

Etikk i *The Walking Dead*

*En kvalitativ studie av brukeropplevelser med dataspillet
The Walking Dead*

Ole Tommy Hanssen



Masteroppgave i medievitenskap
Institutt for informasjons- og medievitenskap

UNIVERSITETET I BERGEN

Vår 2018

Sammendrag

Målet med denne oppgaven er å få innsikt i hvordan kontroversielt og etisk problematisk innhold i dataspillet *The Walking Dead* oppleves av åtte ulike spillere på individnivå. Det metodiske grunnlaget i studien baserer seg på respondentenes journalføringer underveis i spillingen og kvalitative intervjuer gjennomført i etterkant. Oppgavens hovedfokus er todelt; Å se nærmere på respondentenes generelle opplevelse av etisk problematiske situasjoner og på hvorvidt respondentene baserer seg på sine egne etiske verdier eller inntar en rolle når de spiller. Dataene fra respondentene drøftes opp i mot relevante teorier og begreper fra spillforskning, hvor aspekter som etikk, innlevelse og engasjement er i fokus. Avslutningsvis argumenteres det for hvordan respondentenes opplevelser med dette spillet også kan være med på å belyse hvilke muligheter og potensiale som ligger i dataspill som medium på et mer generelt plan.

Forord

Avgjørelsen om å bli masterstudent ble tatt i overkant lett på. Realisasjonen av hva jeg faktisk hadde begitt meg ut på kom først krypende det siste halve året. Man blir litt sprø av å skrive masteroppgave. Det er alltid en liten del av hjernen din som nekter å slippe taket på den, uansett hvor hardt du bedyrer at det er lørdagskveld, eller julaften. Det føles derfor surrealistisk å skrive disse ordene, i visshet om at en tilværelse hvor hvilken dag det er faktisk betyr noe igjen, nærmer seg.

Selv om det bare er mitt navn som står på fremsiden er det flere personer som har bidratt til at du nå leser disse ordene.

Å forske på opplevelser av dataspill er ikke mulig uten noen som faktisk spiller. En stor takk rettes derfor til respondentene som har bidratt med sin tid og delt sine tanker og opplevelser.

Jeg vil også takke min veileder, Kristine Jørgensen, som med konstruktive tilbakemeldinger har gjort veien mot målet mer overkommelig.

Til Eivind og Marte som har lest korrektur og gjennom dette kanskje også blitt eksponert for i overkant mye bokmål: eg takkar dykk.

Og til sist, en enorm takk til min samboer Helga, som i tillegg til å ha bidratt med endeløse timer med faglig diskusjon og språkvask, også med jevne mellomrom har minnet meg på at masteroppgave faktisk ikke er det viktigste i livet. Takk.

Ole Tommy Hanssen

Bergen, 31.01.2018

Innholdsfortegnelse

INNLEDNING	1
PROBLEMSTILLING OG TILNÆRMING	2
DISPOSISJON	3
THE WALKING DEAD	3
SPILLETS FORLØP	5
SJANGER	6
OM VALG AV SPILL	8
METODE	9
KVALITATIV METODE	9
<i>Praktisk gjennomføring</i>	10
INNHENTING AV RESPONDENTER	12
<i>Oversikt over respondentene</i>	14
GJENNOMFØRINGEN	15
<i>Distribusjon av spill</i>	15
<i>Gjennomføringen av spillingen</i>	16
RELIABILITET, VALIDITET OG GENERALISERBARHET	17
TEORETISK PERSPEKTIV	20
<i>GAME, PLAY OG GAMEPLAY</i>	20
<i>Game versus play</i>	20
<i>Hva er et spill?</i>	21
<i>Gameplay</i>	23
INNLEVELSE OG ENGASJEMENT	24
UBEHAG I SPILL	26
ETIKK	28
<i>Etikk i spill</i>	29
<i>Etisk gameplay</i>	31
<i>Etisk gameplay vs. instrumentell spilling</i>	34
SPILLERDELAKTIGHET	37
ANALYSE	39
ETISK GAMEPLAY	39
<i>Etikk vs. strategi</i>	42
INSTRUMENTELL SPILLING OG GAMERMODUS	45
SANSEBASERT INNLEVELSE	51
UTFORDRINGSBASERT INNLEVELSE OG MÅLRELATERT ENGASJEMENT	53
FANTASIBASERT INNLEVELSE, EMPATISK ENGASJEMENT I SPILL OG SPILLERDELAKTIGHET	54
<i>Fantasibasert innlevelse</i>	54
<i>Empatisk engasjement</i>	58
<i>Spillerdelaktighet</i>	64
KONKLUSJON	68
METODISKE REFLEKSJONER	70
MULIGHETER I FREMTIDEN	71
LITTERATUR	73
DATASPILL	75

