var baronen som søkte evig liv eller noe slikt. Så tenkte jeg at kanskje det var noe av det han holdt på med. Jeg tenkte at det kanskje ville være rart hvis jeg bare satt her og leste hele tiden igjennom de arkene. Så jeg bare leste litt, og så lot jeg det være, fordi jeg merket at det hadde ikke noe med selve problemene du ville møte i spillet å gjøre da. Det handlet mer om storyen rundt. Men det er jo litt gøy når du spiller med intensjon om å runde spillet at du prøver å pusle sammen så mye som mulig da. Og du får jo små små biter av historien når du går igjennom fra rom til rom fordi da kommer det ofte opp en sånn der pausetekst, og da antar jeg at den teksten handler litt om han Daniel sitt liv da. Ting han har opplevd og sånn. Uten at jeg har klart å pusle sammen hva alle de bitene er da.

[15:00] Meg - Det blir vel gjerne etter hvert?

[15:05] Thomas - Ja det kan jeg bare gjette meg til.

[15:10] Meg - Men hva funksjon føler du historien har i sånne typer spill?

[15:15] Thomas - Ehm... Altså det... Historien er jo kanskje på en måte det som driver hele spillet vil jeg si. Hvis det ikke er en sammenhengende historie så vet ikke jeg om jeg hadde synes spillet var gøy. Jeg spiller på en måte spillet litt for å få høre historien. Og jeg liker på en måte når jeg spiller å leve i den historien. Litt etter hvilke roller man spiller og sånn. Det synes jeg er litt gøy. Jeg synes det er litt gøy å på en måte spiller karakteren litt sånn. Prøve å tenke meg hva han ville gjort, da. Være litt som han, kanskje. Det kommer litt an på. Men så kan det være kanskje litt sinnsstemninger du kan også velge å tillegge karakteren da. Endrer han litt personlighet, og oppfører seg litt annerledes. Men tilbake til historien. Hvis du har en sånn type spill, uten at det er en historie, så tror jeg det blir veldig fort kjedelig. Det må på en måte til. Det er det som driver deg. Det er det som gjør at du vil forsøke å finne neste lappen som forteller liksom hva var det han gjorde, hva var det han opplevde. Sånn som når jeg hadde funnet to av de lappene, da du ble avbrutt med «ja, i morgen så skal du inn i den grotten, eller inn i den graven». Den gamle graven de hadde funnet på en måte. Da hadde du på en måte litt lyst å vite hva som skjedde der inne, hva fant de, hva oppdaget de? Men jeg vet ikke, det er vel gjerne bare

det som er generelt med historie. De er spennende. Man har lyst å vite slutten også. Det er motivator for å runde spillet. Hvis historien er bra er det ofte det det står på til slutt. At historien er artig og gøy da. Og spennende.

[17:20] Meg - Ja men det... Jeg er helt enig. Selvfølgelig, spiller man Tetris så gjør man ikke det for historien, men denne typen spill... Men vi kan også snakke litt om lyset. Hvordan påvirker lyssettingene i spillet opplevelsen?

[17:50] Thomas - Ehm... Det er jo vanvittig mørkt her da. Og litt av konseptet der er jo at du på en måte frykter mørket. Så her er det jo en litt sånn stressende situasjon da. Det er jo flere problemer ved at det er mørkt. Det ene er jo det gjerne praktiske problemet ved at du ser jo ingenting. Du kan jo gå rett forbi ting og tang som du trenger for å komme deg videre i spillet her. Så her virker jo det som du har forskjellige ting som du må... spaker på veggen som du må dra i. Det kan være ting i hyller du må plukke opp, som du ikke vil se fordi det er jo bekmørkt når du går forbi der. Så da må du jo gjerne ha lys for å lyse opp da. Men det lyset du bruket til å lyse opp det har du jo veldig begrenset tilgang til. Sant, du har den der lampen som går på olje, oljelampen din, som da bruker olje hver gang du bruker den. Og så har du jo fyrstikkene for å tenne på fakler og forskjellig rundt om kring. Og de fyrstikkene har du jo også veldig begrenset at. Hvis ikke så vandrer du jo rundt i mørket. Og når du vandrer rundt i mørket... For det første så blir han jo gal av det. Det er jo ikke veldig positivt, for da begynner jo ting å riste, og så hører du lyder over alt. Og for det andre så ser du jo ingen ting heller. Men det er jo klassisk på en måte like vel da. Og så er det jo gjerne i sånne spill at det skal være litt mørkt og spennende. Det skal gjerne dukke opp ting ut av ingenting her. Det har ikke skjedd så mye her, men det er jo noen ganger i visse overganger at det virker som det skjer noe form for angrep på borgen da. Som du har fått noen indikasjoner på at det er skyggen som vil komme og gjøre dette her. Det er jo en liten sekvens der Daniel og Alexander snakker sammen, sannsynligvis bare sånn flashback, minne, der han sier «vi trenger forsterkninger av bygget, fordi det kommer til å rase sammen etter hvert som skyggen kommer». Nå vet jo ikke jeg helt hva de holder på med som vil få skyggen til å komme, men det er jo noe som du sikkert vil få vite mer om etter hvert da. Jeg vet ikke hva jeg på en måte kan si om lyset sånn sett. Det er i hvert fall mørkt. Det er det de bruker da. Mørkt for å skape en sånn spennende stemning da.

