

Etikk i *The Walking Dead*

JOURNALFØRINGER OG RESPONDENTINTERVJU

OVERSIKT

<u>ELENA</u>	2
<i>JOURNALFØRINGER</i>	2
INTERVJU	5
<u>LEON</u>	12
<i>JOURNALFØRINGER</i>	12
INTERVJU	14
<u>MARKUS</u>	17
<i>JOURNALFØRINGER</i>	17
INTERVJU	21
<u>JOHN</u>	28
<i>JOURNALFØRINGER</i>	28
INTERVJU	30
<u>MAX</u>	34
<i>JOURNALFØRINGER</i>	34
INTERVJU:	39
<u>ELISABETH</u>	43
<i>JOURNALFØRINGER</i>	43
INTERVJU	48
<u>FRANK</u>	52
<i>JOURNALFØRINGER</i>	52
INTERVJU	56
<u>SIRI</u>	60
<i>JOURNALFØRINGER</i>	60
INTERVJU	62

ELENA

Journalføringer

1. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	6. august 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Møtte Clementine, blei angrepe av en zombie, drepte en zombie med hammer, såg en mann bli drept av en zombie.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Drepte en zombie med hammer!	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Var litt skummelt, kjipte meg. Rart å slå inn fjeset til nokon på den måten :(

2. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	8. august 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. For frå apoteket for å hjelpe ein kar. Forsøkte også å hjelpe ei dame som vi trudde trengte hjelp. Drap tre zombiar med skrujern og øks. Det viste seg derimot at dama ikkje trengte hjelp då ho hadde blitt bitt og hadde sperra seg inne for å ikkje skada nokon. Såg vidare at ho drap seg med pistol. Etter at vi kom tilbake til apoteket passa eg på at alle hadde det bra, før eg starta med å få tak i Nøkklar til apoteket. Viste seg at det var min eigen. Zombibror som hadde dei, måtte altså drepe han, då med øks... Alarmen gikk av og heile gjengen måtte flykte sidan vi vart angrepen. Måtte "velge" mellom å redde ein person over ein annan.. Flykta til eit motell.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Då dama som hadde blitt bitt kverka seg sjølv.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Ekkelt! Ho var ikkje blitt zombie enno men visste vel kva ho hadde i vente..	

3. økt:

Dato for spillingen	9. august 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.	
<p>Vore ute i skogen på jakt etter mat, møtte tre karar der den eine satt fast i ei bjørnefelle. Kappa av han beinet for å få han laus (dødde seinare), mann nr to vart drepen. Tatt med dei to andre tilbake til hotellet, misnøye i gruppa sidan det er lite tilgang på mat. Rasjonert mat, gitt til dei eldste og dei yngste. Møtt to menn som ville bytte bensin mot mat. Bytta "location" til gården deira, hjelpt til der for å auke sjangsane for mat. Vart angripen av ukjente menn i skogen (ikkje zombiar), reist ut i skogen for å undersøkje.</p>	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.	
<p>Å velje kven som skulle få ete.</p> <p>Når gruppa var i mot å ta imot ein ekstra person.</p>	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.	
<p>Tenkte i utgangspunktet det var lurt å gi mat til dei næraste i gruppa men følte det var mest rett å gi til borna og den eldre og sjuke.</p> <p>Tenkte at ein person umulig kan overleve aleine og at det var meget kynisk av dei som meinte at den nye måtte klare seg sjølv</p>	

4. økt:

Dato for spillingen	10. august 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.	
<p>Fann ut at dei som bodde på gården egentlig ville ta oss til fange og ete oss. Blitt tatt til fange i eit kjølerom. Faren til Lilly dødde (kanskje) og vi knuste skallen hans med ein saltstein for å unngå at han kom til live igjen i framtida.</p>	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.	
<p>At vi (mest truleg) drepte faren til Lilly</p>	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.	
<p>Angra på at vi ikkje venta til vi var sikker på at han var død!</p>	

5. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	11. august 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Rømte frå gården tilbake til motellet. Fann ut at ein i gruppa samarbeida med bandittane. Vart angripen av bandittar og daude samtidig! Måtte rømme frå motellet i bobilen. Lily drap Doug med eit uhell:-(Resten av gruppa fann ut at eg var ein dømt mordar.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. At Doug vart drept uten grunn!	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Usikker på om eg burde ha gjort andre val, f.eks tatt på meg skylda for samarbeidet med bandittane.	

Intervju

Gjennomført muntlig gjennom Skype 24.08.17.

(-) representerer nølelyd

(_) representerer tenkepause

Meg: *Kan du fortelle meg litt om ditt forhold til dataspill?*

Elena: - Mitt forhold til dataspill er – at jeg – har ikke så mye erfaring med det. Men jeg har spilt veldig masse Freecell, kabal på mobilen, gjennom mitt liv. Jeg har også vært kjempeflink til å spille Tetris. Bortsett fra det har jeg aldri spilt TV-spill for eksempel, eller dataspill.

Sånn, ja sånn som nå. **Meg:** *Så dette er første gang?* **Elena:** Nei, nei eller – vi hadde smurfespill når vi var små, sånn_ hva heter det når man skal_ liksom man går med smurfen og skal løse ulike oppgaver og sånn. Det var på data. Og så har jeg prøvd å spille CS. På data-LAN som tenåring, og det var litt gøy men ikke noe jeg tenkte at jeg skulle begynne med. Jeg kan nok klassifiseres som en ikke-dataspill-spillende person.

Meg: *Er det noen grunn til at du ikke spiller dataspill?*

Elena: - Nei det har vel bare blitt sånn. Det er ikke noe som jeg har tenkt at jeg har lyst til å prøve eller som jeg finner innbydende. Så det er egentlig så enkelt. Men jeg har hørt folk som har sagt sånn her at ”ja viss du prøver det så kommer du kanskje til å like det” men jeg har ikke gidde, har ikke tenkt_ har ikke følt på trangen.

Meg: *Kan du fortelle litt enkelt om hva du synes om dataspillet The Walking Dead som du har spilt nå?*

Elena: - Egentlig så var jeg ganske overrasket fordi jeg synes at det var ganske spennende egentlig, man ble jo litt sånn_ når man først begynte så fikk man lyst til å vite hvordan det skulle gå og hva som skulle skje nest og sånn. Men så var det også litt ”langdrygt” av og til, sånn _ det ble litt sånn_ innimellom litt kjedelig. Så det var litt sånn begge deler.

Meg: *Hvor mye fikk du spilt?*

Elena: Jeg fikk spilt 3 episoder. Men jeg kan faktisk være troende til å spille ut hele. Bare for å sjekke.

Meg: *Kjenner du til TV-serien eller tegneserien?*

Elena: Jeg kjenner til det men jeg har ikke sett det. Jeg begynte å se på *The Walking Dead* og så første episode men så har jeg ikke sett mer, rett og slett fordi jeg har glemt det fordi det er så mange serier_ det var ikke det at jeg ikke likte det.

Meg: *Kan du si litt om hvordan du opplevde valgsituasjonene i spillet?*

Elena: - Det var – det første jeg tenkte var jo at man hadde så kort tid å tenke på – og i starten var det sånn at jeg bare valgte litt på måfå bare fordi jeg ble så stressa av tida og bare valgte. Og etter hvert så skjønnte jeg at jeg måtte bruke tida godt og tenke gjennom hva jeg valgte, for jeg så jo at det fikk konsekvenser – og så – etter hvert så begynte det å bli litt mer spennende fordi det kom jo de statistikkene på slutten vet du_ av episodene, som viser hvordan du har valgt i forhold til andre som har spilt – og da ble jeg litt skuffa over at jeg valgte litt ”mainstream”. Men i starten ble jeg litt sånn – når jeg skulle begynne å tenke selv og sånn - så ble jeg litt usikker etterpå om jeg valgte riktig og sånn og så får man jo aldri vite hvilke konsekvenser det ville fått om man hadde valg annerledes. Men det var en gang – det var inne på det fryserommet – jeg var innestengt på et fryserom med – når har jeg glemt hva de heter da, men det var hun datteren og han faren – og hun lille jenta og en kar til, og så fikk han – faren sikkert hjerteinfarkt eller det var i hvert fall slik at han kollapset og da begynte han andre å si at vi måtte drepe han sånn at han ikke ble en ”walking dead”. Og så trykte jeg feil slik at jeg hjalp han å drepe ham og det var helt forferdelig for det var ikke det jeg ville i det hele tatt og så knuste vi trynet hans med nesten sånn_ en svær sånn stor sånn murstein rett i trynet hans. Og da ble jeg nesten lei meg fordi det var ikke det jeg ville i det hele tatt, men jeg bomma på knappen. **Meg:** *Du trykte feil?* **Elena:** Ja, jeg hadde tenkt å si ”vi må ikke gjøre det, vi må ikke gjøre det, vi må vente” fordi han var ikke død enda og så drepte vi han. Så det jeg ville var å vente til han var død og så heller knuse han etterpå da. Men ja_ det var skikkelig trassig, da fikk jeg skikkelig dårlig samvittighet.

Meg: *I hvilken grad reflekterer valgene du tar dine egne holdninger? Går du inn og blir karakteren eller veier du alt opp mot dine egne holdninger og eget tankesett?*

Elena: Jeg – tenker liksom at han mannen liksom var meg og så tok jeg de valgene jeg ville tatt viss det faktisk var meg som var i den situasjonen – så ja jeg vil si at det reflekterte mine holdninger. I stor grad. Det var derfor jeg ble så lei meg da vi drepte han fyren.

Meg: Hva tenker du om konsekvensene av valgene dine da?

Elena: - sånn jevnt over så – eller – så_ de konsekvensene de fikk i spillet? *Meg: Ja.* **Elena:** De konsekvensene det fikk for meg i spillet? Hva jeg tenker om de? *Meg: Ja.* **Elena:** - sånn jevnt over så føler jeg selv at jeg gjorde gode valg – men – det var litt sånn_ av og til så må man tenke litt på seg selv – og ikke bare liksom _ å være litt egoistisk for å prøve å overleve og ta litt valg som kunne være gode på lang sikt liksom. Men akkurat hva jeg tenkte om det – det er litt vanskelig spørsmål da. Men jevnt over var jeg egentlig fornøyd med egen innsats.

Meg: Synes du det var lett å forutse hva ulike valg førte til? **Elena:** Nei ikke i det hele tatt. For av og til så var det sånn – viss det var noe han fyren skulle si da – så så egentlig responsen helt fint ut slik den stod skrevet, men så velger du og så blir liksom svaret_ svarer han i et annet toneleie og høres kanskje bryskere ut og – enn det du hadde tenkt skulle komme ut da_ og da ble det jo på en måte feil valg sånn sett. Fordi man_ kanskje man av og til skulle valgt å ikke si noe_ i noen situasjoner der man kanskje skulle latt være å blande seg i en samtale – med to andre for eksempel. Like greit å bare være stille ofte. Det tenke jeg. Så det var noen ganger da jeg ble skuffa over den responsen som faktisk kom. *Meg: Så du hadde forventet et annet utfall da?* **Elena:** Ja, for det står jo for eksempel bare starten på en setning da og så fortsetter han å utdype etterpå og så sier han noe som ikke du har valgt at han skal si og så – det siste kunne man jo ikke vite at kom. Og da ble det litt feil i forhold til det jeg tenkte da.

Meg: Skjedde det at du savnet et eller flere alternativ?

Elena: - ja – eller – kanskje – nei kanskje ikke savnet et alternativ men savnet_ nei for det_ for det var jo nesten alltid et alternativ å ikke si noe i det hele tatt_ så da_ kan man bare velge prikk prikk prikk – så kanskje liksom- at man skulle turt å velge det litt oftere da. For det var aldri – det skjedde aldri at man valgte det og så fikk det negative konsekvenser_ vertfall ikke_ vertfall ikke når jeg spilte da.

Meg: Hva, på generell basis, synes du om karakterene i spillet?

Elena: - Det var jo mye forskjellig. Fra A til Å holdt jeg på å si. – tenker du sånn om jeg likte de eller ikke? Eller – *Meg: Ja, for eksempel.* **Elena:** ja, ja – jeg synes det var_ det var på en måte – alle mulige slags personligheter og så var det – og alle kunne på en måte bidra med sitt da. Vertfall i den gruppen, selv om han var veldig sur og ekkel han gamle mannen så var det sånn – alle var på en måte_ greie da – så hva jeg synes om de? Jeg likte de da. Det var gode karakterer. S sammensatte. *Meg: Synes du de virket troverdige?* **Elena:** Ja, absolutt, absolutt. Det synes jeg ja. Det var jo sånn som med de ungene for eksempel så får man jo veldig sånn_ synes innmari synd i de og har lyst til å passe på dem liksom. At man får liksom sånn behov for å beskytte de nesten fordi de_ ja fordi man tenker på de som ekte unger nesten.

Meg: Var det noen karakterer du likte spesielt godt?

Elena: Ja, han der_ han – han som var så flink med sånn elektriske ting og sånn – hva heter han igjen da. – du vet når du er inne i apoteket der helt på starten sant? *Meg: Ja.* **Elena:** Og så er det en som står borte med utgangen. Og så går du bort til han og så- og så spør han om vi skal ta oss en tur ut. *Meg: Ja.* **Elena:** Ja det er han. Du skjønner hvem jeg mener. Han likte jeg godt. Og han døde jo da. – når jeg spilte så døde han – etter at vi dro med campingbilen – så ble han skutt av hun damen som var igjen da _ med et uhell til og med, for hun skulle skyte noen andre og så ble han skutt istedenfor – for han hoppa imellom da. Sympatisk fyr.

Meg: Var det noen av karakterene du ikke likte?

Meg: - Ja, jeg likte ikke så godt han faren i – i tobarnsfam – nei, nei det var bare et barn_ han faren der. *Meg: Kenny?* **Elena:** Ja, han likte jeg ikke, han følte jeg at det alltid var noe med_ og det var jo til slutt han som drepte han gamle fyren da – han som var så gira på det. Jeg synes han var så egoistisk og – passa bare på seg selv og – vanskelig å ha med å gjøre. Så han likte jeg ikke. Og så mistenkte jeg at det var noe med han_ men det har jeg jo enda ikke fått svar på_ om – om ja, dårlig person synes jeg.

Meg: Du nevnte jo litt om det tidligere, men hvordan opplever du det når karakterer dør?