Innledning

Denne oppgaven tar utgangspunkt i et medium i en modningsprosess, nemlig dataspill. Mer spesifikt vil fokuset ligge på etikk i dataspill og hvordan ulike spillere opplever etiske problemstillinger i en slik kontekst. Dataspill utsettes stadig for kritikk rettet mot innhold som kan oppleves som kontroversielt og hvilken påvirkningskraft et slikt innhold kan ha på de som spiller. Et av de beste eksemplene på nettopp dette er Rockstars spillserie *Grand Theft Auto* (1997-2013) som har utløst debatter og kronikker verden over ved hver nye utgivelse, forøvrig uten at det later til å påvirke salgstallene i negativ retning.

Det er viktig å huske på at å spille dataspill har blitt like normalt som det er å se på fjernsyn eller film. Med tanke på dette vil temaet for denne oppgaven være noe som berører mange mennesker, og som av den grunn burde være relevant for medieforskningen. Hvordan dataspill kan påvirke spilleren har allerede vært gjenstand for debatt og diskusjon i flere tiår. Spesielt har det vært stort fokus på hvordan kontroversielt innhold i dataspill kan ha negativ innvirkning på de som spiller. Like relevant kan det være å se på hvordan spillere subjektivt sett opplever det faktiske innholdet. Ulike spillere vil sannsynligvis oppleve det samme innholdet på forskjellige måter og ved å se nærmere på dette vil man kunne få en bedre forståelse av hvilke aspekter ved et spill som vektlegges av ulike spillere.

Denne masteroppgaven føyer seg inn under forskningsfeltet *game studies*. Det er ikke helt enkelt å gi en konkret definisjon på nøyaktig hva dette, relativt ferske, forskningsfeltet rommer. Frans Mäyrä beskriver det i *An Introduction to Game Studies* (2008) på følgende måte: "On a general level it is simple: game studies is a multidisciplinary field of study and learning with games and related phenomenon as its subject matter." (Mäyrä, 2008: 6).

Game studies er et forholdsvis nytt tverrfaglig akademisk felt som fokuserer på spill, spilling og alt som hører dette til. Fagfeltet har i senere tid fått rom til å vokse, mye på grunn av digitale spills økende popularitet i samfunnet. De som opererer innenfor *game studies* er mennesker med bakgrunn fra eksempelvis antropologi, sosiologi, litteraturvitenskap og medievitenskap, og også tekniske fagområder som informasjonsvitenskap og datavitenskap.

Denne oppgaven er tilknyttet forskningsprosjektet *Games and Transgressive Aesthetics*. Prosjektet ledes av min veileder på masteroppgaven, professor Kristine Jørgensen ved Universitetet i Bergen, og tar sikte på å utforske kontroversielt innhold i spill, teoretisk og også gjennom kvalitative empiriske studier med fokus på hvordan spillere opplever dette innholdet. Prosjektet ønsker å finne et forklarende rammeverk som fokuserer på spilleres opplevelse av kontroversielt innhold i digitale spill og som tar høyde for at ulike spillere kan ha svært ulike oppfatninger om hva som er kontroversielt.

Som del av prosjektet har Jørgensen gjennomført en dagbokstudie av spilleres opplevelser med ulike spill med kontroversielt innhold. Den anvendte metodiske fremgangsmåten gikk ut på at spillerne førte dagbok over spillingen sin, før de i etterkant ble kalt inn til oppfølgingsintervjuer. Jeg har valgt å benytte meg av den samme metodiske fremgangsmåten i denne masteroppgaven. Jeg har også brukt den samme utformingen av dagbøkene som spillerne ble bedt om å fylle ut.

Det er mange ulike dataspill som kunne passet godt til et prosjekt som dette. Av årsaker jeg skal komme nærmere inn på etter hvert, falt valget mitt på *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012).