[20:45] Meg - Og lyden.

[20:50] Thomas - Lyder er også... Igjen har du jo det... Det var noen ganger det var visse sånne lyder som fikk meg til å oppleve at det var noe i nærheten. Så det fikk meg på en måte til å snu meg og se meg om da. Men det var jo aldri noe der liksom. Jeg fikk meg på en måte en sånn idé om at her er det kanskje noe. Det syns jeg var litt fint, jeg fikk nesten de reaksjonene fram i meg uten at jeg tenkte over det eller noe. Jeg bare oppdaget at jeg snudde meg og så meg rundt. Liksom, «var det noe der?». Det og... Det viser jo at spillet har lyktes litt. Og at det får den effekten på meg. Ikke bare det at lyden får meg til å snu meg. Men også at jeg har levd meg såpass mye inn i karakteren at jeg velger å snu meg etter lyder. Det er ikke bevisste handlinger for å spille spillet, men det er ubevisste handlinger fordi jeg har klart å oppnå en viss kontakt med karakteren som jeg spiller. Så lyden får jo til en viss grad det til. Det er en av de mediene som får det til å skje. Men jeg må innrømme at som et... Dette er litt på siden av de spørsmålene, men det går jo opp mot dette med spennende spill. Så følte jeg foreløpig at dette ikke var et så spennende da. Men jeg har en idé om at jo lenger du kommer i spillet, og jo mer kontakt du får med karakteren, jo mer spennende vil det gjerne bli etter hvert da. Så du på en måte kommer mer inn i spillet.

[22:25] Meg - Ja, og at du ikke har noen som sitter bak deg og stirrer deg i nakken når du spiller.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[22:30] Thomas - Ja, det kan være det også. At da datt stemningen litt ut.

[22:40] Meg - Skal vi se, jeg tenkte å finne noe... En av de stedene... Litt etter her...

(lyder fra spillet, lydteppe, lave skrik i det fjerne, monstrisøse andre lyder)

[23:20] Meg - Du hører jo her...

[22:23] Thomas - Skriking ja.

(lyder fra spillet)

[22:35] Thomas - Det var en plass du kommer opp, og så hører du en dame som skriker, som det høres ut som det kommer fra en retning der borte. Da husker jeg at jeg løp bare i en annen retning. Jeg var blitt så vandt med at det var... Altså jeg tolket dette her som bare minner og ting og tang fra ting han hadde opplevd før da, som kanskje bare dukket opp liksom. Som en form for flashbacks. Akkurat som når han hører samtaler med seg selv og han Alexander, så forestilte jeg meg selv at den skrikingen var det samme da. Det var ikke noe som var der, det var bare hennes sinn da. Så sånn spilte jo jeg karakteren litt da, på den måten. Men hvis man hadde opplevd at det var noe som var i de rommene, så ville man jo kanskje friket litt mer ut av det da. Men jeg husker det, de bruker jo på en måte det på en god måte da. Men jeg har opplevd, hvis jeg får lov å sammenligne det med kanskje den verste spillopplevelsen da på akkurat det, så er det et spill som heter Velvet Assassin. Jeg vet ikke om du har vært borti det? Det spillet handler om en britisk soldat, en dame, som infiltrerer nazistene på forskjellige plasser i forskjellige oppdrag da. Infiltrerer nazistbaser og sånn da, i Tyskland. Og det er jo bygget på å være rått og brutalt da. Og i en av de siste scenene da, så har de samlet opp en hel landsby, spikret de inn i en kirke, står utenfor med flammekastere, og driver og brenner opp en kirken da. Og andre står der og bare plaffer inn i kirken. Og det er så sinnsykt mye hyling og skriking, og du skal på en måte spille igjennom den scenen der da. Og vi hadde jo satt det på vanskelig da, så det var så sinnsykt vanskelig, det var nærmest helt umulig. Så vi kom om igjen og om igjen til den kirken, og hver gang vi kom så fikk du se en sånn sakte video der du fikk se de der nazistene, de var jo... de var jo bare så kvalmende de karakterene. Så kommer den vanvittig skrikingen da... Det var... Det var sånn da... Og så spurte jeg han kameraten «har du spilt igjennom det da?». Så han «nei jeg har faktisk ikke spilt igjennom det, jeg bare klarte ikke den skrikingen, jeg klarte ikke å spille mer på det». (latter). Så det var litt sånn... det er jo bare en sånn apropos i forhold til sånn lydeffekter i spill da. Kan være veldig ekstreme.

[26:35] Meg - Det kan også være knyttet tett opp mot din opplevelse av spillene og?

[26:43] Thomas - Ja, definitivt. Det kan definitivt lage veldig gode opplevelser. Men det er mange lyder og sånn t som gjør dette spillet litte granne creepy, at du blir litt nervøs av det. Så jeg syns at de klarer å bruke lyd som et medium her da.

[27:05] Meg - Ja... Så var vi vel så vidt innom det, ressurshåndtering. Du fortalte vel litt om det i sted, som...

[27:15] Thomas - Ja, hva tenker du på med ressurshåndtering?

[27:18] Meg - Da har du helse og sanity, og lampeolje og de tinder boksene. På et annet spill har du gjerne ammunisjon og andre ting, men det har du jo ikke her. Så fortell litt om det.