Elena: - det spørs veldig_ det var jo – vi var jo på en måte som en gruppe fra starten av og så kom det til noen folk sånn langs med, og der var det jo han som satt fast i bjørnefella i skogen

blant annet_ som de prøvde å redde livet til. Det – det tenkte jeg ikke så mye på. Men når noen i gruppa døde så var det sånn – det var trassig. – det var jo han som – ja han som ble skutt – vi var på den gården – med de syke menneskene, så ble jo han drept – eller de skar jo av ham beina og hendene for å spise ham til middag liksom og han var jo også en fin fyr – og det var jo også sånn_ sykt – ekkelt når de fant ham på gulvet uten hender og full av blod og sånn, og det var jo_ ja da kjente jeg på det, og da han som jeg likte godt i stad døde, det synes jeg var_ - man får jo sånn_ synes det er dumt liksom_ for man får jo_ sånn man får ikke muligheten til å gjøre noe med det_ man kunne ikke hindret det, tror jeg. Og så han som ble skutt ved et uhell, det tror jeg at jeg kunne hindra, men man vet jo aldri hvordan_ jeg skjønnte ikke helt hva jeg hadde gjort feil eller hvordan man kunne hindret det da. Det var en kaotisk situasjon.

***Meg:** Hvis du skulle trekke frem én situasjon som gjorde inntrykk på deg, hva ville det vært?*

Elena: Murstein i ansiktet. Uten tvil. Det er både ekkelt og – ja, men man kan jo skjønne tankegangen, at det er nødvendig – kanskje. – Men det synes jeg var skikkelig ekkelt, da var det sånn at jeg fikk lyst til å prøve å spole tilbake for å prøve å stoppe det igjen da. For han kunne jo kanskje overlevd da, det vet ikke vi. Og så var det også med hun – når vi var – der var ei jente eller ei dame som skjøt seg selv fordi hun hadde blitt smitta – men hun hadde ikke blitt – ”walking dead” holdt jeg på å si, enda – og så prøvde vi å få henne til å vente og liksom – vente og se hvordan det gikk, men så_ skjøt hun seg selv isteden da, for å liksom_ ja skåne alle andre da, for det hun kom til å bli. Og det var også ganske ekkelt da. Det var så brutalt på en måte, hun bare skjøt seg selv rett i hodet. Ja, så det_ det også – det var ekkelt. Jeg blir litt sånn lettskremt – så da tenker jeg på det etterpå. Jeg drømte om zombier i natt liksom, så_ letpåvirkelig.

***Meg:** Den murstein-situasjonen, hadde du følt det annerledes rundt den dersom du ikke hadde måtte tatt et aktivt valg?*

Elena: - ja helt sikkert litt annerledes – hvis liksom at – hvis det bare hadde skjedd uten at jeg hadde hatt muligheten til å gjøre noe med det. Men jeg tror at jeg fortsatt ville synes at det var veldig ekkelt. – og det var vel hovedsakelig fordi han ikke var død enda_ jeg tror jeg ville skjønnt det veldig mye bedre hvis han faktisk hadde dødd og så hadde noen bestemt seg for å_ for å på en måte ødelegge han slik at han ikke skulle ta livet av oss igjen, men vi visste jo

faktisk ikke, det var ingen som visste om han faktisk kom til å dø og så var det så brutalt at han fyren bare valgte å_ å – liksom sånn på sekundet_ han kunne tatt seg_ det er ikke sånn at de liksom svitsjer over på sekundet – han kunne tatt seg noen minutter, i hvert fall, og tenkt over det. Men det var bare sånn, med en gang han datt om på gulvet så_ var det murstein i hodet. Så jeg tror ikke det at jeg skjønnte helt selv hva som skjedde da. _ så satt hun datteren rett ved siden av og gråt og_ ja det var bare fælt *Meg: Så det var ekstra ille fordi du bomma på knappen?* **Elena:** Ja fordi jeg hadde jo noe med det å gjøre, og jeg kunne kanskje ha stoppa det. Og – eller det er jeg ganske sikker på at jeg kunne gjort. Og så gjorde vi jo sånn at hun – eller hadde vi venta til han var død så kunne jo sikkert hun dattera også skjønt det litt bedre, men hun kommer jo aldri til å få vite om faren hennes kanskje kunne ha overlevd – fordi vi tok det valget på hennes vegne. – og det var jo også ganske brutalt. Og hun kunne jo kanskje fått tid_ hun fikk ikke tid til å si hadet eller sånn til faren sin_ - hun fikk liksom ingen valgmuligheter da. Hun prøvde jo å stoppe det da_ ikke fysisk da, men hun prøvde vel å stoppe det med ord.

Meg: I den første episoden, er det en episode med en hammer_

Elena: Når jeg dreper broren min? *Meg: Nei i starten_* **Elena:** Jajaja, når jeg får hammeren med hun jenta og så dreper den zombien. *Meg: Ja, hva tenker du om det?* **Elena:** Ja, nei altså det tenkte jeg ikke så mye på. Det va liksom det første_ det første drapet, holdt jeg på å si, så jeg skvatt helt sykt da, når den zombien først kom. Og så – ble jeg veldig sånn_ jeg hamra_ og så ble jeg litt overraska over meg selv fordi selv om jeg så at den der zombien var død_ så slo jeg liksom to ekstra ganger, bare for å være sikker_ eller bare fordi jeg kunne. Og da ble det litt sånn ”herregud, det var litt brutalt”, brutalt gjort. Men det var ikke sånn_ jeg skvatt og så ja, det var liksom_ det var første smak på_ det var da jeg skjønnte at man måtte være på alerten da. *Meg: Er det det visuelle i den scenen du reagerer på eller er det det at du aktivt må trykke for hvert slag?* **Elena:** Det er den aktive trykkinga på en måte, men det visuelle er jo også med på å_ på å gi inntrykk for_ hver gang du slår så hører du jo lyd og det kommer mer sånn gørr_ jeg vet ikke hva det er, om det er blod eller hva det er- så det er litt sann_ du blir liksom_ det er jo ikke et fint syn og du vet jo hva som kommer_ men likevel hamrer du to ekstra ganger bare for å være helt sikker på at man skal være trygg_ jeg vet ikke. Ja eller – fordi man kan – jeg vet ikke_ man kunne sikkert fortsatt å slå – ti ganger til hvis man ville det da. Kanskje lydene er eklere enn utseende faktisk. Gørrlydene liksom. Ja – at man hører at hammeren treffer skallen.

Meg: Har du på noe tidspunkt hatt lyst til å avbryte spillingen?

Elena: - jeg stoppa etter at jeg drepte han – eller vi drepte han fyren med den mursteinen. Da_ da stoppa jeg. Og det var _ fordi da syntes jeg at det var ekkelt. Det var sånn ”æsj” det likte ikke jeg, da_ ja som sagt så hadde jeg bare lyst å spole tilbake for å gjøre det om igjen_ så da stoppa jeg – syntes det var ekkelt. Men ellers så har jeg hatt det omvendt, for jeg har spilt litt sånn på kvelden, sånn rett før jeg skal legge meg eller noe sånt, og da har jeg tenkt sånn_ ”nå må du slutte for nå må du legge deg” men så har jeg fått lyst til å spille mer for å se hvordan det går da. Så det er heller omvendt_ så det er ikke sånn at jeg synes at det har vært jevnt over ekkelt og at jeg har hatt lyst til å slutte nei. Man blir jo sjukt nysgjerrig.

LEON

Journalføringer

1. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	31. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.	
<p>I dag hadde jeg første spilleøkt. Jeg fant ungen og tok henne med til gården som vi senere ble kastet vekk fra. Det siste jeg gjorde før jeg avsluttet spillingen var å gi en pistol til en dame som hadde blitt bitt, slik at hun kunne ta livet sitt.</p>	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.	
<p>Den tegneserie-aktige grafikken skapte automatisk en distanse som gjorde det litt vanskeligere å leve seg inn i historien enn om grafikken hadde vært mer realistisk tror jeg.</p> <p>Hendelsene som gjorde mest inntrykk var nok da faren på gården mistet sin sønn og endte opp med å jage alle på dør + da vi kom inn i butikken og fant bildet av familien vår.</p> <p>Det gjorde også inntrykk de gangene jeg stod overfor valg som ville påvirke hvordan ungen så på oss. Slik som da vi snakket om drapet vi tydeligvis har begått.</p>	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.	
<p>Jeg tenkte at noen av hendelsene var litt forutsigbare, slik som da mannen med traktoren ble drept på gården. Jeg synes at farens reaksjon virket litt mild først, og at han veldig brått ble sint. Jeg synes det var litt frustrerende at vi ble tvunget til å dra derfra uten å kunne advare ham om at sønnen kom til å bli til en zombie.</p> <p>Scenen i butikken hvor man så den blodige madrassen på gulvet sammen med bildet gjorde inntrykk, da jeg så for meg hva som hadde foregått og hvor fælt de må ha hatt det.</p> <p>Mange av hendelsene i spillet gjorde at jeg begynte å tenke på hvordan man ville ha håndtert situasjonene i virkeligheten, og hvordan det ville vært om det faktisk ble en zombie-apokalypse. Det var litt trist å se hvordan ungen ble påvirket av å høre om fortiden vår, og det var til tider frustrerende å være begrenset til de få svaralternativene man hadde under dialogene. Jeg ønsket hele tiden å vinne mest mulig tillit hos de andre karakterene, men det var ikke alltid like lett.</p>	

2. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	8. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. I dag fullførte jeg episode 1, og begynte på episode 2.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. De hendelsene som gjorde mest inntrykk var da jeg måtte velge mellom å redde Carley og Doug, da Larry slo oss ned, og da jeg måtte rasjonere mat til de ulike karakterene.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Siden Carley kjente til bakgrunnen vår, tenkte jeg at det var en god anledning til å få henne ut av bildet. Jeg reddet derfor Doug, til tross for at Carley hadde pistolen. Jeg ble provosert over at Larry slo oss ned og etterlot oss til Zombiene, til tross for at vi akkurat hadde reddet livet hans. Dette gjorde at jeg ikke rasjonerte mat til ham, og jeg kommer til å benytte enhver anledning til å få ham ut av bildet. Blant annet fordi han også kjenner bakgrunnen vår. Jeg valgte å gi mat til de som har vært med fra starten, og som jeg følte fortjente det mest	

Intervju

Gjennomført skriftlig gjennom Skype 18.09.17.

Meg: *Da lurer jeg først på om du kan fortelle litt om ditt forhold til dataspill?*

Leon: Jeg vil si at jeg har et nært forhold til dataspill. Har spilt mye gjennom hele oppveksten og er fortsatt veldig glad i å slappe av med spilling, selv om der har blitt mindre og mer sporadisk de siste 5 årene.

Meg: *Kan du si litt om hvilke typer dataspill du foretrekker?*

Leon: Jeg foretrekker nok for det meste action-adventure og skytespill. Enkelte RPG-spill også.

Meg: *Hvor mye tid vil du anslå at du bruker på dataspill i løpet av en typisk uke?*

Leon: Jeg spiller ganske sporadisk, så det kan gjerne gå flere uker i strekk hvor det ikke blir noe spilling, men når jeg er inne i en periode hvor jeg spiller jevnlig vil jeg anslå rundt 12-15 timer på en uke, men det varierer som sakt mye

Meg: *Kan du si litt generelt om hva du synes om dataspillet *The Walking Dead*?*

Leon: Det var annerledes enn spill jeg vanligvis spiller. Det var ganske spennende i starten mens jeg fortsatt holdt på å venne meg til spill-mekanikken og konseptet, men etterhvert synes jeg at historien og utviklingen i spillet gikk litt sakte. Jeg savnet også litt muligheten til å utvikle karakteren min eller samle poeng i spillet. Mangelen på disse elementene gjorde at jeg ikke følte noe spesiell mestringsfølelse selvom jeg kom videre i handlingen.

Meg: *Hvor langt i spillet kom du?*

Leon: Jeg fullførte Episode 1 og kom til starten av Episode 2 hvor man skulle fordele matrasjoner.

Meg: Kan du si litt om hvordan du opplevde valgsituasjonene i spillet?

Leon: Valgsituasjonene var det mest interessante med spillet, og det var artig å se hvordan disse påvirket historien videre. Jeg kjente også at jeg ble mer engasjert i spillet de gangene jeg var nødt til å gjøre raske valg, noe som var artig. Men en del av valgsituasjonene føltes også unødvendig og jeg var litt mer likegyldig når jeg svarte.

Meg: I hvilken grad reflekterer handlingene dine i spillet dine egne holdninger og verdier?

Leon: Jeg prøvde i størst mulig grad å handle slik som jeg ville ha gjort i virkeligheten, så i ganske stor grad.

Meg: Hvilke tanker gjør du deg om konsekvensene av valgene du tar i spillet?

Leon: Jeg tenker at konsekvensene var stort sett ganske logiske, selvom man til tider måtte være litt obs på hvordan valgene ville påvirke relasjonene til de ulike karakterene i spillet. Det var ikke alltid like lett å spå ringvirkningene av valgene man tok. Det kunne også være vanskelig å vite hva som var “riktig” å gjøre.

Meg: Kan du si litt om hva du synes om karakterene i spillet?

Leon: Jeg følte egentlig ikke at jeg ble så veldig knyttet til de, om det var noen som døde eller dro sin vei synes jeg ikke det spilte så stor rolle. Men de var godt skrevet.

Meg: Var det noen av karakterene du likte spesielt godt eller spesielt dårlig?

Leon: Han Larry var skikkelig irriterende. Provoserende type. Kenny likte jeg bedre.

Meg: Opplever du karakterene som troverdige?

Leon: Ja, stort sett, men noe overdrevet.

Meg: Kan du trekke frem en situasjon i spillet som har gjort inntrykk på deg?

Leon: Da vi kom til foreldrenes gamle butikk og så rommet de hadde gjemt seg for zombiene i. Da karakteren vår fant bildet av familien. Det var ganske dystert og trist å sette seg inn i

Meg: I loggen din gir du inntrykk av at du tidvis ønsker å gjøre ting som spillet ikke lar deg gjøre. Advare om at de døde blir zombier, flere dialogvalg etc. Hva tenker du at disse begrensningene gjør for opplevelsen din?

Leon: Det er litt begrensende og gjør at alt føles mer konstruert. Det gjør at det blir vanskeligere å leve seg inn i spillet og få et skikkelig forhold til karakteren man spiller.

Meg: Når du spiller, føler du at du spiller som «deg selv» eller at du styrer «noen andre»?

Leon: Jeg føler at jeg styrer noen andre, men at jeg prøver i størst mulig grad å handle som meg selv

Meg: Har du på noe tidspunkt hatt lyst til å avbryte spillingen?

Leon: Nei.