Problemstilling og tilnærming

Problemstillingen for dette prosjektet har jeg valgt å formulere på følgende måte:

*Hvordan opplever ulike spillere spillet *The Walking Dead* og de etisk problematiske valgene man her blir satt til å gjøre? Inntar spillerne, til en viss grad, en rolle når de spiller eller baserer de valgene sine på egne etiske holdninger?*

Som jeg var inne på tidligere, har jeg i dette prosjektet valgt å gjennomføre en dagbokstudie med påfølgende oppfølgingsintervjuer. Jeg mener at man ved å benytte seg av dagbokmetoden sikrer seg at respondentene får oppleve spillet i en så naturlig setting som mulig. Ved å gjøre det på denne måten kan respondentene spille hjemme hos seg selv, på det tidspunktet som passer best for dem. De står også fritt til å dele spillingen opp i økter som passer overens med deres hverdag. Et av de sentrale aspektene ved dagbokmetoden er at man

også legger til rette for at en del av datainnsamlingen kan foregå så tett opp til opplevelsen av spillet som mulig. Dette vil forhåpentligvis være med på å minimere risikoen for at respondentene glemmer deler av opplevelsen eller blir påvirket av annen stimuli før de får fortalt om den.

En utfordring med å bruke denne metoden er at man legger mye ansvar over på respondentene og at man som forsker i denne perioden ikke har særlige muligheter for å kontrollere det som skjer. Det er også vanskelig å vite på forhånd hvor mye data man vil få inn ved hjelp av denne metoden, noe som er grunnen til at jeg har valgt å komplementere dagbøkene med oppfølgingsintervjuer i etterkant. Jeg vil komme tilbake til dette i metodedelen av oppgaven.

Disposisjon

Denne oppgaven er grovt sett delt inn i fire deler. Metodedelen tar, naturlig nok, for seg det metodiske opplegget rundt oppgaven, og det vil bli gjort rede for hvordan gjennomføringen av prosjektet har gått for seg og hvilke tanker som ligger bak. Fundamentet denne oppgaven skal bygges på er teoridelen som tar for seg tidligere arbeid innenfor feltet og viktige begreper knyttet til etikk og dataspill. Elementene fra teoridelen vil jeg videre anvende til å gjennomføre en analyse av datamaterialet jeg har samlet inn. Jeg vil se på journalføringer og intervjuer og drøfte spillernes egne opplevelser opp mot relevant teori. Oppgaven avsluttes med en konklusjon basert på funnene fra analysedelen.

Aller først vil jeg dog presentere spillet som oppgaven kretser rundt, nemlig *The Walking Dead*.

The Walking Dead

The Walking Dead er en spillserie utviklet av studioet Telltale Games, basert i California. Serien er planlagt å inneholde fire spill, hvorav tre er utgitt per i dag og det siste spillet er ventet i 2018. I denne oppgaven vil jeg se nærmere på det første spillet i serien, utgitt i 2012.

The Walking Dead er en episodebasert spillserie, noe som gjør at det første spillet gjerne omtales som sesong 1. Det vil det tidvis også bli her. Spillet er delt opp i fem episoder som ble sluppet med cirka to måneders mellomrom. I dag selges spillet oftest som en samlepakke

bestående av alle de fem episodene.

Spillserien er basert på tegneserien ved samme navn, skapt av Robert Kirkman. Spillet er sterkt historiedrevet og følger hovedpersonen Lee Everett i sitt forsøk på å overleve i en postapokalyptisk verden preget av et virusutbrudd som gjør mennesker om til *zombier* eller ”levende døde”. Tidlig i spillet møter Lee en ung jente ved navn Clementine som er kommet bort fra foreldrene sine. De to drar sammen for å forsøke å finne jentas foreldre og møter underveis en rekke ulike karakterer spilleren må forholde seg til i større eller mindre grad.

The Walking Dead er et forholdsvis voksent spill i både form og innhold, da det inneholder betydelige mengder vold, blod og gørr. Noe som kanskje bryter litt med det voksne inntrykket er den tegneserie-aktige grafikken, som muligens kan være en henvisning til spilllets opphav. Spillet kan til en viss grad beskrives som en interaktiv film hvor man kan bevege seg i svært begrensede områder og drive en relativt fastsatt historie fremover ved å fatte valg i ulike situasjoner. Disse valgene er en sentral del av spilllets mekanikk, og kanskje er det særlig i disse valgsituasjonene at en som spiller vil kunne oppleve ubehageligheter.

The Walking Dead Sesong 1 ble svært godt mottatt ved utgivelse, og per juli 2017 hadde det angivelig blitt solgt over 50 millioner episoder av spillserien¹ på verdensbasis (Nunneley, 2017). I 2012, da sesong 1 først så dagens lys, fikk den ros for både karakterene og historien, og etter utgivelsen av episode 3 hadde spillskribent Brett Todd følgende å dele med Gamespot sine lesere:

The Walking Dead has passed the midway point of its series of five episodes with every indication that the game will keep getting better right through to its inevitably depressing and unsettling conclusion. (Todd, 2012).