[27:35] Thomas - Ja, jeg opplevde jo på en måte at... Jeg har jo en idé om på en måte hvordan dette spillet her fortsetter da, basert på erfaringer fra andre spill. Og jeg antar jo at vi går nedover i denne borgen her. Etter hvert som vi går nedover vil det jo bli færre vinduer, så generelt sett vil jo rommene

bare bli mørkere og mørkere, antar jeg da. Og jeg tror nok at gjerne jeg brukte den lampen min og gjerne de fyrstikkene mine litt flittig da. For jeg hadde ikke så mye igjen der på slutten, når jeg begynte å gå nedover. Jeg hadde på en måte bare en fyrstikk, og kanskje bare en påfyll med olje. Når det gjelder helsen så var det jo bare en plass hvor jeg plukket opp... Når noe raste ned i hodet på meg, og jeg fikk noen kutt. Så det har jeg ikke vært så mye borti hvor utsatt han er på helse da, og hva som skjer, hvor ofte du kan bli utsatt på det. Så det måtte jeg jo spilt lenger før jeg visste da. Men jeg har jo plukket opp noen potions for å helbrede meg da. Og så er det jo det der med sanityen, der har jeg jo vært nede på kritisk noen ganger også. Og så skal jo man enten komme seg i lyset, eller løse noen oppgaver, for å få bra sanity igjen da. Så jeg har altså sett at sanityen har kunnet vært på helt bra da. Men der var jo, det var ganske... Hva skal jeg si... Jeg syns.. Jeg syns ikke det var mye ressurser i dette spillet her, i forhold til mange andre spill. Men jeg tror det er litt av poenget, at du skal føle en form for håpløshet eller hjelpeløshet når du spiller det da. Det er på en måte litt den følelsen jeg tror på en måte, som jeg nå bare føler litt av, som jeg tror vil bare komme sterkere og sterkere etter hvert. En form for håpløshet eller hjelpeløshet når du prøver å gå igjennom det da. Og det er på en måte, altså... Hva skal man si? Sånn generelt sett, spill prøver jo å gi deg en form for stemning, eller lage en eller annen form for verden framfor deg. Så det her spillet her, jeg opplever det jo når du summerer det opp som en litt snever verden. I muligheter. Nei, ikke akkurat i muligheter, det kommer jo an på hva jeg legger i dette her med muligheter, men i hva du skal på en måte. Fordi du er veldig mye på det, i hvert fall i forhold til hva jeg opplever det nå da, at du prøver å nøste opp en gåte, og at du skal forsøke å bevege deg mot et endelig punkt, som må være dette her inner sanctum hvor du skal ta Alexander. Og at du må løse en del oppgaver for å komme deg dit. Du kommer sannsynligvis ikke til å treffe et eneste menneske i hele spille, du kommer sannsynligvis ikke til å interagere meg noen som helst, det virket ikke sånn. Det eneste du interagerer meg er forskjellige lapper og andre historier og minner fra fortiden inntil du kommer dit du skal på en måte. Og på veien dit så sloss du hele tiden mot deg selv da. Og en eller annen form for merkelig overnaturlig ting som er besatt. Enten er det borgen, eller ett eller annet sånt. Så det blir jo en litt sånn rar setting på en måte, som alt bygger rundt. Men det var ganske vide spørsmål du har her, som gjør at det blir litt sånn vide svar.

[31:45] Meg - Ja, men jeg har spesifikke nøkkelord jeg følger. Jeg prøver å ha så vide spørsmål som mulig, og så kan du svare, og hvis det er ett eller annet du glemmer underveis så prøver jeg å hinte deg inn på det, sånn at vi får svar på det. Men nå gir du såpass gode svar til meg at det går faktisk ganske enkelt for meg.

[32:05] Thomas - Okey, ja ja, det er jo bra.

[32:10] Meg - Det har også vært de som jeg omtrent måtte dra det ut av og men... Men jeg tenker videre, også et vidt spørsmål for så vidt. Det om innlevelsen i spillet. Du har jo vært litt innpå det, men, hvor viktig er det at du lever deg inn. Og er dette et spill du lever deg inn i?

[32:25] Thomas - Ja, ehmn... Igjen, det vil jo variere fra spill til spilltype da. Men innlevelse er generelt sett utrolig viktig. Det er... Hvis man skal gå veldig ut, og på siden av spørsmålet, litt sånn «hvorfor spiller vi?» spørsmål. (latter) Så er det jo i mange tilfeller kan man jo spille for å søke nesten en sånn tilflukt i en annen tilværelse. Det kan nesten brukes som en form for avslapning. Utkobling på en måte fra andre ting. Og for å få til det da så er jo innlevelse utrolig viktig. Hvis du ikke lever deg inn i spillet, så har du heller ikke forlatt den verdenen du var i før du begynte å spille. Men innlevelse i mange spill så er det utrolig viktig for opplevelsen, for å ha en god opplevelse av spillet. Du nevnte jo Tetris i sted sant, igjen for det spillet så passer ikke utsagnet så godt, sant. Men for disse spillene her, og for dette spillet spesielt da, der du har denne gåten som du driver og nøster opp, og du beveger deg igjennom disse rommene og sånn, så er innlevelse viktig for å nyte spillet. Men det er også viktig for å

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

klare spillet. Jeg tror hvis du ikke klarer å leve deg inn i spillet så vil du fort gå deg vill i de gangene du går i rett og slett. Du vil ikke helt vite hvilke rom du går i og sånn. Fordi å vite det er knyttet litt opp mot hva du forstår av hva som foregår her på en måte, i spillet. Så her, ja, i dette spillet så er innlevelse viktig da.