MARKUS

Journalføringer

1. økt:

Dato for spillingen	25. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Jeg spilte igjennom kapittel 1. fra start til slutt i en sitting. (sirka 2 og halv time) med litt små pauser (Menu modus) Tok en pause nå for og skrive denne rapporten i henhold til at eg husker alt her og nå. Så jeg ikke gikk rett inn i kapittel 2 med en gang.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Trodde eg ikke kom til og like dette spillet. fikk en følelse for at det skulle være en "horror" type spill med mye jump scare og sånt. Men ble positivt overasket over at det var veldig mye mer dybde i spillet med hva du gjorde og hvordan det påvirket spillet. Dine valg kunne påvirke hvordan spille skal fortsette og at du fikk så veldig liten tid til å bestemme deg når det faktisk betydde noe for din opplevelse. At spillet ble laget i 2012. Er litt morsomt for meg. Både i at de valgte den typen av CGI, animere og lage figuren på, isteden for å liksom prøve og lage de så ekte som mulig. så valgte de heller og beholde den "Gritty" typen av spillet som gir deg en litt mer innlevelse i spillet.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Veldig mange av disse "valgene" du skal velge imellom er ting som faktisk kunne skje. Det er en følelse som er både litt ekkelt og samtidig litt spennende og tenke på. Hva du faktisk ville ha valgt. Hvorfor og hva Konsekvenser du får for det liksom. Ble veldig veldig glad i statsteiken som du fikk på slutten av episoden. Det satt litt ting i perspektiv. Hva andre har valgt. osv. gir litt mening på hva folk velger over all aspekt re av spillere.	

Hater og liker at du fikk fåtall sekunder til å Lese og velge hva du kom til og gjøre. Merker jeg er veldig fokusert på og få med meg all informasjon når det skjer, Spesiell når eg har Dysleksi som gjør at eg må fokusere mye mer, en vanlig.

2. økt:

Dato for spillingen	26. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. spilte igjennom Kapittel 2. i en sitting. sirka 1 og en halv time. Tok mange vanskelig valg både gode og dårlige valg.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Valget mellom og drepe brødrene var vanskelig og ikke gjøre det. At du ikke fikk velge mellom og skåne moren, hun måtte du bare drepe. Hvordan du finner ut at det faktisk var noe merkelig med familien. på måten du ikke får love og se Mark. selv når det var bare et pil som traff han. Hvordan de hadde egentlig blitt "Staaket" av hun damen i skogen. som ble paranoid. Hvordan ting kan se bra ut på utsiden. men når du kommer inn under huden på tingen så er det noe helt annet en det du skulle tro det var.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Merker at veldig mange av valgene begynner å påvirke hvordan eg spiller spillet. Fra hvilken konflikt jeg har lyst og diffuse, og hvilken side jeg velger i de forskjellige valgene mine. Prøver og spille det på så likt mulig som eg ville ha gjort i de øyeblikkene jeg er i spillet, Noen ganger angrrer jeg etter på og merker at det var ikke det riktige valget der og da. Men så kan du ikke liksom DO over knapp. Dette er et type spille som du burde virkelig spille i gjennom flere ganger for og se alle vinklene og hvordan det påvirker videre liksom.	

3. økt:

Dato for spillingen	26. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Spilte igjennom helle kapittel 3. I en sitting. Sirka 2 Timer.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Spillet har kommet til det stadiet, der det ikke gir så veldig mye inntrykk for min del. Har spillet en del spill, Så jeg begynner og se et mønster i hvordan spillet utvikler seg. Og det gjør at eg delvis mister litt interesse for den. Følte vel at ingen av tingen gjorde noe inntrykk på meg. Mer hva valg som sugde minst for meg. Nå lyger jeg vel egentlig. Jeg bli ganske så sur når Lilly Drepte Carlaley	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Tingen som skjer i spillet merker jeg påvirker hvordan eg velger dies utfall i alle scenariene. Gjør de dumme ting så hjelper jeg ikke dem. Hjelper de meg hjelper eg de type ting.	

4. økt:

Dato for spillingen	26 mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Gjorder ferdig Kapitlet 4. Tok lengre tid en vanlig. (mye IRL ting samtidig som eg spilte)	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Masse ga inntrykk, men Jeg har nådd det stedet der det ikke påvirker ikke lengre. eg har mer lyst og bli ferdig med spillet og se hva som skjer. Var litt syn at eg tok feil med og slippe Ben i stede for og redde han. (på-grunn av at eg leste feil)	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Har nådd det stadiet der eg ikke har noe følelser i forhold til spillet. mer lyst og spille det ferdig og se hva slutten blir. om Klementin blir tatt, hvem duoden er på walkie-talkien osv. av nysgjerrighet og mine behov for og fullføre spillet 100%	

5. økt:

Dato for spillingen	27 mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Gjorde ferdig kapittel 5. i en sitting. Sirka 2 timer.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. At du måtte velge om Lee skulle dø eller bli værende der han var. Om du skulle kutte armen til Lee eller ei. Hva du ville informere videre til Klementin Når du holdt på å dø. og Den lille klippet der på slutten når du ser klementin alene.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. velge mellom død eller og forandre deg til "Waking" var litt anti klimatisk slutt for min del. Leve litt i hoppet at han skulle klare det til slutt og så måtte ofre seg for gruppen. mer en bare nei eg dør sakke Klementin du må drepe meg tingen. Kutte armen til lee var eg ikke klar for og tok feil valg. valgte og kutte den av når eg ikke fokuserte bra nok på teksten og bare trykket. Valgte og gi mot og viktig informasjon til klementin i steden for og si at skal ordne seg. Klippet gjør at eg må spille ferdig når det siste spille delen kommer en gang.	

Intervju

Gjennomført muntlig gjennom Skype 12.06.17

(-) representerer nølelyd

() representerer tenkepause

Meg: *Hva er ditt forhold til dataspill?*

Markus: Jeg levde i den verden at min far kom hjem med data da jeg var veldig ung så jeg har hatt data i hele mitt liv og dataspill er min frihet til å kunne slappe av i verden_ og ikke tenke på det som skjer rundt meg. **Meg:** *Hvilke typer spill foretrekker du?* **Markus:** Jeg er veldig glad i MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), MMO (*Massive(ly) Multiplayer Online*), jeg er veldig glad i delvis RTS (*Real Time Strategy*) og sånt_ men jeg er liksom der at_ hvis det er interessant nok og vennene mine spiller det, så prøver jeg det. **Meg:** *Er det sånn at du liker best å spille sammen med andre?* **Markus:** Ja, det- det_ er en mye bedre opplevelse å spille med andre og – preiking og spille sammen og spille mot hverandre og vinne sammen og_ liksom få den der ”comradery-shippen” det er jo derfor jeg er i en helnorsk guild i World of Warcraft der vi spiller sammen og kan faktisk ”skit-preike” når vi spiller og gjør ting.

Meg: *I løpet av en typisk uke, hvor mye tid bruker du på dataspill?*

Markus: - skal vi se. Jeg må bare finne en klokke – der __ gjennomsnittlig – tre/fire timer i uke- per ukedag og_ alt etter som hva jeg skal i helgene så_ kan det fort bli 6/7/8/9/10 timer der og hvis det er gøy og vi ikke skal noe_ jeg og min nå fremtidige kone. Så lenge hun ikke egentlig er plaget og jeg er flink å gjøre det jeg skal gjøre før så er det egentlig ett fett_ hun liker å se serier og være på ”Facebook’en” og sånne ting så vi_ vi liker vårt samhold_ at vi kan sitte ved siden av hverandre og gjøre våre egne ting og sånn sett gjøre det sammen.

Meg: *Kjenner du til The Walking Dead fra TV eller tegneserieformat?*

Markus: Jeg visste hva det var, men ikke at det var det det var for å si det sånn. **Meg:** *Så du har ikke sett TV-serien?* **Markus:** Nei- det var det som var litt gøy med det_ at jeg ikke har noen formening på hva som skjer eller kommer til å skje eller har skjedd i spillet.

Meg: Hvordan opplevde du valgsituasjonene i dataspillet The Walking Dead?

Markus: - valgsituasjonene for meg var_ jeg prøvde jo å spille så mye_ så mye sånn som jeg ville_ eller mine valg slik jeg ville valgt selv. Og da så jeg fordelene med å gjøre det, ikke gjøre det, redde han eller redde hun_ hvilke konsekvenser det har og samtidig så har du_ hva_ ti sekunder til å ta et valg_ så det var av og til utrolig vanskelig å ta et skikkelig valg til_ disse valgene du skulle ta – om du skulle gjøre dette eller om du skulle redde den eller om du skulle gå der eller_ det var en litt interessant intrige – som du skulle oppleve i denne spilltypen som jeg ikke har spilt så mye av.

Meg: Hva tenker du om konsekvensene av disse valgene?

Markus: Noen av de var – forferdelig brutale. Så – eksempelvis så det store valget du fikk om du skulle redde hun jenta med pistolen eller han tullingen som du fikk god kontakt med. Og det var jo liksom_ der og da så – valgte jeg å redde hun med pistolen for jeg så pistolen som en fordel_ men jeg visste jo ikke at i spillene videre så hadde jo ikke det noen betydning for de fant jo stadig vekk ammunisjon og – den realiteten av at jeg trodde ammunisjon var en mye mer sparsommelig ting og derfor trodde jeg at hun hadde en mye større verdi enn det han hadde. *Meg: Synes du disse valgsituasjonene fremstår som troverdige?* **Markus:** Ja, det tror jeg. Altså – sånn jeg_ har jo aldri opplevd zombie-apokalypse eller hvordan det virkelig kom til å være – så vi kan jo gjette oss frem til hvordan følelsen er, men det vil jo ikke si at det er det som vil skje når det skjer så_ på en måte så tror jeg det_ hvis det er nok folk og du ikke vet hvordan du skal gjøre det så tror jeg at det kunne kom til det valget der du måtte ta et valg mellom å redde han eller hun eller den eller ikke den.

Meg: Føler du at du ikke har kunnet forutse konsekvensene av valgene? Har du på noe tidspunkt blitt overrasket?

Markus: Ja, det så jeg flere ganger der. Det var litt sånn her_ litt sånn – er det lov å banne? Det var sånn ”faen, det var ikke sånn jeg skulle ha det”. For det kommenterte jeg i noen av de feltene etterpå også (*dagboken*), at – jeg har jo dysleksi, så jeg må jo lese det utrolig kjapt, og så må jeg lese på engelsk, og så må jeg ta tilbake på det at – OK hva mener de egentlig, også må jeg se på dette- og se på det innen ti sekunder og så må jeg ta valget – og så trykker jeg og så – nei det var ikke det jeg skulle ha, jeg skulle ha den andre – faen. Så fikk jeg den

konsekvensen med at jeg ”pitchforket” han ene foran ungen som jeg egentlig ikke ville og så ble det – masse frem og tilbake. Men så er det igjen_ det er jo gjort. Gjort er gjort. Du kan ikke gå tilbake_ eller man kunne jo hvis man virkelig ville spille på nytt igjen og ta andre veien men_ jeg skulle liksom være sanntid og spille alt én gang og ta valgene og så gjøre det.

Meg: Føler du at valgene du tar reflekterer dine egne holdninger og meninger?

Markus: Ja, jeg prøvde å spille det inn så mye som – som hvis jeg hadde stått i det – hva hadde jeg valgt. Ikke så mye_ hva er mest interessant for_ jeg kunne sikkert spilt gjennom 7/8 ganger og bare vært ”douche bag” og bare ” meg, meg, meg” eller alltid tatt hva som er best for gruppen eller alltid være på lag med han_ eller med han og bare redde den ene til venstre hele tiden og sånne ting, men_ i det første forsøk så skulle jeg være så nøytral, så lik meg selv, ta valgene der og da og så bare gjøre det liksom. Stå for det jeg gjorde.

Meg: Prøvde du noen gang å sette deg inn i rollen som karakteren, eller forsøkte du å se vekk ifra det?

Markus: - jeg tenkte på karakteren som meg selv til syvende og sist_ at jeg på en måte ”embodied” han – som mitt hode mens hans kropp. Og så måtte jeg velge det som jeg følte var riktig i den settingen der jeg stod og det jeg gjorde. Siden vi ikke fikk så veldig mye back-story utenom at han var dømt for å – drept sin kones elsker_ påstått, men så får vi ikke vite noe mer – du sitter i politibilen og så krasjer vi, og så får vi høre litt av historien hans og – men på en måte_ den delen av historien_ var ikke det som påvirket meg til å ta valgene mine. Jeg valgte å_ gjøre det_ hvis jeg hadde vært den personen.

Meg: Hva syntes du generelt om karakterene i spillet?

Markus: Jeg var_ - hva skal man si? – Jeg likte de to hovedpersonene_ altså han og henne – den historien følte jeg at var reell_ følte at den kunne skje og jeg følte litt eierskap – at jeg måtte beskytte henne gjennom å spille. Jeg følte litt at_ hun her kan jeg ikke ”ditché” og jeg må oppføre meg litt rundt henne og_ litt den følelsen av at jeg er voksen – hun er barn, jeg må beskytte henne mot_ liksom – så møtte vi jo han ”hillbillien” holdt jeg på å si, og familien, sønnen hans og alt dette, og så møtte vi på den andre familien på gården_ med – sønnen – han som skulle være båtmann_ få familien sin ut på båten og alt sånt_ og_ alle hadde en troverdig

rolle i spillet_ på hva de skulle og ikke skulle gjøre. Så_ det likte jeg på en måte, at_ du hadde valg men samtidig så måtte du også tenke på hva den du spilte med ville gjøre, hva han ville akseptere, hva han ikke ville akseptere. ”Du må backe meg, du må ikke backe meg, dette må du slutte med, dette må du- enten så må du eller så blir jeg irritert eller sint på deg” liksom – det gav liv til de karakterene mye mer enn – jeg hadde trodd noe annet spills karakterer skulle få. *Meg: Var det noen av karakterene du absolutt ikke likte?* **Markus:** - _ den der familien – ”The southern family” med de to sønnene og konen_ var ikke akk_ var ikke min største fantas– eller interesse for karaktermessig_ det var han ene som var idiot og den andre som gjorde alt men han andre var den som drepte – og hun konen- eller moren var den som lagde maten av de og sånn – det var litt – det jeg vil kalle kleint, eller_ jeg så den komme_ og da mistet jeg litt interessen for de. For jeg likte de der andre_ de to-tre historiene som_ episode 1, 2 og 3_ der du ikke visste hva karakterene ville komme til å gjøre og hva de plutselige endrede holdningene deres var og – hvordan jeg klarte å skape en relasjon til han faren til han ene som visste at jeg egentlig var en fange, holdt jeg på å si – eller en som kom fra fengsel_ hvordan jeg sakte men sikkert vant hans tillit, men så plutselig så skal jo han dø. Det var jo litt gøy – men samtidig så irriterte det meg at jeg ikke fikk lov til å ta med meg alle karakterene mine – sant_ som den ene reporteren som blir skutt i hodet av hun andre fordi hun var paranoid fordi hun trodde det var hun som hadde hjulpet de bandittene og så var jo det han tenåringsgutten som hadde gjort det. Så – hun likte jeg ikke – og datteren til han som pratet med - han faren som hatet meg – på en måte_ kunne jeg forstå, men jeg likte ikke holdningene hennes_ og så – jeg skjønnte meg ikke på det paret som vi møtte inni byen_ hun som var ”bad-assen” og han som liksom var den følsomme_ som – han som ble skutt i foten og måtte være igjen og sånn – hvorfor skulle hun være ”bad-ass” og ikke han? Men så er det igjen_ vi er i 2017 og skal liksom treffe alle aspekter av_ at – det er ikke alltid mennene som skal være ”bad-ass” – kvinnen er også den som skal kunne være_ litt den tøffe og den som bestemmer og fikser_ som er med på ting. Så_ jeg likte de_ men samtidig så_ ja – det er litt vanskelig å si – jeg_ forstod det ikke_ men jeg skjønnte hvorfor de gjorde det.