[34:30] Meg - Men når du spiller sånn som dette spillet, og... Kan vi se litt på... Men la oss si sånn når du går rundt her...

(lyder fra spillet, generelle lydteppelyder)

[34:48] Meg - Hvor klart definert er grensen din når du ser på den skjermen og spiller? Hvor klart definert er grensen mellom hva som er spill og virkelighet her?

[34:52] Thomas - Okey, hva tenker du på da?

[34:56] Meg - Sånn som deg, når du satt og spilte, er det en klart definert grense for deg her hva som er spill og hva som er virkelighet?

[35:05] Thomas - Ehm... Jeg forstår kanskje spørsmålet litt, men jeg er ikke helt sikker på om jeg forstår spørsmålet. Altså, jeg velger jo å ta på en måte... Altså, når jeg ser dette spillet, så velger jeg jo å akseptere alle premissene som spillet setter som virkelige. Jeg prøver jo å fantasere meg om... Altså lage meg en fantasi om at jeg er denne personen med disse problemstillingene. Jeg prøver å gjøre det jeg skal for å løse de. Så sånn sett så aksepterer jeg jo spillet helt ut da. Og da aksepterer jeg jo også premisset om at det faktisk finnes en form for besettelse av borgen som gjør at for eksempel mørket er farlig. Og her ser du jo for eksempel i akkurat denne spill sekvensen at det er vanvittig mørkt da. Men poenget er at selv om det er mørkt så har jeg en følelse av at jeg ikke bør bruke opp lyset jeg har likevel, fordi at jeg vet litt hva jeg skal her nå, jeg skal bare bevege meg litt igjennom dette området. Det er ingenting som jeg skal plukke opp her, på en måte. Jeg sparer lyset mitt til et bedre tidspunkt på en måte. Sånn bare apropos det og da. Men for meg, hva skal jeg si? Jeg tror jeg har en grei forståelse av at jeg spiller et spill. Sånn sett er jo hele spillet et spill. Men når jeg først har bestemt meg for å spille spillet og leve meg inn i spillet så aksepterer jeg egentlig alt i spillet som virkelig. Det gjør jeg som oftest når jeg spiller. Hvis jeg ikke klarer å akseptere det som virkelig så tror jeg det bryter med min evne til å leve meg inn i spillet. Så da får jeg ikke innlevelse, så dermed så vil jeg jo da gjerne si at nei jeg klarte ikke å leve meg inn i spillet, jeg klarte ikke å få den graden av innlevelse som jeg har lyst til, og da spiller jeg gjerne ikke det spillet. Hvis jeg ikke føler at jeg er rimelig i det i det hele tatt.

[37:24] Meg - Så du må delvis inn i det, men samtidig er du fullt klar over at det er et spill hele veien?

[37:29] Thomas - Ja det, jeg vil påstå at jeg er klar over at det er et spill hele veien ja. Ja, jeg opplever det sånn. At jeg har en forståelse av at det er et spill ja. Men altså det er jo visse spill som er artig, jeg er jo veldig fan av GTA for eksempel, og der er jo det situasjoner hvor du kan gå på gaten, og så liksom tenke, få en vittig tanke fra GTA da. I det du går på gaten liksom. «Om ikke jeg bare skulle kastet han der ut av gaten, og tatt bilen hennes og kjørt?».

[38:05] Meg - Ja, «trykk X nå, så stjeler jeg den bilen».

(latter)

[38:15] Thomas - Ja, sant. Men det betyr jo ikke at jeg ikke er i stand til å skille mellom spill og virkelighet. Det trenger ikke å bety noe i den retningen der, selv om man har lyst å bringe spill effekter inn i det vanlige livet liksom.



[38:47] Meg - Ja, det er vel bare Dagbladet det som påstår at spill gjør oss voldelig. Mediepanikk kaller de det. Hver gang noen har skutt noen så prøver de å finne ut om de har spilt Counter Strike.

[38:55] Thomas - Ja, men det var jo en eller annen, som jeg har hørt, gutt på en politistasjon som hadde fått tak i et våpen. Som hadde skutt seg ut av politistasjonen da. Og da hadde han skutt alle politimennene i hodet da. Og da mente de det at grunnen til at han fikk det til var at han hadde spilt dataspill. Fordi det var så vanvittig skyting, at han hadde ikke klart å få det der til hvis det ikke var for at han hadde gjort det mange ganger på en datamaskin. Da hadde han ikke fått til å skyte sånn. Det kan jo være at det går an, jeg tror det kan la seg gjøre å trene opp via dataspill.

[39:30] Meg - Men ikke at det gjør deg voldelig?

[39:35] Thomas - Men da er det... Det er et litt interessant spørsmål. Jeg kan ikke helt si at... Jeg kan ikke helt utelukke at du kan bli mer voldelig av å spille voldelige spill. Jeg syns det for så vidt kan være en rimelig tese. Altså, det at jeg vet at det er et spill, det er greit nok. Men likevel så lever jeg jo meg inn i situasjonen som den personen. På en måte så blir jo det en simulering. Altså jeg simulerer. Men i den prosessen hvor jeg simulerer, så gjør jeg jo handlinger. Så i det at jeg gjør veldig mange voldelige handlinger i en simulering, så er det jo en viss sjanse for at jeg kan havne i en situasjon som jeg da har simulert mange ganger igjennom et spill, der jeg kan da ty til en voldelig handling, på en måte. Gitt at jeg har simulert det mange ganger i et spill. Altså, jeg kan se for meg at det er plausibelt. Men det er nesten noe man må prøve ut da.

[40:40] Meg - Ja, forskningen der er vel litt sånn så som så. Men det blir vel helst sånn at de som har bevist det, da, metodisk sett så er det klart at de har forsøkt å bevise det. Men forskningen sier vel egentlig at «tja», at det kan ha en effekt, men ikke av den typen der. For eksempel i Dagbladet var det en artikkel om en i Belgia, eller Tyskland, som endte i en skyte episode. Og med en gang skylte de på det at han spilte mye Counter Strike. Men så fant de ut litt etter det at faren hadde skytebane i kjelleren, og hadde skap full av våpen i huset, og alt mulig sånt. Kanskje det og hadde en effekt... At han da, når han har vokst opp i et sånt hjem, så er gjerne heller det grunnen til at han har oppsøkt Counter Strike, enn at Counter Strike har fått han til å oppsøke våpen. Men alle medier lider i begynnelsen av noe som heter mediepanikk, sant. Kino, tv, farge-TV faktisk og, var veldig farlige ting i begynnelsen.

[42:00] Thomas - Mhm. Det er jo vanskelige spørsmål. Det er jo på en måte åpne spørsmål. Det er ikke godt å vite hvordan vi lar oss påvirke.

[42:10] Meg - Ja, det ender som oftest opp med at «ja, det påvirker oss litt, men ikke så mye som de som er livredd disse mediene påstår».

[42:17] Thomas - Men jeg har hørt myter for eksempel om at hvis det går en stor boksekamp på tv, så er det mer voldsepisoder etterpå. I på en måte området der det har vært kamp. At folk kan bli påvirket av sånne ting da.

[42:44] Meg - Mhm. Men det kan jo også bety at når det er en stor boksekamp på tv, så er det flere som er ute og drikker for eksempel.

[42:48] Thomas - Meget godt poeng. Altså, det er så mange årsaks muligheter.

[42:52] Meg - Ja, det er derfor jeg i hvert fall sier «tja». Det kan være, men mest sannsynlig veldig liten... Etter min mening hvert fall. Uten å spore for mye av egentlig. (latter). Men det er veldig interessante problemstillinger.

[43:08] Thomas - Det er det.

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

[43:11] Meg - Men når vi først er inne på forholdet ditt til spillverdenen. Det er et begrep innen spill forskningen. Han veilederen min har forsket mye på det i doktorgraden sin; et begrep kalt avatar.

[43:24] Thomas - Okey, ja, riktig.

[43:26] Meg - Letteste måten å forklare det på er vel egentlig... Du har sett filmen? Måten du går inn og tar over en kropp i en annen verden.

[43:38] Thomas - Riktig. Så World of Warcraft er vel det perfekte eksempelet der.

[43:42] Meg - Subjektivt sett er det gjerne det ja. Du har din avatar der ja. Mens samtidig vil du ha et annet avatarforhold i en 3D verden i førsteperson. Hvordan er forholdet ditt her til han karakteren, innenfor det begrepet?

[44:10] Thomas - Til Daniel her, eller generelt sett?

[44:13] Meg - Til Daniel.

[44:15] Thomas - Til Daniel... Ehm... Vel... Forholdet mitt til Daniel er jo at jeg prøver jo så godt jeg kan å leve meg inn i hennes situasjon da. Å være Daniel. Og jeg er Daniel opp til et visst punkt. Det punktet går omtrent der Daniel faller og slår seg. I det Daniel faller og slår seg er jeg egentlig ikke Daniel lenger. Da sitter jeg og ser på hva som skjer med Daniel på en måte. Hvis du skjønner hva jeg mener.

[44:45] Meg - Ja, jeg skjønner.

[44:50] Thomas - Så, så godt som mulig prøver jeg å være Daniel, og det syns jeg gjør spillet spennende også. Det er jo klart at når jeg spiller spillet.... Jeg spiller jo for å bli stimulert. Jeg ønsker jo stimulanse. Hvis man skal si det sånn upersonlig, så ønsker jeg stimulanse. Og for å få stimulanse så må jeg engasjere meg. Hvis jeg sitter og sier «ja, men, dette er bare pixler på en skjerm», så blir det ingen stimulanse utav det på en måte. Jeg må gå hakket videre. Jeg må sitte disse pixlene sammen. jeg må på en måte knytte sammen den historien som blir forsøkt fortalt der som kommer igjennom Daniel, og jeg må da prøve å være Daniel. Og han er jo redd, og forvirret, utvilsomt. Men han skjønner han har en form for oppgave også foran seg. Han har fått noen hint fra seg selv om hva han bør gjøre. Sant. Så da lever jeg jo meg inn i Daniel så godt som mulig for å oppleve og bli så stimulert som mulig. Og da er det jo gjerne sånn at når ting går så gale, så er jo det gjerne «wops, jaja, det var synd». Da lever jeg ikke meg sånn inn i det som jeg hadde gjort om det var meg, selvfølgelig. Det er jo der man på en måte bryter det båndet.