Meg: Var der en situasjon i spillet som gjorde spesielt inntrykk på deg?

Markus: - jeg måtte skyte ungen til han der Kenny_ eller – skåne ham fra å skyte sitt eget barn_ den var_ når de kommer opp til_ eller den togbanen – så har minstemann blitt bitt eller klort av en av de dyrene fra motellet_ og så – så får vi vite at han holder på å bli vendt_ og så for å skåne Kenny, tror jeg det var, fra å skyte sin egen sønn så_ velger jo jeg å gjøre det for

ham. Som jeg ville muligens kanskje gjort i reelt_ hvis jeg hadde vært gjennom like masse som de hadde vært sammen. Men igjen, jeg vet ikke helt _ den satte preg på meg_ at_ - jeg kunne påvirke det til at han enten måtte gjøre det selv, eller så kunne jeg gjøre det_ eller så kunne vi gå fra han_ det satte stort preg, og – da merket jeg at_ jeg fikk litt sånn her_ - det var ikke et OK valg uansett, men du kom i det uansett så du måtte ta det sure eplet. Så det merket jeg at var en veldig stor ting. Og_ om du skulle redde han der Ben_ eller slippe han ned i klokketårnet for å stoppe de fra å nå deg__ var også en sånn ting som_ jeg hadde egentlig ikke brydd_ altså_ på en måte – så hadde jeg komt forbi den – nei_ eller – meg som person er jo den at jeg lever her og nå, du gjør som du gjør og _ du beklager for det du har gjort og gjør det bedre igjen neste gang – han ville jo gjøre det bedre igjen_ men så klarte jo jeg å trykke feil og sende han ned trappen – eller ned den der – bjellegangen i stedet for å dra han opp. Så den også irriterte meg – at jeg ikke klarte å få riktig, men samtidig så_ tror jeg det hadde skadet mitt forhold med han der Kenny_ eller han som var hovedpersonen så å si gjennom hele serien sammen med deg. Fordi at han visste nå at det var hans skyld fordi at han hadde mistet sin sønn og sin kone_ jo og så at konen skjøt seg selv etterpå. Det var også litt sånn_ helt uforventet. – jeg var ikke klar over historien i det hele tatt – at det skulle skje og så bare ”poff”, ”åja”. Men det var mange av de_ altså_ du har jo sett litt av de_ H1C og alle de filmene og sånn_ så i begynnelsen at du måtte ta noen valg, det var helt greit men så fikk du litt eierskap i disse karakterene, og du ville ha henne med- nei du ville ha han med og så forsvinner det en og så forsvinner det en og så tar den et valg og så dør den av et hjerteinfarkt og så til slutt så_ blir du så dystert av alle sammen at_ ja. Og det skrev jeg jo også i de der - notisene (*dagboken*) at når jeg kom til episode 3 – eller fire, så fikk jeg litt sånn bi – melsmak i munnen med at jeg ikke fikk lov til å ha noe eierskap. Jeg fikk ikke lov å sette det preget på hun_ eller han vil jeg ha med meg_ han skal jeg gjøre alt for. For spillet var allerede fast bestemt på at dette, dette og dette kan skje, men hvordan skal det skje.

***Meg:** Syntes du at det var ubehagelig å måtte skyte gutten?*

Markus: _ ja_ men samtidig nei_ han var jo – altså han var jo omvendt_ han var på vei til å dø og_ vi visste at- vi visste at_ hva skjedde da_ at ble det enten et problem som vi måtte fikse da, eller skåne han for det før det skjedde. Det var veldig mange karakterer som lå rundt om kring som hadde valgt å skåne seg først_ for at de ikke skulle skade andre. Så vi visste jo_ eller_ jeg følte vertfall_ det var den i hermetegn humane måten å gjøre det på_ der og da.

Meg: Hva syntes du om karakteren Clementine?

Markus: - hun utvikler seg, hver episode så utviklet hun_ turte litt mer, gjorde litt mer, var litt tøffere_ trengte ikke være like mye_ - beskyttet som jeg først anmodet at hun måtte være. Hun både tok negativt og positivt til å bli beskyttet eller ignorert og ikke fikk lov å være med å ta valg og sånn_ som også var litt_ spennende. Og at du kunne lære henne opp med_ å finne kartet, å klippe håret og skyte med våpen og at mennesker er mennesker om du så er 10 eller 18_ i det scenarioet. Og det_ det var litt greit at han uteliggeren fortalte at_ mennesker er mennesker_ enten så lever du eller så er du død. Og viss du_ lever du så må du lære deg å forsvare deg selv. Og det var litt greit at hun_ at de valgte å lære henne det. *Meg: Synes du Clementine er fremstilt realistisk slik et barn ville vært i en slik situasjon?* **Markus:** - der kommer min lær- min utdanning som barne- og ungdomsarbeider inn_ alle barn er forskjellige_ alle barn håndterer ting forskjellig, alle barn forstår ting forskjellig. Det er det rette barnet til den rette muligheten_ så ja, dersom hun hadde vært slik som hun er. Et annet barn som har vært skjermet på en annen måte_ nei. Men samtidig kunne det vært et annet tilfelle med et annet barn som kunne vært ”bad-ass” med en gang. Du har så forskjellige meninger på_ det_ og det ser du jo bare på barn i dag_ hvor stor forskjell det er på alle. Hvem som er følsomme, hvem som ikke er følsomme, hvem som har empati, hvem som ikke har empati_ hvem som forstår ting og kobler to og to i den alderen_ mens andre dessverre rett og slett er stakk dum. Veldig under sitt potensiale og sånn. Og så_ det er_ en reell mulighet for at det kunne kanskje ha skjedd- ja, sannsynligheten_ nei.

Meg: Har du på noe tidspunkt hatt lyst til å avbryte spillingen?

Markus: Nei, jeg må fullføre. Uansett hvor monotont eller_ forventningsfullt det blir – at_ jeg vet hva som skjer_ så må jeg spille ferdig – en hel gang og stå for mine valg_ så kunne jeg gjerne spilt en gang til_ jeg tror jeg spilte en gang eller to til i etterkant_ bare spilte de andre rollene. For det var utrolig frustrerende men utrolig spennende å få vite de statistikkene på slutten av hver episode_ hva andre hadde gjort_ i forhold til deg. Og så i episode 5 eller 4_ der du fikk se hvor mange som kunne vært med deg_ det_ det var sånn der – dette må- jeg skal få alle sammen med meg – jeg skal klare å få alle_ jeg skal klare å få bare en. Jeg så for meg at jeg måtte spille gjennom hele greien 8/9 ganger for å se alle de forskjellige versjonene_ men jeg tror jeg klarte bare to eller tre.

Meg: *Avslutningsvis lurer jeg på om det er noe mer du vil dra frem angående spillopplevelsen?*

Markus: _ i min spillkarriere så_ begynte det på slutten å bli litt_ det du kaller_ forutsigbart_ men så er det jo basert på en bok og en historie, så_ man kan sette to og to sammen.

JOHN

Journalføringer

1. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	26. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Dro til apoteket	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Rakk ikkje hjelpe jenta	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Irritert	

2. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	28. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Kom til motellet	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Faren som slo til ”meg” på apoteket, klarte å redde clementine	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Sint og nøgd	

3. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	28. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Fant ut at da var menneske til middag	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Creepy familie, likte ikkje kjensla eg fekk av ho galne dama med hatten til clementine	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Overvåka og lurt	

4. økt:

Dato for spillingen	29. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Drap eine karen på garden, lot eine leve, stjal ikkje mat og såg nett videoen på kameraet	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. At han eine skreik om at eg skulle myrde han	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Trist	

5. økt:

Dato for spillingen	29. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Flykta i "RV"en	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Paranoide Lilly	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Medkjensle	

Intervju

Gjennomført muntlig ved møte 25.08.17.

(-) representerer nølelyd

(_) representerer tenkepause

Meg: *Da lurer jeg først på om du kan fortelle meg litt om ditt forhold til dataspill generelt.*

John: Jeg liker det veldig godt. Spiller titt og ofte, som regel strategispill. Ikke så mye action-spill eller ”first person shooter” og det er hovedsakelig på PC. **Meg:** *Hvor lenge har du drevet med spilling?* **John:** Nei _ siden jeg var – kan huske. **Meg:** *Og da har det vært PC og strategispill hele veien? Du har ikke endret interesser?* **John:** Jo, det har jeg – det har endret seg veldig masse gjennom tidene. Startet med sånn – Digimon, Ratchet & Clank, Battlefield, så nå i det siste har jeg begynt med dataspill. **Meg:** *Hvis du får det til, kan du oppgi sånn ca. hvor mye tid du bruker på dataspill på en vanlig uke?* **John:** _ _ Kan gå opp i 10 timer – 10/12.

Meg: *Hva er det som gjør at du foretrekker strategispill?*

John: Kan egentlig _ like sånn ”micro manage” _ sånn _ gjør den tingen der _ veldig veldig godt. Hovedsakelig nå så spiller jeg sånn den typen strategispill der du er en nasjon og skal **uklart** andre nasjoner. Jeg **uklart** har nettopp spilt et spill der man begynner i vikingtida i Norge og erobra helt til Roma og gjorde Roma norrønt. **Meg:** *Er det viktig for deg at spillene du spiller skal være realistiske?* **John:** Nei, egentlig ikke. Bare at det _ bare at de ikke koder så mye med historien sin. At hvis de _ at de holde seg til historien hele veien.

Meg: *The Walking Dead. Kan du si litt generelt om det spillet – det du har spilt.*

John: Veldig bra. Veldig bra historie. At du kan _ at du får konsekvenser av alle valgene dine.

Meg: *Har du noe forhold til TV-serien eller tegneserien?*

John: Såg første sesongen av TV-serien, men det var så mye drama at jeg orka ikke. **Meg:** *Du likte ikke det så godt?* **John:** Nei det var sånn _ enkeltkarakterer som ødela.

Meg: Har du noen tanker om estetikken til dataspillet? Hva tenker du om det visuelle?

John: Veldig bra. Litt sånn tegneserieestetikk. Minner litt om et annet spill jeg pleier å spille av og til. Borderlands. Det er veldig sånn tegneserieestetikk. Litt mindre fargerikt.

Meg: Hvordan opplever du valgsituasjonene i spillet (The Walking Dead)?

John: Litt stressende i og med at jeg hadde touch pad og ikke mus og jeg måtte _ skyte ting veldig fort. Døde et par ganger på grunn av det. Så var det egentlig _ de første gangene det kom en sånn valgsituasjon der man måtte velge en person og så mista du den andre _ da _ tenkte jeg ikke over sånn shit nå mista jeg en person og sånn og så måtte en egentlig velge en person _ så jeg ble egentlig litt mer bevisst det mot slutten av spillingen.

Meg: Synes du det var lett å forutse hvilke konsekvenser valgene kunne komme til å få?

John: Etter hvert ja. Bortsett fra de skjøt hun reporteren på grunn av det valget jeg hadde tatt.

Meg: Synes du _ du har jo tid på deg –

John: Ja det var nok tid.

Meg: Valgene du tar i spillet, er de baserte på dine egne meninger eller går du mer inn i rollen som karakteren din?

John: Jeg tror _ heller _ midt i mellom. Velger å være litt greiere mot hun lille jenta jeg har med meg sånn ikke hun skal bli helt traumatisert av meg.

Meg: Opplevde du ofte at et valg du tok fikk konsekvenser du ikke forutså?

John: Nja. Det opplevde jeg en god del.

Meg: Karakterene i spillet, kan du si noe på generelt grunnlag om hva du synes om de?

John: Veldig menneskelige. *Meg: Synes du de er troverdige?* **John:** Det synes jeg. *Meg: er det noen du likte spesielt godt?* **John:** -- hun døde jo da. Det var hun reporteren _ som kunne skyte. Hun døde i min historielinje. Hun likte jeg egentlig ganske greit. Forsøkte_ da når hun døde _ så var det en tid da jeg forsøkte å komme litt overens med hun militærdatteren _ så endte det opp med at hun skjøt henne. Så etterlot jeg da militærdatteren for å dø. Så jeg mista begge to. Så det var dårlig planlegging på min side _ og ikke det jeg ville i det hele tatt. *Meg: Er det noen du absolutt ikke likte?* **John:** - Det var jo han der militærfyren, han eldre mannen som var etter oss hele tiden. Litt mer unjustified. Han overreagerte og alt var min feil uansett hva som skjedde. *Meg: Så langt du kom i spillet, var han i live?* **John:** Han døde av hjerteinfarkt på den gården. Så slo Kenny inn hodet på han med en saltblokk, sånn han ikke skulle bli til en zombie. *Meg: Hva tenker du om den scenen da?* **John:** Det ga mening. En kan skjønne tankegangen hans der. Kan også skjønne tankegangen hennes, at hun virkelig ville at vi skulle redde han _ og at han var jo ikke blitt bitt eller noe sånt, men det var jo ikke noe vi visste på den tida.

Meg: Hva synes du om slike voldelige scener visuelt? Går det greit å se?

John: Ja, jeg klarer blod og gørr. Har sett verre ting.

Meg: Når karakterer dør, det har jo du opplevd flere ganger, hvilke følelser eller tanker gjør du deg rundt det?

John: Faen, shit. *Meg: Du føler ikke at du har blitt knyttet til noen eller blir berørt?* **John:** Nei_ _ ene tingen var vel hun kona til Kenny_ hun skyter seg selv istedenfor å skyte sønnen da sønnen ble bitt og syk. Satt seg litt i respekt for karakterene.

Meg: Hvis du skal dra frem én situasjon som har gjort spesielt inntrykk på deg, hva ville det vært?

John: Det var da når jeg_ da vi skulle forlate gården_ da han ene_ da moren var død, far og han ene gårdsgutten var død og han andre fremdeles levde og jeg hadde banka han og han ba meg om å drepe han_ og jeg gjorde ikke det. Jeg gikk bare vekk. Og han stod der bare og skreik og skreik. Fikk litt sånn gåsehud. Så det var realistisk. *Meg: Hvorfor valgte du å ikke drepe han?* **John:** Alle så på meg, jeg forsøkte å ikke få karakteren min til å virke som en

”psycho” foran alle andre. *Meg: Hadde du valgt annerledes om du var alene?* **John:** Ja. Da hadde jeg nok drept han. Som sagt, så prøvde jeg å gjøre karakteren min litt mykere for hun lille jenta_ så hun ikke tror at han er helt ”psycho”.