[46:20] Meg - Jeg merker også at du sier mye om Daniel. Men, la oss si han hadde hett (navn på spilleren). Hadde det hjulpet på?

[46:25] Thomas - Om det ville spilt noen rolle?

[46:28] Meg - Ja.

[46:30] Thomas - Nei, egentlig ikke. Jeg tror ikke det ville spilt noen særlig rolle. Jeg tror aldri jeg ville forvekslet den personen jeg spiller i et spill med meg selv, som jeg er til vanlig. Fordi det er knyttet litt opp mot de historiene som foregår, på en måte. Så det spiller ikke så stor rolle hva personen heter. Fordi det er mer knyttet opp mot den historien som foregår.

[47:04] Meg - Det blir litt for absurd til at det kunne vært din historie?

[47:08] Thomas - Ja, absolutt. Og så er det jo et helt annet hundreårstall også. Det er jo på tidlig attenhundretall... Nei, ja, det blir absolutt for absurd til at det handler om meg. Denne karakteren. På er en annen karakter er det kanskje til og med fordel med et annet navn.

[47:35] Meg - Kanskje kunne velge det selv?

[47:40] Thomas - Det syns jeg er litt oppskrytt, å kunne velge mye selv. Jeg liker for så vidt spill som har færre valgmuligheter også. Der du får utlevert noe, som du så må leve med. Det syns jeg ofte er helt greit.

[47:55] Meg - Ja, fordi jeg har et spesifikt... Det er et spesifikt punkt inni her.

(lyder fra spillet, taket faller ned over Daniel)

[49:00] Meg - Nå blir du ikke angrepet noen steder i spillet, men det der er jo et eksempel på et sted hvor du blir angrepet..

[49:04] Thomas - Der jeg får skade ja.

[49:06] Meg - Ja. Når den faller på deg der. Er det du eller er det Daniel som blir angrepet der? I øyeblikket der, fellingen av at den faller der.

[49:23] Thomas - Jeg vet ikke, akkurat i det øyeblikket der kan du vel si at jeg får den steinen i hodet ja. Såpass spiller jeg jo på en måte spilleren. jeg får jo den steinen i hodet. Men jeg vet ikke helt, det der blir vanskelig å svare på... Man må ha mer teknologi før man kan svare på det der egentlig. Man må ha et spill hvor man har forskjellig teknologi knyttet til kroppen der man har anledning til å sende noen signaler til kroppen, og ser om den tar imot eller aksepterer det rett og slett. Men jeg tror man kunne klart å overbevise en person om at det skjedde med en av personene. Hvis man hadde gått inn for det. Men kanskje ikke via dette spillet. Mer på et generelt plan. Men jeg tror nok at jeg opplever det sånn ja. Det har jo vært situasjoner og spill der du på en måte kan få nesten en tendens til å gjøre ett eller annet med kroppen din på en måte, når du spiller da. I håp om at jeg skal gjøre ting bedre i spillet, noe du over hodet ikke har samsagt til å gjøre, selvfølgelig. Men det er ikke en hundre prosent bevisst handling, sant. Så det der tror jeg du kan se ved å registrere hvor mange ubevisste handlinger du gjør i løpet av spillet, som er knyttet til den personen du spiller på en måte. Jeg vet ikke, kan vi se hva jeg gjør når jeg blir skadet der da? Se handlingene mine i det jeg blir skadet.

(lyder fra spillet, taket raser ned over Daniel).

[51:15] Thomas - Jeg vet ikke, jeg tror jeg bare blir stående i ro på en måte.

[51:25] Meg - Ja, imens det faller? Ja, det er vel ikke så mange eksempler i dette spillet å ta av egentlig. De jeg har i DOOM 3, der er det jo konstant folk som spretter ut i trynet på deg. Da er det vel gjerne den feelingen av at de spretter nesten ut av skjermen av og til. Men, her er de tjo ingen som angriper deg. Så er vel vanskelig spørsmål å svare på i dette spillet. Men, også innen avatar så er jo det... Når du beveger deg rundt. Da kan vi egentlig gå helt til begynnelsen, når du lærer deg kontrollerne, vi snakket jo litt om det i sted. Måten disse kontrollerne her gir deg en kontroll inn i verdenen her. Hvordan virker det på ditt forhold til han Daniel?

(lyder fra spillet, helt i begynnelsen av spillet)

[52:30] Thomas - Ja, det blir jo på en måte... Kontrollerne vil jo på en måte gi graden av innlevelse, kan jeg på en måte si da. Altså det er jo kontrollene som... Kontrollene er jo i stor grad måten du klarer å leve ut dine ønsker til å gjøre en handling. I spillet. Så er det jo noen ting som må veies opp mot hverandre, litt sånn generelt kanskje i spill. Når man skal lage kontrollere. Og det er jo på en måte