Meg: Hva synes du om forholdet mellom karakteren din og Clementine?

John: Jeg synes__ veldig_ bra gjort av hovedpersonen å ta ansvar for henne slik som han gjør, og hun ser på han som en ”brorsrolle” nesten farsrolle. Kom_ fikk slutta_ på slutten av det da _ det radiostyret, at radioen funka og at noen hadde snakket til henne_ så har litt blandede følelser om henne da siden hun ikke fortalte noe om det.

Meg: Du har følt på et slags behov for å beskytte henne?

John: Ja, spillet blir jo litt tilrettelagt i den retningen. Men det var jo sånn_ uti ødemarka så valgte jeg å ikke stjele den bilen fordi hun ikke ville det. *Meg: Du føler at du vil bevare en del moral for hennes del?* **John:** Ja, gi henne litt verdier. Siden det er min karakter som har ansvar for henne. Så tok jeg jo tipset til han ”hobo’en” om å klippe håret hennes og la henne skyte. Og det var egentlig bare mer_ fornuftig.

Meg: Har du på noe tidspunkt under spillingen hatt lyst til å avbryte?

John: Nei. Det var veldig_ - ble litt oppslukt i spillet. Var veldig interessant. *Meg: Det var ingenting du fant ubehagelig eller lignende?* **John:** Nei, det eneste som fikk meg til å tenke på å slutte var det at jeg ikke har hatt datamus. Når en skal skyte zombier så ble det vrient. Og på den togstasjonen så døde jeg en god del ganger. Så, raske beslutninger ble ikke tatt.

Meg: Ofte har du valget om å ikke gjøre noen ting –

John: Ja, det var et par ganger _ sånn det ”stand-off’en” mellom han militærkaren og Kenny_ da valgte jeg å ikke ta noens side. Så da var de ikke så fornøyde med meg. *Meg: Skjedde det ofte at det ikke fantes noe valg som representerte det du egentlig ville gjort eller sagt?* **John:** Ja egentlig alle alternativene, hadde egentlig andre ting jeg ville sagt – men det var godt nok. Det var litt klisjesetninger.

MAX

Journalføringer

1. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	25. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.	
<p>Var en karakter som var mørkhudet, virket ut som jeg ble transportert til rettsaken min eller fengsel. Politimannen som transporterte meg var en eldre herremann som var en smule rasistisk. Det dukket opp en mann(zombie) i veien og resultatet ble at vi krasjet. Deretter måtte jeg komme meg unna en del zombier. Møtte en liten jente som het Clamentine, hun hjalp meg. Vi to dro videre sammen med noen andre til en låve. Der fikk vi ly for natten, men da zombiene kom dit valgte jeg å redde en liten gutt og sønnen til han som eide gården, kastet oss ut fordi han mistet sønnen sin. Videre så møtte vi en gjeng i hjembyen til karakteren min. Der måtte vi finne medisiner og drivstoff for å komme seg videre.</p>	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.	
<p>Karakteren min ble slått ut, da jeg våknet igjen var politimannen død. Jeg skulle finne en måte å komme meg ut av bilen på. Da jeg kom meg ut av politibilen prøvde jeg å plukke opp en hagle og ammunisjon. Men fikk ikke plukket opp haglen. Jeg undersøkte politimannen, for å finne nøklene til håndjernene. Da jeg fikk låst meg selv ut av håndjernene, våknet den døde politimannen til live og jeg måtte kjempe for livet. Politimannen prøvde å angripe meg, så jeg måtte dra meg selv bakover. Da jeg fikk plukket opp haglen, satte jeg i patronen jeg hadde plukket opp tidligere. Karakteren min var veldig stresset og mistet patronen et par ganger, men sluttresultatet ble at jeg avfyrte et skudd som blåse halve hodet til politimannen av.</p> <p>Flere ganger har jeg måttet ta valg, valget mellom hvem som får leve og dø. Jeg måtte velge mellom en ung gutt og en ung mann, jeg valgte da den lille gutten. På dette tidspunktet var det ikke tydelig for meg at det var ett enten eller valg. Men det kom tydeligere frem i butikken som jeg senere befant meg i. Da kunne jeg velge mellom Dough og Carly. Jeg valgte å redde Carly.</p>	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.	
<p>For det første tenkte jeg at den hvite politimannen var enn smule rasistisk mot min mørkhudede karakter, videre tenkte jeg på at det er veldig typisk at eldre mennesker har slike</p>	

holdninger. De er kanskje ikke rasistiske, men deres talemåte er annerledes fordi ting har endret seg i samfunnet gjennom tidene. For det andre ble jeg meget irritert over at jeg ikke fikk muligheten til å ta med meg haglen fra første sekund, jeg har spilt zombie spill i over 10 år (Call Of Duty) så hvordan spillet utviklet seg hadde jeg regnet med.

Jeg prøvde flere ganger på å plukke opp haglen, både før og etter jeg hadde funnet patronen til haglen. Tenkte kanskje at det hadde en kjedereaksjon som måtte trigges før at det var hensiktsmessig å plukke opp haglen. Men det var nytteløst, det virker ut som spillet har en del sperrer på valgmulighetene. Da jeg startet spillet var det annerledes enn hva jeg i utgangspunktet hadde regnet med, Jeg trodde det var litt mer skyting og ikke så story basert spill. Men til å være et spill som fokuserer på story hadde jeg ikke regnet med at de skulle låse noe så vesentlig som å ikke kunne ta med seg et våpen man i første omgang kan plukke opp, men som man automatisk legger ned..

Å velge mellom hvem som skal dø og leve er ufattelig vanskelig, jeg prøver å leve meg godt inn i spillet og det er utrolig vanskelig å ta en beslutning på kort tid. Personlig er jeg veldig analytisk og liker å tenke mange steg fremover, men på grunn av tidsfristen som er lagt i spillet blir jeg stressa og tar korte beslutninger. På det første valget om jeg skulle redde den lille gutten eller den unge mannen var planen å redde ungen først så den unge mannen.

Her var situasjonen vanskelig fordi den unge mannen lå også under traktoren, derfor virket det logisk å måtte redde gutten som satt oppå traktoren først. Jeg tenkte også å redde barn først er mer etisk riktig, men for å overleve er det kanskje strategisk dumt. Da jeg skulle velge mellom Carly og Dough var valget enklere, her var det tydelig at man skulle ta et valg mellom hvem som fikk leve og hvem som skulle dø. Jeg valgte å redde kvinnen, hun hadde pistol og gode skyteferdigheter, pluss hun er kvinne. Reproduksjon av menneskeheten??

Videre tenker jeg ofte på serien *The walking dead* jeg har sett sesong 1 til og med 6.

Jeg kjenner igjen noen av karakterene og tenker ofte tilbake på da jeg så serien.

Det som går gjennom tankene mine hele tiden er hvor mye kan jeg endre på utfallet av hendelsene, og vil jeg uansett måtte se scener som jeg gjenkjenner fra serien.

Ofte forstiller jeg meg selv i en lignende situasjon og tenker at jeg hadde gjort ting så mye bedre, men på en annen side kan man aldri vite hvordan man reagerer før man er der.

jeg har tidligere sett en dokumentar på tv, om lærere på en skole i Norge som brukte dette

spillet eller lignende til å lære elevene etikk. Jeg som er ferdig utdannet lærer om 1 uke og lærer i vgs med faget kristendom, religion, livssyn og etikk, føler dette spillet kan være en god arena for å treffe elevene og man kan virkelig diskutere hva som er riktig og galt, man kan begrunne valgene sine og se utfallet av hvilke konsekvenser det medbringer seg

2. økt:

Dato for spillingen	5. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Gjorde ferdig kapittel 1. Startet på kapittel 2, der man først fikk sett en del korte snutter om hva som hadde skjedd mellom kap 1 og der man starter i kap 2.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Fikk se resultatene til andre spillere og hvor mange prosent som hadde svart det samme som meg. Fikk litt sjokk over at jeg hadde svart ærlig på spørsmålene i spillet, da jeg alltid har prøvd å ha unngå å dele for mye informasjon og heller ta noen hvite løgner for å skåne min karakter i spillet. Jeg måtte velge om jeg ville sende Glenn bort for å redde vennene sine i en annen by (Atlanta), eller bli igjen med den dannede gruppen vi hadde blitt.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Jeg føler at mine valg representerer de valgene jeg kunne tatt i virkeligheten ut i fra tenkte situasjoner, men jeg hadde nok vært mer varsom og forebygget flere av de hendelsene man ender opp i under spilleprosessen. Å sende Glenn bort var et valg jeg stussa litt over, fordi jeg har sett på serien og da er Glenn favoritten min i serien, og han bidrar til MYE. Jeg klarer ikke å unngå å tenke på dette spillet som en uavhengig story fra serien, så da jeg sendte Glenn vekk, var det med et utgangspunkt i at han kommer tilbake til gruppen jeg er i for øyeblikket. Derfor ønsket jeg heller å innfri ønsket hans og skape en tettere relasjon med ham. Hadde jeg ikke sett serien hadde jeg kanskje tatt et annet valg, fordi man ikke vet så mye om de andre karakterene i spillet. Målet mitt med spillet er å overleve og redde de jeg kan redde, men redder de som er nøkkel personer for min egen sikkerhet.	

3. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	18. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.	
<p>Jaktet på mat, reddet noen som var mitt valg, tok dem med i vår camp. Jeg tok et oppgjør med lederskapet og sto inne med mine handlinger etc. Tok en avgjørelse på å gjøre en byttehandel for å fikse gruppen mat. Spillet låser seg opp et sted, jeg kan ikke gjøre noe??</p> <p>Ender med å bli skutt hver eneste gang jeg prøver å gå mot Brenda som er eier av den gården vi er på, men kan verken snu eller vente til noen andre kommer å endrer situasjonen.</p> <p>Velger å hoppe videre, men ble meget irritert, å at jeg ikke kunne ta med meg våpenet fra situasjonen rett før da jeg drepte sønnen hennes som hadde en rifle...</p>	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.	
<p>Om å dele informasjon med nye mennesker, usikker på hvem man kan stole på eller ikke, så jeg valgte å ikke dele for mye informasjon om hvor mange vi var</p> <p>Møtte en dame med en crossbow, hun virka litt crazy, sa hun skulle drepe oss, men jeg følte ikke det var nødvendig å skyte pga det virka ikke ut som hun hadde sikte rett på meg, pluss jeg hadde en rifle siktet på hodet hennes.</p> <p>De vi på gården vi er å gjør en byttehandel hos virker litt mistenkelige ut. Jeg valgte å ta noen hvite løgner og gjøre undersøkelser på det som virka mistenkelig ut på en stille og rolig måte.</p>	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.	
<p>Føler jeg må trå forsiktig, dukket opp en del ting som påvirker valgene mine. Føler jeg må tenke meg på å overleve enn å redde alle andre. Så tenker at jeg dreper de for å ta over gården deres om det kommer til en slik situasjon. Tenkte det var unødvendig å konfrontere dem direkte om det de skjulte, så jeg sneik meg litt rundt i istedenfor. Følte det var det lureste å gjøre for å ikke lage unødvendige problemer og man mister ikke tillit med mindre man blir tatt.</p>	

4. økt:

Dato for spillingen	18. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Starta på kap 3 fordi jeg ble stuck i kap 2 på slutten...	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Måtte velge å forlate en dame fordi hun skøyt Carly rett foran oss, fordi hun mistenkte at hun var en traitor..	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Jeg kjente på det etterpå at det var et tøft valg, men med engang tenkte jeg bare man kan ikke skyte noe sånn uten videre, egen sikkerhet kom først, men på en annen side så angret jeg med engang, men orka ikke spille kapitlet på ny.	

5. økt:

Dato for spillingen	19. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Ordnet med deler som vi trengte til en båt, Clementine forsvant kanskje fordi jeg trykka feil, kutta av under armen min. Spilte ferdig spillet på totalt ca 24 timer	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Valgte å skjule bittet og dra på egenhånd, kutte av armen min. Fant mannen som hadde kidnappet Clementine	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Følte ubehag da jeg måtte høre og se jeg selv kutte av meg armen, ble også usikker på om jeg kanskje var immun, eller om det var for sent uansett.. Gråt når jeg måtte be Clamentine forlate meg for å redde seg selv, var en sterk scene. Følte jeg gjorde mye riktige valg i løpet av alle 5 kap, men undrer på om karakteren Lee som jeg spilte alltid endte opp død/zombie.. Også veldig irritert på at utfallet ble som det ble, hadde håpet på flere valg muligheter som hadde vært mer etter min smak oofte måtte jeg velge mellom flere dårlige valg og prøvde å ta det minst dårlige valget.	

Intervju:

Gjennomført skriftlig gjennom Messenger 28.06.17.

Meg: *Hva er ditt forhold til dataspill?*

Max: Mitt forhold til dataspill er variert. Har brukt mye tid på data spill etter jeg fikk meg ny jobb sist sommer. Bruker minst 30 timer i uken på dataspill. Sist jeg spilte mye data var i ungdomsårene frem til 17/18 år.

Meg: *Hvilke typer dataspill foretrekker du?*

Max: Jeg liker pvp, action, skytespill når jeg spiller sammen med venner. Også spilt en del Final Fantasie serien som er litt variert i stilene. Men stor fan av tur basert fighting og historien. Liker at de spillene jeg har brukt mest tid på er store spill som kan være litt krevende. Skytespill har liksom alltid vært spill jeg har brukt mye tid på helt siden Golden Eye på N64 og frem til dags dato med ghost recon, CS go, COD, black Ops serien. Men er ikke like fan av 3rd person spill i grunn men noen av de spillene jeg har nevnt nå er slik. Men da skal det være mye annet som trekker spillet opp. Spillet jeg har brukt mest tid på gjennom tidene er Zelda Ocarina of time og Wolfenstein Enemy Territory

Meg: *Kjenner du til tv-serien eller tegneserien av The Walking Dead? I så fall, kan du si kort hvilket inntrykk du har?*

Max: Jeg har sett season 1 til 6 eller 7 husker ikke. Vært opphold på litt over 1 år nå. Det som er litt rart er at jeg starta på season 1 engang og fikk bare sett noen få episoder. Grunnen til jeg ikke fikk sett så mye da er at jeg har en vane med å se på serie når jeg spiser. Så ble kanskje kvalm av å se noen av de groteske scenene i serien. Men så noen år senere (2016) så var jeg tom for serier og prøvde igjen. Ble super hekta og så ferdig alt fra første season til siste episode som var kommet ut på tv2 sumo. Jeg synes det er en god serie og jeg anbefaler den til andre. Aldri vært borti tegneserien.