hvor lett det skal være å spille da. Det er liksom to retninger å gå. Enten så er det sånn at det blir et sånn ferdighetsspill der du har et sett med kontroller og så må du på en måte sette sammen kombinasjoner og gi forskjellige signaler med kontrollene for å gjøre forskjellige handlinger. Da tenker jeg typisk på for eksempel Tekken spill eller noe sånt som det. Det krevet et sett med kombinasjoner for å gjøre en handling. Men andre spill de kan være mer.. De kan være laget på en annen måte der de ikke krever kombinasjoner i så stor grad. De er litt snillere med hva som skal til for å gjøre handlingen. Men de krever kanskje mer en timing på en måte. Ikke det at Tekken ikke krever timing... Men der er det gjerne sånn at då lenge du gjør det timet så kan du gjøre en vanvittig handling bare med ett tastetrykk på en måte. Så her sånn i dette spillet så syns jeg at kontrollene er rimelig enkle, men det er ikke så... Vi har løping, hopping, kryping, og så er det jo på en måte det å bruke musen som mer sånn finmotorikk for å bevege deg og flytte på ting og sånn da. Og det er gnaske enkelt å spille spillet da. Daniel ser jo ikke på noen måte ut som han er en superhelt her. Han skal jo ikke utføre noen superhelt handlinger. Virker det som da. Så da får du den typen kontroll som gjør at du kan gjøre egentlig veldig mye, men ingenting ekstraordinært da. Bortsett fra at han flytter en vanvittig stor stein en eller annen plass da. Men det som er litt stilig da er at de har lagt inn litt forskjell i det. Hvis han flytter en litt lett ting, så ser du han klarer å løfte den. Imens den steinen ser du han bare klarer å rulle vekk.

[55:25] Meg - Må bevege på kroppen din på en måte?

[55:30] Thomas - Ja, der var det jo også sånn at du kunne ikke gjøre det bare med musen, du måtte bruke tastene også. Men jeg vet ikke hva mer du tenker på med tanke på kontrollene her? Hvis det er noen mer spesifikke spørsmål kanskje?

[55:50] Meg - Nei, vi kan heller gå videre på spørsmål nummer 9. Troverdigheten inni her. Vi var vel inne på det i sted når vi snakket om det estetiske. Men da tenker jeg på det estetiske inni her, og kontrolleren som vi har nettopp snakket om, og historien og at det følger naturlover. At det er en troverdig verden.

[56:15] Thomas - Ja, nei. Jeg syns som sagt at når jeg kritiserer grafikken så er det bare fordi at jeg har opplevd spill som jeg vil karakterisere som bedre. Grafikk er veldig bra, men det er, syns jeg, ikke helt nødvendig. Spill kan ha dårlig grafikk, men være utrolig kule selv om. Det er ikke alltid nødvendig å ha god grafikk for å skape god innlevelse. Jeg tror det er veldig sammensatte ting som skaper god innlevelse da. At troverdighet og innlevelse, det går på en måte hånd i hånd, syns jeg da. Jo mer troverdig jeg finner det, jo lettere finner jeg innlevelsen, på en måte. Men sant, troverdighet er et litt sånn finurlig ord da, fordi at jeg vil jo si at på ene siden ville jeg jo sagt at dette skjedde med meg, så hadde det jo ikke vært noe troverdig i det hele tatt. Hadde jo ikke trodd på det. Men jeg har jo en viss vilje til å leve meg inn i det. Jeg har en god porsjon goodwill, fordi jeg vet at en god innlevelse gjør spillet gøyere. Sant. Så jeg lever meg veldig lett inn i ting. Jeg aksepterer ganske ofte premisser uten å sette noen spørsmål ved det. Fordi jeg har lyst å leve meg inn, sant. Og dette spillet her følte jeg at jeg kunne leve meg inn i ganske kjapt. Denne forvirrede personen. Så det syns jeg var spennende. Og det var egentlig ganske greit også, fordi ditt første oppdrag var bare å følge noen prikker. Disse vannprikkenene som jeg ikke klarte helt å avgjøre hva var på en måte da. Det var litt for lyst til å være blod, men jeg var ikke helt sikker på hva det var for noe. Men oppgaven var å følge se, sant. Og dermed sant, når jeg begynte å gjøre det så lærte jeg meg å gå og bevege meg og alt i samme slengen på en måte. Så jeg syns dette er et helt troverdig spill.

[58:20] Meg - er det viktig for stemningen? Da tenker jeg spesifikt på horror spill.

[58:28] Thomas - Jeg kan si, det er litt artig, men det første horror spillet jeg spilte var på Amiga da. Det het Waxworks. Jeg spilte ikke så veldig langt da. Men det opplevde jeg som mye eklere enn dette spillet her da. Men det kan være fordi jeg var mye yngre også. Så det var veldig spesielt. Da var det jo... jeg husker ikke, det var jo ikke så veldig langt jeg kom i det spillet. Men da var det jo sånn at du fant en sånn sigd. Og så gikk du, og så bare hendene dine oppe med sigden i ene hånden. Kom det ett eller annet sånn zombie aktig dyr mot deg, og du måtte bare hogge til med den der sigden, og prøvde å drepe det der dyret med den der sigden. Og som oftest gikk det ikke, du ble heller bare drept selv. Men med en gang når du klarte å drepe det da, så kom det opp et sånn bilde der du bare så en sånn avhugget hals da, og resten av kroppen. Sånn bare «ja, du hogget hodet av monsteret». (latter) Det var bare sånn skikkelig ekkelt bilde, de hadde gjort seg skikkelig flid med det, å tegne ett sånn bilde som bare kom opp liksom. Så sånn sett så... Jeg glemte litt spørsmålet, som gjør at jeg ikke klarer å runde det helt av. Hva var det du spurte om på det?

[59:45] Meg - Nei, det var jo... vi var vel innenfor troverdighet, innenfor horror sjanger.