Med andre ord kan man si jeg føler ubehag på en del scener og det er en sterk serie. Jeg føler det er en god serie som har med mange gode elementer av karakterer man kan relatere seg til og mye spenning. Realistisk om man ser bort i fra zombiene. Men hvordan verden kan bli

under krig og terror. Hvor mye mennesker endres og hvor langt noen er villige til å gå for å overleve etc er god illustrert i serien ut i fra hvordan mitt syn på overlevelse er.

***Meg:** Hva tenker du om spillet The Walking Dead generelt?*

Max: *The walking dead* er ikke et typisk spill jeg vanligvis spiller i forhold til type spill. Sjanger zombie, apokalypse er noe jeg er godt kjent med gjennom 10 år med Call of Duty zombie mode. Men jeg likte å spille meg gjennom historien og til tross for grafikken som er som en tegnefilm hadde ikke det noe særlig påvirkning for spille opplevelsen. Jeg misliker veldig sterkt de snevre valgmulighetene i spillet. Liker ikke å måtte velge mellom to onder, når de situasjonene oppstår der jeg ikke er enig med noen av valgmulighetene

***Meg:** Synes du karakterene er troverdige?*

Max: Karakterene føler jeg representerer et variert spekter av mennesketyper som finnes, men jeg følte meg ikke lik noen av karakterene som man ofte gjør når man ser på serier osv

***Meg:** Kan du nevne en situasjon som gjorde spesielt inntrykk på deg?*

Max: Situasjonen som gjorde mest inntrykk var i siste kapittel på slutten. Nevnte også dette i spille loggen. Da karakteren jeg spilte valgte å gjøre alt i sin makt for å redde den lille jenta. Da kjente jeg på det følelsesmessige spekteret.

Grunnen til det gjorde så sterkt inntrykk er vel at jeg hadde skapt en relasjon til karakterene gjennom mange timer spilling og jeg er en person som er flink til å leve seg inn i film, serier osv. Ikke uvanlig at jeg gråter av glede eller når det er sørgelige situasjoner som oppstår

Jo eldre jeg har blitt jo mer avhengig av at spilling skal være en sosial form har blitt mer viktig. Blir fort lei av å spille alene. Derfor blir det mindre spilling av slike type spill.

***Meg:** Når du spilte spillet, gjorde du valg basert på dine egne holdninger og tanker eller gikk du inn i "rollen" som Lee (hovedkarakteren)?*

Max: Jeg gikk i rollen som Lee og tok valgene ut i fra mine etiske og moralske verdier. Men jeg tok også i betraktning Lee sin historie et par ganger. Eks hans historie om han var på feil i fengsel.. å hvor åpen jeg skulle være om det var jo basert på mine holdninger men hans bakgrunn Han virka veldig kald ut, men det kan være situasjonen eventuelt valgene jeg tok. Da mener jeg i talen hans ellers virker han som en ordtlig fyr.

Meg: Kan du si noe om hvordan du opplever det når karakterer dør?

Max: Jeg ble jo lei meg og meget irritert. Men levde meg veldig inn i situasjonen så følte jeg skulle gjøre noe godt før jeg gikk bort med å gjøre det jeg kunne for hun lille jenta. Jeg gråt jo av situasjonen . Eller det ble litt vått i tårekanalene. Å jeg regnet med at jeg ikke kunne ha reddet han uansett

Meg: Var det noen andre personer enn Lee og Clementine som gjorde inntrykk på deg?

Max: Hovedsaklig bare de to. Men husker ikke navnet til han familie faren med caps som fulgte min historie ganske lenge. *Meg: Kenny?* **Max:** Ja Kenny var det han het. Så Glen. Men jeg sendte Glen bort og trodde han skulle dukke opp igjen senere med tanke på serien men det skjedde aldri. Som du ser endte jeg opp helt alene som bare 6% gjorde. Fordi jeg valgte å lage om at jeg hadde blitt bitt og valgte å dra alene bort fra gruppa

Meg: Kan du si noe om hva du syntes om Kenny?

Max: Kenny var en grei fyr men han taklet ikke situasjonen og ble ganske kald jo lengre man kom. Etter alt jeg hadde stilt opp for han gav han litt fort opp og jeg så ikke varsel kampene lyse da han drepte han sinte strenge gamle faren til hun ene dama .. da skulle jeg tenkt litt videre og sett at det kunne likså godt vært meg og han tenkte mest på seg selv og familien før de døde. Han hjalp meg engang men da nølte han en stund først også .. Jeg hadde prøvd å skape en eller to karakterer jeg kunne stole 100% på men det var ikke mulig

Meg: Så lurer jeg på om du på noe tidspunkt har hatt lyst til å avslutte spillingen?

Max: Ja litt før jeg klarte å leve meg godt nok inn i historien. Men det var for å spille noe annet siden kriteriet ikke var å spille ferdig men det ønsket jeg etter jeg hadde nådd det punktet

Meg: Er det avslutningsvis noe annet du har lyst til å nevne om opplevelsen med spillet?

Max: Jeg hadde en god spille opplevelse og som nevnt i loggen er jeg jo Religion, livssyn og etikk lærer på VGs og jeg ser at man kan ta opp mange etiske dilemmaer og skape mye refleksjon hos elevene via de valgene som man må ta og det er et godt utgangspunkt for refleksjon rundt dette. Man kan også se utfallet av valgene osv . Er noe jeg kanskje kommer til å anvende om jeg skal undervise rundt etikk og religiøse utgangspunkt etc. Jeg savner karakterene fra serien, men var noen jeg kjente igjen og jeg vet det er kommet eller har kommet en oppfølger så mulig jeg kjøper meg det spillet og fortsetter historien. Men da kommer jeg ikke til å være like åpen om bakgrunnen til historien osv på karakteren jeg spiller som mest sannsynlig er Clementine. Jeg ble ikke noe skremt eller spesielt stressa av spille situasjonene som oppsto. Fordi det er et veldig mildt spill. Men opplevde stress da jeg hadde kort tid på å velge mellom to hvem som skal leve

ELISABETH

Journalføringer

1. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	28. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Jeg spilte i gjennom hele første episode som ble avsluttet ved Motellet	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Da Lee måtte ta nøklene fra fengselsvakten i begynnelsen av spillet. Hendelser der jeg måtte velge mellom to karakterer. Og da Lee og Kenny kranglet med Larry	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Følte en frykt så sterk at jeg måtte lukke øynene eller holde en hånd foran ansiktet helt til Lee hadde drept vakten. Det at utfallet av diskusjonene virker (og er) bestemt. Uansett hva en sier i visse situasjoner, som da Lee kangler med Larry om Ducky, ville ikke noen av Lee's talemuligheter ha løst situasjonen. Føler en maktesløshet. Samme når en må velge mellom to stykker og jeg ikke skjønner hvorfor alt faller på Lee. Hvor i all verden var Kenny da Ducky kjørte over sønnen til Hershel for eksempel?	

2. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	29. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Spilte i gjennom episode 2.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Det å orøve og holde alle fornøyde. I det minste fornøyde nok til å hjelpe Lee senere. Den siste scenen da de drar og en ser mama og de andre zombiene komme inn.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Det at de andre karakterene alltid forventer at Lee skal hjelpe dem, også holde nøye følge med hva han gjør og ikke gjør for dem. Det er så småelig. Kenny maste hele tiden om hvor godt han likte Lee og hvor mye han ville ha han med seg sørover, men med en gang Lee holdt med andre, som f.eks da han ikke ville drepe Larry, så var Kenny fornøyd med å la Lee dø selv om	

Lee reddet Ducky to ganger. Irriterer meg hvor lett egoistiske de andre kan bli.

Hvor lett det er at noe som i utgangspunktet er fint, som gården minus kannibalismen, kan ødelegges. Samtidig kom jeg på at zombieene kommer til å drepe Maybelle og kalven hennes og det er trist.

3. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	2. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.	
Spilte i gjennom 3 episode.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.	
<p>At jeg ikke kunne snakke med Lilly før jeg snakket med Clementine i RV'en etter at Lilly ble fanget. Ikke så mye selve snakkingen, men det at jeg ikke fikk lov når jeg ville spare Clementine til slutt. Det at Lee hadde en drøm om at Clementine ble til zombie var også ekkelt fordi jeg er blitt knyttet til Clementine. Det er sikkert meningen også.</p> <p>Irriterende at jeg ikke kunne bruke vannet i RV som dryppet, men det var kanskje en drøm? Skikkelig ekkelt at Clem snakket med han på radioen, han hadde til og med ekkel stemme.. en sånn stemme du tenker at har mørk varebil med godteri inni. Det å se flokken med zombier som kom etter toget. Det gikk ikke så lang tid før de tok dem igjen.</p> <p>Ben.</p>	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.	
<p>Det er litt farlig hvor tilknyttet en blir til karakterene, spesielt til Clem.</p> <p>Det er vel meningen , men det er også rart hvor glad en blir når en møter nye mennesker som virker vennlig. Du ser liksom hvor mye det trengs og hvor skjeldent det er å treffe noen som er ordentlige. Jeg lurte på om toget ville tiltrekke seg noe med all lyden og vibrasjonene, men nå er det vel mer flokken som driver hverandre fremover tenker jeg. Kult å se hun som ble overfalt i gaten i begynnelsen av episoden. Utrolig skummelt fordi siden bensinen fra tankeren ikke anntentes, så er det ingenting som distraherer dem fra å nå Savannah.</p> <p>Veldig glad jeg sa at Clem ikke fikk fortelle at vi skulle til foreldrene, selv om hun sikkert gjorde det alikevel. Ben gjør meg forbanna. Kenny også, men Ben lærer ikke virker det som. Ung og uerfaren, men hvis Clementine kan så kan han og.</p>	

4. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	2. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.	
Spilte i gjennom 4 episode.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.	
Veldig mye egentlig. Mer enn normalt. Jeg var veldig irritert de første 15-20 minuttene. Og nedslått de siste 10-15.	
Hvis jeg sier at en hendelse er fra de kom inn i byen og klokketårned lød til og med til de kom inn i huset. En hendelse er alle handlinger med clementine. En hendelse er Ben.	
Lee	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.	
Hendelse 1	
<p>Jeg blir så oppgitt på dem alle sammen. Har ikke disse menneskene overlevd ganske mange måneder nå og vet litt om hvordan zombier fungerer? De vandrer inn og snakker/krangler høylydt uten å i det hele tatt tenke på om noen hører dem. Spesielt den som skriker etter personen på kirketaket. Det er forresten det verste! må jo gå ut i fra at ale walkers i en diamete lydrekkevidder rundt den kirken kommer mot lyden, og alikevel blir de stående og krangle om hvorfor den låter?? Nei Kenny, ikke alt handler om deg, du må seriøst finne inne-stemmen din, og ingen noen 'føkker' med deg. Først da de ble omringet skulle de finne et sted å gjemme seg. Og Chuck ble tatt! Hvorfor snakker alle til Lee som om han ikke gjør en dritt? Alle er så krevende og "gjør dette, Lee! Fix it, Lee! Lee do something!" som om Lee ikke gjør nok. Har de ikke to hender kanskje? Alle er så sinte! Jeez! Lee er forresten forferdelig til å grave igjen graver. Selv om han ble distraher så kunne han fortsatt etterpå.</p> <p>Clementine... En ting erat Clem er et barn. Men jeg reagerer litt på hvordan de andre snakker om henne, og at Lee ikke kan snakke med henne ordentlig.</p> <p>Det er kjempefint og alt det han gjør, men det virker som om han aldri tar skikkelig tid til å faktisk snakke. Måten Clem blir på som stor er jo avhengig av hvordan alt hakker på henne sånn som hun er nå. Jeg reagerer på at mange av valgene jeg får som Lee, både med henne og generelt ikke er valg. Det er harde og mindre harde måter å si det samme på. som med Kenny og båten han fant. Hvor er valget om ' I trust you if you say so' ? Hvor er ' Clem, I heard some</p>	

messages from your mom at your house'?

Irriterer meg også at ingen har våpen utenom skytevåpen.

Ben har irritert meg lenge. Det jeg skrev sist om at ja, han er ung og uerfaren, men for i alle dager guttungen å jo lære? løpe fra Clem når hun er alene med zombier? Hva i H***.

Greit at zombiene var vekke da han så øksen, men kan kanskje lure på hvorfor den var der når hele skolen var full av dem? Både han og Kenny oppførte seg forferdelig på skolen.

Jeg valgte å slippe han i tårnet fordi han ba om det, fordi jeg ikke visste at det gikk an å faktisk redde ham, det var ikke plass på båten alikevel og etter at han liksom skulle passe på Clemm i huset - igjen, og failet, -igjen, så bare... gadd jeg ikke mer.

Med den flokken av zombier som kommer er båten alikevel det beste valget. De kan dra til Karibien eller i gjennom panamakanalen til en øy nærme Hawaii. Om de har nokk bensin.... og mat.

5. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	3. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.	
Spilte i gjennom episode 5 etter mye knoting med spillet. Dette blir min siste spillejournal.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.	
Da jeg begynte episode 5 så hadde alle valgene jeg tok i episode 4 blitt resatt. Jeg spilte i igjennom slutten av 4 en gang til, men det hjalp ikke. Ben var i live selv om jeg hadde latt han dø i tårnet, Christa, Omid og Kenny nektet å bli med å se etter Clem på sykehuset, selv om alle ble med da jeg spilte i 4. Lee hadde ikke sagt noe om bittet, selv om jeg hadde sagt det i mitt spill. Frustrerende å da se Telltale 'advarselen' om at alle valg er personlige og huskes.	
Ben er kommet tilbake og er faktisk irriterende enda, men han har skjerpet seg. Kenny ble satt på plass. Lee igjen som insisterer på å gjøre alt selv. Slutten gjorde inntrykk.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.	
Jeg er glad for at både Ben og Lee satte Kenny på plass. Han har et farlig temperament og klarer ikke å få kritikk rettet mot seg uten å sette gruppen i fare.	

Ben trenger ikke få så mye tyn, men han har sviktet når han har måttet bære ansvar. Jeg mener, å la Lee skjære av sin egen arm? Hva i all verden?? Må sjekke om Kenny kunne blitt reddet. Hadde armen blit skåret av i huset rett etter han ble bitt og giften sa inn, så hadde han kanskje vært reddet. Det lå en kjøttøks i huset skarp nok til å kutte zombieskaller, det hadde sikkert gått. Lee er sa som et esel. Ben knne bært stigen til klokketårnet f.eks..

Mannen som kidnappet Clem var ikke god, så jeg kan ikke tenke at Lee ville funnet på å la Clem være igjen, når det er helt klart at Clem er for redd for han til å tenke på å være en familie. Lurer på hvor langt Vernon kom i båten med de andre egentlig.

Jeg føler egentlig ikke så veldig mye når jeg spiler annet enn intens konsentrasjon, på grunn av tidsbegrensningene. Når noe skjer er det ofte irritasjon over urettferdighet eller et system som ikke gir mening, som at de legger fra seg slagvåpen i hytt og pine og tydeligvis 'ikke trenger dem lenger'. Også at det ikke virket som om de rener verkenn vått eller tørt etter at de kom seg på toget. Jeg ble lei meg over slutten. Stemeskuespilleren til Clem er veldig god. Eller, alle er det. Men de har gjort seg veldig flid med karakteren hennes.