[59:50] Thomas - Ja, som horror sjanger ja. Ja, altså, troverdig innenfor horror sjanger... Hva skal man si? Det er jo det spillet går ut på da. Jeg synes det er spennende, men jeg er ikke helt sikker. Som sagt så var jeg ikke helt... Jeg va rikke creepet ut enda da. Så jeg kunne godt tenkt meg kanskje... Altså problemet som spillet har foreløpig er at jeg vet ikke helt hva som kan skje med Daniel, om han mislykkes på en måte. Det er på en måte... Jeg liker spill som gir en liten smak på hva som skjer hvis du mislykkes. Hvis du for eksempel skal bevege deg igjennom et område da, så ser du tilfeldigvis en annen kis som beveger seg igjennom området, så ser du på en måte han blir snappet opp av ett eller annet mystisk dyr, og så hører du noe forferdelig skriking og noen lyder og der flyr et bein og der flyr en arm liksom. (latter). Så er det liksom, «Nå er det din tur å bevege deg igjennom det». Da har du liksom en ide om hva som skjer hvis du mislykkes. Og det har jeg ikke fått her enda da. Så det gjør at jeg ikke er helt freaket ut enda da. Så jeg kunne tenkt meg gjerne litt mer encoounters, da. Jeg så jo at det vandret rundt en zombie der, så jo så vidt en zombie som forsvant og sånn. Men vet liksom ikke hvor farlig de er eller noen sanne ting, eller at jeg fortsatt ikke føler at jeg spiller med livet som innsats her da. Hvis du er med på den.

[1:02:05] Meg - Så har jeg to litt mer avrundende spørsmål. Og da først horror som sjanger. Hva mener du et godt horror dataspill bør inneholde?

[1:02:20] Thomas - Ehm... Det er mer... Jeg vil kanskje snu spørsmålet litt hvis jeg får lov til det. Heller hva bør et godt horror spill gjøre. Det bør inneholde de nødvendige tingene til å skape en viss stemning da. Men det trenger ikke være gitt hva det er som skaper den stemningen. Det kan godt være helt mørke ganger, som her. Men du kunne sikkert laget et vanvittig ekkelt horror spill der du gikk i dønn lys hele tiden. Sant, med bare et fåtalls mørke plasser hvor du kanskje hadde et fnugg av et håp tom å kanskje greie å gjemme deg. Hvem vet? Nei, jeg vet ikke. Men poenget er at det må skape en form for... For det første, du må jo få en innlevelse med karakteren, sånn at du kan bli skremt når karakteren er i fare. Og så må du kunne gi troverdig form for fare som du kan bli skremt av da. Og som du må ha nok kjærlighet til karakteren din at du skulle ønske at den ikke skal havne i da, den typen fare. Og det kan jo være forskjellig form for fare selvfølgelig. Det kan være fysisk vold og lemlestelse, det kan være den verste form for psykisk lemlestelse. Men det vil jo alltid være en form for skade inne i bildet. Så det er vel egentlig de faktorene da. Og så er det jo gjerne hvis du da i tillegg har en verden som gir et inntrykk av håpløshet, fortvilelse eller grusomhet så bidrar jo dette også til å skape generelt sett dårlig stemning. Sånn bør det jo være i horror. Det er vel egentlig det man er ute etter. Så syke personer som har gjort syke ting, og du hører om de, det er jo klassisk horror. Så i dette spillet finnes det jo en del her fortsatt, men jeg føler at det er nødt å... Spillet kan være veldig bra, men

## Brukeropplevelser av Horror Dataspill

jeg føler at... Jeg har kommet ganske kort i spillet, og kan ikke avgjøre enda, men det må nødt å levere en del ekstra før jeg føler at det tilfredsstillende i hvert fall mitt krav til horror, da. Men det kan fort komme, på en måte. Det kan veldig fort komme her. Mye ligger jo til rette, sånn som han Alexander har fått tak i mye folk og sånn som det. Da kommer det jo an på hva han har gjort med de folkene. Det kommer jo an på om du finner de folkene rundt om etter hvert. Gjør du det så vil du jo på en måte oppleve en større og større grad av horror da. Gradvis hvis du opplever at du kommer i kontakt med ting som... Ja, det kan være forskjellige ting. Så vil du jo på en måte få en større og større følelse av det.

[1:05:45] Meg - Og så spørsmål om appell. Hva er det sånne spill tror du som appellerer til folk? Hva er det som får de til å velge sånne spill?

[1:20:15] Thomas - Ja, der tenker jeg... Det tror jeg vi har vært litt inne på også. Jeg tror jo det har med stimulans å gjøre, igjen da. At vi spiller for å bli stimulert. Og der er det visse ting, akkurat som smaker, du har forskjellige typer smak, sur søt salt og så videre. Så vil du ha forskjellige typer stimulans også, sånn som kanskje, altså, humor og den typen stimulanse. Eller frykt er en stimulanse, sant. Glede. Og det er vel gjerne det at det er lett å bli stimulert i den frykt sjangeren, da. Og at det er mye du kan gjøre for å stimulere der da, som gjør at spillet gir stimulanse. Imens andre sjangre gjerne ikke er like lett å skape like mye stimulanse, eller like sterke inntrykk, på en måte. Så det tror jeg er grunnen til at horror blir attraktivt, da. Så egentlig et kort svar der for en gang skyld.

(latter)

[1:07:15] Meg - Ja, men da er vi ferdig.

- Slutt -