Det er så trist, men Omid og Krista hadde kanskje tatt henne inn før eller senere.

Intervju

Gjennomført skriftlig gjennom Skype 19.06.17.

Meg: *Hva er ditt forhold til dataspill?*

Elisabeth: Da vi fikk datamaskin hjemme ca. 2008 eller 2009, var det kun dataspillene jeg fikk lov av pappa å spille som enten var demospill fra bladet Komputer fra Alle eller The Sims. Dataspill var ikke så godt likt. Onlinespill var etter deres mening livsfarlig. Onlinespill (WoW) begynte jeg med som 17 og da var det etter tvang fra min første kjæreste. Etter det har jeg spilt dataspill, men nesten kun spill som har en god historie, eller et RPG aspekt. Bioware eller Sims (Funcom). Nå spiller jeg om sommeren når jeg har tid, ellers så ser jeg på play through på youtube mens jeg spiser frokost, så slipper jeg å kjøpe spillene selv :P

Meg: *Har du noen formening om hvor mye tid du bruker på dataspill i løpet av en typisk uke?*

Elisabeth: Hvis det er midt i året vil jeg si kanskje 2 timer i måneden som jeg spiller selv. Om sommeren eller i perioder av året med fellesferier vil jeg si 8-10.

Meg: *Hva syntes du generelt om dataspillet The Walking dead?*

Elisabeth: Jeg likte det veldig godt. Det var ikke så skummelt som jeg trodde det ville være med tanke på at jeg har frykt for zombier. Det er veldig godt laget og jeg ble liksom sugd inn i det.

Likte ikke hvordan karakterene snakket til hverandre, og spesielt til Lee da. Ble mange irritasjonsøyeblikk av det. Det og hvordan de oppførte seg i situasjoner som er åpenbart farlige.

Meg: *Kjenner du til TV-serien eller tegneserien The Walking Dead?*

Elisabeth: Ja. jeg så tre eller fire sesonger av tv-serien med noen venner og leste frem til noen-og-90 utgave av tegneserien for 3 år siden. Siden jeg er redd for zombier så kan jeg kun se når andre er med, men tegneserien gikk fint med unntak av at det er en veldig tung tegneserie å fordøye

Meg: Hvordan opplever du valgsituasjonene i dataspillet?

Elisabeth: Jeg liker at det går på tid. Samtidig lurer jeg på hvor stor effekt mine valg har på spillet i det hele tatt. Jeg hadde også øyeblikk der jeg enten ikke liker noen av valgene eller jeg svarer basert på hva jeg antar valgalternativene betyr også er holdningen og hva Lee faktisk svarer hel forskjellig. Som at jeg velger noe jeg tror er vennlig, også svarer Lee frekt eller veldig negativt. Husker spesielt da vi letet etter en båt med Kenny og alle alternativene for svar var noe Kenny ikke satte pris på og dermed satte alliansen med Kenny i fare.

Meg: Reflekterer valgene du tar dine egne holdninger, eller går du inn i en rolle?

Elisabeth: Jeg prøver å være snill og medmenneskelig, som sikkert er meg. Samtidig prøver jeg å gjøre valg som ikke påvirket Clementine for negativt. Jeg ble veldig tilknyttet henne. Likte ikke Duck i det hele tatt, men det er kanskje meningen?

Meg: Hva tenker du om konsekvensene av valgene du tar?

Elisabeth: Jeg tenker på hva alternativet er. Jeg tenkte spesielt på Ben i klokketårnet da jeg fant ut at jeg kunne reddet han. Eller damen vi ofret, men hun var også allerede bitt. I den siste episoden var alle valgene mine slettet da jeg begynte, så selv om jeg fikk alle de 'beste' endingene i episode 4 og Ben ble ofret, så var alt resatt til de verste. Ingen ville bli med meg å se etter Clem i 'Morgue' bortsett fra Ben som var i livet og fremdeles ubrukkelig. Da var jeg forbanna halve episoden. Utenom det tenker jeg ikke å mye over det med mindre de påvirker Clementine eller jeg synes de andre oppfører seg urettferdig/drittsekk som følge Hvordan Kenny reagerte enten egoistisk eller med sinne på tilsynelatende hvert eneste valg gikk meg på nervene.

Meg: Opplever du at valgene får andre konsekvenser enn du hadde forestilt deg?

Elisabeth: Hvis jeg valgte et alternativ og trodde det betydde en ting, men endte opp med å være noe annet. Det skjedde noen ganger. En forsøker være diplomatisk, men alle svarene er kritiske. En annen gang da jeg måtte velge mellom Duck og sønnen til Hershel. Jeg trodde jeg

kunne redde begge, eller at Kenny skulle ta den andre, men neida. Ikke trodde jeg at Hershel ville reagere så kraftig heller.

Meg: Hva synes du om karakterene i spillet?

Elisabeth: Jeg likte både Lee og Clem. Rettere, jeg likte den Lee som jeg skapte. Mange av de andre var urettferdig aggressive. Jeg likte Omid og. Den hjemløse mannen var også kul nok, synd vi ikke kunne redde han. De andre var okei, men jeg knyttet meg ikke så mye til dem. Likte Andrea og skjønner hvorfor hun ble paranoid. Ben og Kenny var en smerte å forholde seg til.

Meg: Kan du fortelle litt mer om hva du likte med Lee og Clementine?

Elisabeth: Elsket stemmen til Lee :P Clementine ville du bare beskytte og det var en utfordring å oppdra henne på en måte som gjorde at hun var mindre forsvarsløs og naiv, men beholdt medmenneskeligheten sin. Min Lee var en mann som hadde gjort noe forferdelig, men var en god person som stilte opp for Clem. Eller han ble jo nærmest tvunget til å stille opp for alle, men jeg likte at alle hans egne egoistiske lyster kunne dempes eller avverges for Clementine. Jeg ville stolt på han, liksom :P

Meg: Var der noen karakterer du absolutt ikke likte?

Elisabeth: Ben og Kenny. Alle var jo veldig tafatte og kommanderte Lee til å gjøre alt, men sånn er jo spillet. Ben lærte liksom aldri. Og drev og tok valg basert på egoisme. Ikke ta med Clem da han løp fra zombiene, ikke redde hjemløse mannen, sette i gang angrepet på motellet, lyve om det til Andrea og få andre drept. Selv etter at han ville ofre seg. Det var derfor jeg ofret han ii klokketårnet til å begynne med. Han ville gjøre noe for å veie opp og jeg tenkte, 'Takk skal du ha' og 'slipper at han og Kenny får oss alle drept ved å ikke holde innestemme rundt zombier' Kenny tenkte enten kun på seg og familien, eller at han ikke fikk viljen sin og satte alle i fare. Jeg skjønner ikke at de ikke lærer å være stille når de vet zombie reagerer på lyd. De andre kom jeg aldri så tett innpå.. Jeg brydde meg vel ikke nok.

Meg: Opplevde du karakterene som troverdige?

Elisabeth: Ja. Kanskje spesielt Kenny og Ben som er det ironiske. Jeg ville identifisert meg med Lee fordi jeg er for naiv og tror på godhet, men i krisesituasjoner om overlevelse så blir jo de fleste veldig egoistiske for å redde familien sin eller seg selv

Meg: Hvordan opplever du det når karakterer dør?

Elisabeth: Blir oppgitt som regel. Spesielt da den damen døde i gaten fordi vi brukte henne som agn for å komme inn i butikken. Samtidig tenkte jeg også at hun hylte som en stukken gris i stedet for å komme seg unna og var allerede bitt så det var like greit. Situasjonen med Andrea var føkket, men jeg skylder på Ben. Ben og Kenny for å være absolutt drittsekker. Var forferdelig da Lee døde. At han ikke kuttet av armen med engang vet jeg ikke for det er for sent da han besvimte av giften, så jeg så det komme men alikevel. Det var ikke gøy å spille igjennom. Jeg tror ikke at jeg var opprørt over noen andre.

Meg: Du har allerede vært litt innpå dette, men kan du fortelle meg om en situasjon som har gjort sterkt inntrykk på deg?

Elisabeth: At Lee døde. Det er vel flere. At flokken kom samtidig som alt gikk galt og alle reagerte med raseri og skyldte på Lee, som gjorde ting verre fordi vi ble oppdaget. Og at Clementine rømte for å møte mannen på radioen. Jeg kommer ikke på mer nå.

Meg: Har du på noe tidspunkt hatt lyst til å avbryte spillingen?

Elisabeth: Da alle valgene mine ble slettet og jeg følte det ikke var noe vits siden dette ikke var 'mitt' spill. Det tror jeg var eneste gang.

FRANK

Journalføringer

1. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	6. mai 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Rømte fra zombier, reddet den lille jenta Clem og hjalp henne å komme seg i sikkerhet. Klart å rømme fra apoteket der jeg var fanget sammen med en gruppe andre mennesker.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Da hovedpersonen Lee skjønnte at foreldrene til Clementine sannsynligvis var døde, at hans egne foreldre var døde og da Lee måtte drepe sin egen bror som var blitt en av de levende døde.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. At det å miste noen og vite at man har ansvaret for wt barn som ikke selv vet at foreldrene er borte er forferdelig vanskelig. Og at det må være helt ubeskrivelig grusomt å måtte ta livet av sin egen bror, selv om man ikke har noe valg.	

2. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	5. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Hjalp gruppen med overlevende å komme seg fra motellet de hadde som base, og til en bondegård der de ble lovt mat i bytte mot bensin.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Da jeg oppdaget at de som drev bondegården var kannibaler som jaktet på uskyldige mennesker og drepte dem for å spise dem. Og da jeg fant en av medlemmene fra gruppen min på et skjult rom, og oppdaget at han hadde fått beina kuttet av og kjøttet ble servert som middag	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. En morbid fascinasjon for hvor lavt mennesker kan synke og hva vi er villige til å gjøre mot medmennesker. Som f.eks. i Pasolinis "Saló eller Sodomas 120 dager".	

3. økt:

Dato for spillingen	9. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Hjalp til med å få i gang et tog for å begynne på reisen ut mot kysten, og lærte Clementine å forsvare seg selv med pistol.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Da kona til Kenny begikk selvmord og jeg valgte å skyte sønnen deres for å unngå at han kom tilbake som en levende død.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. Medfølelse for Kenny som mistet både kone og barn. Tenkte på hvor vanskelig det ville ha vært om jeg selv måtte gå igjennom et sånt traume.	

4. økt:

Dato for spillingen	11. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Hjalp gruppen med overlevende å finne et trygt hus å oppholde seg i, møtte en overlevende som het Molly og en annen gruppe med overlevende. Fant en båt for å komme oss ut av byen, og fant det vi trengte for å få i gang båten.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg. Fant en ung zombiegutt på loftet i huset som jeg valgte å ta livet av for å slippe å la ham lide mer. Så en video der det ble avslørt at Molly solgte seksuelle tjenester for å få tak i medisiner til søsteren som har diabetes. Lee ble bitt av en zombie.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene. En følelse av maktesløshet og sorg over at selv barn dør av sult og gjenoppstår som zombier, og at jenter som nesten er barn selv må selge kroppen sin for å overleve. Og sjokk da Lee ble bitt, og det ble klart at han kommer nok til å dø.	

5. økt:

Dato for spillingen	11. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag. Måtte sage av armen til Lee etter at han ble bitt. Kom meg ut fra huset gruppen min var i, Kenny og Ben døde på veien. Fant Clementine igjen etter at hun ble kidnappet. Hjalp	

Clementine å komme seg ut av byen.

Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.

I all hovedsak da Clementine måtte skyte Lee for å forhindre at han skulle bli en levende død.

Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.

Melankoli over at karakteren jeg hadde spilt gjennom hele hovedspillet nå var borte, og at Clementine nå igjen var etterlatt til å stort sett klare seg selv.

Intervju

Gjennomført skriftlig over E-post 24.07.17.

Meg: *Hva er ditt forhold til dataspill?*

Frank: Jeg spiller en del. Har vokst opp med data- og TV-spill siden jeg var barn. I dag går det i bølger utifra hvor mye tid jeg har.

Meg: *Hvilken type dataspill foretrekker du?*

Frank: Egentlig mye forskjellig. Alt fra gamle 8-bits plattformspill på NES til moderne rollespill som The Witcher 3. Men det blir gjerne tredjepersons actionspill.

Meg: *Hvor mye tid bruker du på dataspill i løpet av en typisk uke?*

Frank: Som nevnt over varierer det veldig. Men om man skulle regnet et snitt over et helt år ville jeg kanskje sagt 5-8 timer.

Meg: *Kjenner du til tv-serien eller tegneserien av The Walking Dead? I så fall, kan du si litt om inntrykket ditt av disse?*

Frank: Jeg har hverken sett serien eller lest tegneserien, så jeg vet ikke mer om det enn at det foregår i en post-apokalyptisk fremtid der de overlevende menneskene må kjempe for å klare seg i et zombie-infisert USA.

Meg: *Hva syns du om dataspillet The Walking Dead?*

Frank: Jeg likte det veldig godt. Annerledes enn det jeg vanligvis spiller, men en interessant avveksling. Veldig lett å skjønne gameplayet og hvordan spillet fungerer.

Meg: *Hvordan opplever du valgsituasjonene i spillet?*

Frank: Jeg opplevde dem som interessante, i og med at man ofte måtte reflektere over valgene man tok.

Meg: *I hvilken grad reflekterer valgene du tar dine egne holdninger? (Spiller du "som deg selv" eller går du inn i rollen som noen andre?)*

Frank: Både og. Jeg spilte som en utenforstående observatør, men tok valg utifra mine egne holdninger.

Meg: *Hva tenker du om konsekvensene av valgene du tar?*

Frank: Varierende. Men som oftest tok jeg de valgene som ville forårsake minst skade for andre karakterer.

Meg: *Hva tenker du om karakterene i spillet?*

Frank: Det var mange sterke karakterer, og de fleste av dem var som normale mennesker; de hadde både gode og dårlige sider. Men de valgte som regel å la den gode siden vinne fordi det gagnet som regel gruppen som helhet.

Meg: *Hvem liker du/liker ikke?*

Frank: Jeg likte best Lee og Clementine. Spesielt Lee var en sympatisk karakter som ville gjøre opp for gamle synder. Den jeg likte minst var Larry, siden han var høylytt, brautende og aggressiv.

Meg: *Opplever du karakterene som troverdige?*

Frank: Jeg opplevde de aller fleste som troverdige, ja. Noen få ble kanskje litt overdrevne/karikerte, men det var snakk om 2-3 karakterer.

Meg: *Hvordan opplever du det når karakterer dør?*

Frank: Som regel var det forventet, så jeg reagerte ikke så veldig.

Meg: *Kan du beskrive en situasjon i spillet som gjorde sterkt inntrykk på deg?*

Frank: Da Lee døde på slutten. Jeg hadde fulgt ham gjennom hele spillet, og han hadde blitt en stabil farsfigur for Clementine.

Meg: Hvilke tanker gjør du deg om denne situasjonen?

Frank: At det var uventet og trist. Jeg ville gjerne fulgt ham videre i de neste sesongene av *The Walking Dead*-spillet.

Meg: Er det andre situasjoner du også har lyst til å nevne?

Frank: Da Kenny jr. ble bitt og jeg måtte skyte ham.

Meg: Har du på noe tidspunkt hatt lyst til å avbryte spillingen?

Frank: Nei, det var aldri noe jeg tenkte på.

SIRI

Journalføringer

1. økt:

<i>Dato for spillingen</i>	11. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.	
<p>Jeg startet å spille spillet denne dagen. Hovedkarakteren i spillet havner i en bilulykke, og han skader beinet sitt. Jeg får karakteren vekk fra flere zombier, men dør i dette forsøket flere ganger. Hovedkarakteren kommer seg til et nabolag og møter en liten jente. De møter deretter to menn som tar dem med til et trygt sted i en bil. De møter på flere zombier på veien. Det trygge stedet er en gård hvor det siden kommer flere zombier og hovedkarakteren må velge mellom å redde en liten gutt eller en mann. Jeg velger at hovedkarakteren skal redde den lille gutten. Min karakter, den lille jenta og tre stykker til de møter på gården reiser videre inn til byen der de møter flere zombier. Det kommer noen til unnsetning som redder dem og tar dem med inn i en bygning. Det er noen av disse karakterene som mener gutten har blitt bitt, og må drepes før han blir til en zombie selv.</p>	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.	
<p>Den første hendelsen handler om at hovedkarakteren havner i en bilulykke og den andre karakteren våkner som en zombie og forsøker å spise hovedkarakteren. En annen hendelse er når karakteren bes om å redde enten en yngre gutt og en eldre mann fra å bli spist av zombier. Den tredje hendelsen handler om å drepe den yngre gutten når de andre karakterene tror han har blitt bitt av zombier.</p>	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.	
<p>Den første hendelsen stresset meg fordi jeg visste mine handlinger i spillet enten reddet eller drepte hovedkarakteren. Det handlet nok litt om å føle seg som hovedkarakteren ettersom denne hendelsen vistes gjennom karakterens "øyne". Det var sikkert derfor det ble såpass ubehagelig fordi det var som om jeg selv skulle bli spist. Den andre hendelsen med valget mellom å redde de to karakterene var stressende fordi jeg tenkte hva slags fordeler valget ville gi meg senere i spillet. Ettersom valgene jeg tar påvirker resten av spillet tenkte jeg at hvis jeg reddet gutten ville det gi meg en fordel ved å alliere meg mer med guttens far og mor. Jeg fikk før denne hendelsen en mulighet til å bli kjent med alle karakterene på gården, og det kan ha påvirket hva jeg valgte å gjøre. Men jeg ble også stresset av selve zombie-</p>	

settingen og hvordan effektene i spillet (som lyder og musikk) endret seg.

Den tredje hendelsen som gjorde inntrykk på meg handlet igjen om alliering og stresset rundt at jeg påvirker de fremtidige situasjonene i spillet. Samt at mine verdier gjenspeiler hva jeg gjør i spillet, så jeg ble mer slukt av idéen av å redde en uskyldig person som ikke hadde gjort noe. Spillet ber meg også om å velge ulike setninger, og jeg ble mer stresset av effektene i denne hendelsen. Det gjaldt de andre karakterenes tonenivå, måte å prate på og hvordan de reagerte på hva jeg valgte å si.

2. økt:

Dato for spillingen	16. juni 2017
Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.	
Jeg fant ulike hjelpemidler i butikken som karakterene er i. Deretter dro flere karakterer ut for å hente en av de andre karakterene. Her skulle de redde en jente som var fanget inne av zombier. Vi måtte finne ulike måter å drepe zombiene på, og når vi reddet jenta så vi at hun var bitt. Hun endte opp med å ta en pistol og skjøt seg selv i hodet.	
Beskriv hendelser fra dagens spilling som gjorde særlig inntrykk på deg.	
Hendelsen der jenta skyter seg selv i hodet gjorde inntrykk på meg. Hun var redd for å bli en zombie og ønsket heller å dø. Jeg bestemte at hovedkarakteren skulle si at gruppen skulle la jenta være igjen fordi hun kunne bli til en zombie. En annen hendelse gjorde også inntrykk der hovedkarakteren dreper en zombie, og en annen karakter sier "rad" til hva som skjer.	
Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.	
Den første hendelsen er vanskelig fordi man skal velge mellom å beskytte flere i gruppen kontra én person. Spesielt når denne personen ønsker å være i fred, hva er da det moralske valget å ta? Hvis jeg hadde bestemt at jenta skulle bli med kunne hun potensielt blitt en zombie senere, og dermed drept flere i gruppen. Men når hun ønsket å ta livet sitt var det ekstra spesielt ettersom det på en måte skjedde som en konsekvens av mitt valg i å ikke ta henne med i gruppen. Jeg fikk en følelse av at jeg burde gjort det annerledes.	
Den andre hendelsen ga inntrykk ettersom det er makabert å synes at et drap er "rad" eller kult. Det kan hende jeg ikke hadde brydd meg om det hvis jeg var vant til å spille flere slike spill, men jeg gjorde meg automatisk en notis av akkurat den kommentaren.	

Intervju

Gjennomført skriftlig gjennom Skype 27.06.17.

Meg: *Kan du fortelle litt om hva som er ditt forhold til dataspill?*

Siri: Jeg har spilt dataspill helt siden jeg gikk på barneskolen. Da spilte jeg for det meste barnespill som dreide som rundt eventyr- og utforskningsoppgaver. Jeg har aldri spilt eller hatt en interesse for skytespill eller voldsrelaterte spill. I senere tid har jeg spilt mye The Sims som er et spill der du skal utvikle karakterene dine i en virkelighetsnær og allmenn setting. Det er disse spillene jeg har merket en glede og kontinuerlig interesse for, men det er som sagt ingen andre sjangre innenfor spill jeg har hatt noen spesiell interesse for.

Meg: *Har du noen formening om hvor mye tid du bruker på dataspill i løpet av en vanlig uke? Dette kan inkludere spill på mobiltelefon og i nettleser og lignende.*

Siri: Jeg spiller ikke spill på verken mobilen eller på data for tiden, så det kan kanskje være maks ti minutter i uka.

Meg: *Har du kjennskap til tv-serien eller tegneserien av The Walking Dead?*

Siri: Jeg har sett flere sesonger av tv-serien. **Meg:** *Kan du si litt om inntrykket ditt av tv-serien?* **Siri:** Jeg synes serien både er spennende og skummel så det er derfor den interesserer meg. Jeg synes den er motbydelig med tanke på at zombiene spiser ikke-zombier, det er groteske scener som sitter godt fast i hukommelsen. Hele settingen i serien er ganske virkelighetsnær når det dreier seg om et virus som har rammet alle mennesker, og hvor symptomene kun åpenbarer seg når man dør. Jeg synes også konseptet med å spise sin egen art er primitiv og gir meg inntrykk av at menneskene i serien blir som dyr. Serien er som sagt så grotesk at den blir fascinerende, og når vi følger en gruppe som skal overleve dette groteske blir det desto mer spennende.

Meg: *Kan du fortelle litt om hva du synes om dataspillet The Walking Dead?*

Siri: Jeg trodde først dataspillet skulle vært likt tv-serien, så jeg ble overrasket når det ikke var slik. Spillet var godt laget, og det var noe med den enkle grafikken som også ga meg et

inntrykk av kvalitet. Handlingen i seg selv var også motiverende ettersom man fikk flere hint og ledetråder underveis for å utvikle spillet. Når jeg fikk beskjed om at alt jeg gjorde ville ha en effekt for hva som skjedde i spillet gjorde det meg også mer interessert. Da vurderte jeg hver enkelt avgjørelse og hva jeg ville at karakteren skulle si og gjøre. Når jeg fikk valget om å velge ulike svar og dette gikk på tid ble jeg ganske stresset. Hvert fall når karakteren min i en situasjon var i en diskusjon om hvorvidt karakterene skulle drepe en tilsynelatende usmittet gutt. Spillet var ikke slik jeg hadde sett for meg når det kom til antall situasjoner med zombier. Jeg så for meg at jeg skulle sitte og være konstant stresset, men det var mer strategirettet enn jeg trodde. Spillet i seg selv ga meg ganske mange valg basert på livsverdier og hva man kanskje ikke helt har forestilt seg å ta stilling til til vanlig i livet sitt.

***Meg:** Kan du si litt om hvordan du opplever valgsituasjonene i spillet?*

Siri: De var ganske urovekkende. Jeg merket en virkelighetsnær opplevelse av å sitte midt oppi situasjonene selv når jeg også merket effekten av grafikken, lydene og musikken. Valgene var skremmende for jeg tenkte umiddelbart på strategi når jeg for eksempel fikk valget mellom å drepe en liten gutt og en eldre mann. Da tenkte jeg kun på hva som ville bli gunstig for meg senere i spillet. Jeg ønsket også å påvirke en dame til å bli etterlatt til seg selv fordi hun trodde hun var smittet av viruset. Her tenkte jeg også på hva som kunne gagne meg og min gruppe. Jeg opplevde valgene som et slags "redd deg selv eller bli spist"-opplegg. De gjorde inntrykk på meg, og hvert fall når jeg så og fikk høre de andre karakterenes reaksjoner på valgene mine.

***Meg:** I hvilken grad reflekterer valgene du tar dine egne holdninger?*

Siri: I stor grad. Jeg tenkte kun på hvordan jeg ville taklet det, og jeg prøvde å være så ærlig jeg kunne i rollen som hovedkarakter. Jeg ønsket ikke å komme så langt som mulig eller nå neste episode på kortest mulig tid, men jeg ønsket å se hvordan karakteren kunne klare seg basert på hva jeg ville gjort.

***Meg:** Kan du si noe om hva du tenker om konsekvensene av valgene du tar?*

Siri: I denne situasjonen tenkte jeg mer over det enn vanlig når jeg nettopp fikk en førbeskjed om at det jeg gjorde ville ha en effekt. På den måten var jeg mer klar over hva jeg

gjorde, men ble også mer reflektert over alt jeg gjorde. Dette rakk jeg selvsagt ikke i alle situasjonene, og slik håper jeg jo at valgene mine reflekterte mine egne holdninger i stedet for at de ble påvirket av andre karakterer eller en gruppentilnærhet om hva som var riktig å gjøre. Svar ferdig.

Meg: Hva synes du om karakterene i spillet?

Siri: Jeg føler hovedkarakteren er basert rundt en heltefigur der han skal være den som "ordner opp" og redder dagen. Det var hvert fall slik jeg ønsket at han skulle fremstå, for jeg fikk jo valget mellom å få han til å være mer uærlig eller være mer ekte med de andre karakterene. Jeg synes de andre karakterene virket ganske stereotypiske. Svar ferdig.

Meg: kan du utdype litt hva du mener med stereotypiske?

Siri: Noen av karakterene gjenspeilet de stereotypene jeg har av mennesker fra sørstatene som bor på gård. De er driftige, tar ansvar og vet hva man skal gjøre. I en storby situasjon hadde det kanskje ikke vært de samme karakterene og de samme handlekraftige avgjørelsene for å overleve? Det er kanskje derfor omgivelsene er lagt til en mindre urban setting. Den typiske lovbrøtteren som hovedkarakteren er har erfaring med drap fra før av, og dette ga meg også et inntrykk av en allmenn stereotypisk oppfatning av lovbrøttere. Det kan hende at disse stereotypene skal gi oss et kjent inntrykk som vi skal relatere oss til, men i mine øyne ble det ganske typisk til tider.

Meg: Kan du nevne en situasjon fra spillet som gjorde sterkt inntrykk på deg?

Siri: Alle valg jeg måtte ta som baserte seg på å ta liv. En situasjon der jeg som sagt måtte velge mellom to mennesker å redde fra zombier, og en annen situasjon der mitt valg også påvirket en dame til å skyte seg selv i hodet. Det første møtet med en zombie ga også inntrykk. Dette fordi jeg har sett serien og jeg vet hvor skremt jeg har blitt av de zombie-scenene der. Jeg ble ganske passiv og handlingslammet og ville helst komme meg bort fra hele situasjonen.

Meg: I loggen din nevner du en situasjon hvor en karakter omtaler et drap som «rad». Kan du si litt mer om hva du tenkte om det?

Siri: Ja, stemmer det. Det merket jeg meg og jeg tenkte også på det i etterkant. Jeg fikk en motfølelse til det i stedet for å for eksempel tenke at "det var jammen godt jobba". Jeg klarte på et sett ikke å la kommentaren passere uten å reflektere over hva den andre karakteren faktisk kommenterte. Dette var så klart en fiktiv situasjon hvor karakterene var nødt til å drepe menneskene som var smittet av dette viruset for at spillet i det hele tatt skulle fortsette. Jeg kunne jo bare latt være å drepe disse menneskene hvis de skulle gjenspeilet mine holdninger mot drap, men jeg måtte på en måte tilpasse meg selv etter denne fiktive situasjonen.

***Meg:** Avslutningsvis så lurer jeg på om du på noe tidspunkt har hatt lyst til å avslutte spillingen?*

Siri: Ja, flere ganger. Effektene i spillet ga meg hele tiden en følelse av å måtte være på vakt, og det synes jeg er ubehagelig og gjorde meg paranoid. Så slik kunne settingen gjort meg mindre lysten til å fortsette bare på grunn av min egen frykt og i frykt av å vite at jeg kom til å støte på uforberedte situasjoner. Det rare er også at jo mer jeg spilte jo mer vant ble jeg til denne strategirettede spillingen, og jeg ble til slutt ikke like redd for menneskene som var smittet av viruset.

***Meg:** Er det noe annet med opplevelsen du har lyst til å nevne?*

Siri: Under intervjuet har jeg merket meg at jeg brukte ordet zombier, og jeg har da tenkt på disse som monstre. Så jeg endret på hvordan jeg forklarte de, og automatisk tenkte jeg ikke på dem på samme måten. Jeg synes det sier noe om hvordan vi blir gitt et inntrykk av noen gjennom denne stereotypiske monster-definisjonen, og vi har kanskje lettere for å drepe noen som har de stereotypiske trekkene til et "monster"? Opplevelsen har også gjort meg mer bevisst på hva vi blir vant til gjennom spilling, og hva vi faktisk klarer å gjøre i et spill som vi ikke hadde gjort i virkeligheten.