Ved mottagelsen ble spillopplevelsen blant annet omtalt som uforglemmelig, men likevel ikke feilfri - mye på grunn av noen mindre tekniske problemer (Miller, 2012).

¹ Totalsum av de tre første episodene.

Spilletets forløp

Ved starten av spillet befinner hovedkarakteren, Lee Everett, seg i baksetet på en politibil - det er åpenbart at han er arrestert og på vei til fengsel. Underveis kjører politibilen av veien og Lee mister bevisstheten. Når han igjen åpner øynene blir han angrepet av politibetjenten som kjørte bilen. Politibetjenten er ikke seg selv, han er blitt en *zombie*, og Lee blir tvunget til å skyte ham med en hagle. Etter denne urovekkende hendelsen tar Lee seg videre og møter en ung jente ved navn Clementine - som i fraværet av foreldrene sine har gjemt seg i en trehytte. Det blir raskt åpenbart at noe alvorlig har skjedd og at verdenen ikke lenger er trygg. De to slår følge med Shawn, en ung mann, som tar dem med til familiegården sin. På gården står spilleren overfor spillets første store valg; I en farlig situasjon må Lee avgjøre om han vil velge å redde Shawn, eller en liten gutt som også befinner seg på gården.

Resultatet blir uansett at Shawn dør, og at Lee og Clementine, sammen med flere, blir bedt om å forlate gården. Den lille gjengen møter etter hvert en gruppe med flere overlevende som holder til på et apotek og de to gruppene slår seg sammen til én.

Med en så stor gruppe å forholde seg til står spilleren ovenfor flere valg som får konsekvenser for spillet videre, og spilleren må avgjøre hvorvidt han vil handle med hensyn til hele gruppen, eller seg selv. Maten må rasjoneres og disputer innad i gruppen må løses. En av de vanskeligere valgsituasjonene i spillet oppstår i det de har takket ja til kost og losji på en gård og det viser seg at beboerne praktiserer kannibalisme. Under et forsøk på rømme får en eldre mann i gruppen et hjerteinfarkt. Tilstanden hans er uklar og Lee må velge mellom å hjelpe til med å utføre livredning på mannen, eller å la en annen i gruppen knuse hodet hans for å unngå at han skal bli en zombie. Etter å ha kommet seg helskinnet unna gården, uten den eldre mannen, legger gruppen avsted for å finne en måte å komme seg vekk fra fastlandet på. På veien må spilleren ta flere vanskelige valg som påvirker spillet videre i form av alt fra den generelle moralen i gruppen til hvem som lever eller dør. Underveis forsvinner Clementine, og det er opp til Lee å hente henne tilbake. Etter å endelig ha reddet henne forteller Lee Clementine at han er blitt bitt, og dermed smittet av viruset. Avhengig av spillerens valg vil spillet enten ende med at en knust Clementine blir tvunget til å skyte Lee, eller ved at hun rømmer mens Lee ligger døende igjen og etter hvert blir en zombie.

Sjanger

Dersom vi anvender Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith og Susana Toscas (2008) forståelse av dataspillsjanger som utgangspunkt, kan vi kalle *The Walking Dead* et eventyrspill. I boken *Understanding Video Games* skriver de blant annet om ulike sjangere innenfor dataspill og det hevdes her at sjanger gjerne kan ansees å være basert på tilfeldigheter. Sjangere er ”analytiske konstruksjoner” ment som hjelpemidler for å diskutere ulike objekters individuelle forskjeller (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008: 40). Med andre ord kan sjanger være svært vanskelig å bestemme.

Mark J. P. Wolf har for eksempel lagt frem en sjangerinndeling bestående av hele 43 ulike sjangere (Wolf, 2001: 114) – et heller omfattende system. Egenfeldt-Nielsen et al. har derimot siktet seg inn på et system bestående av bare fire overordnede spillsjangere, og det er disse jeg vil forholde meg til her.

Dette sjangersystemet er i det store og det hele basert på spillers kriterier for suksess. Istedenfor å la sjangeren bestemmes av spillets tema eller narrativ, tenker Egenfeldt-Nielsen et al. at en dataspillsjanger bestemmes ut ifra hva som er målet i spillet og hvordan man når dette. Som eksempel nevnes *FIFA 2004* (EA Sports, 2003) og *Championship Manager 4* (Sports Interactive, 2003). Begge spillene handler om fotball, men i *FIFA* styrer man fotballspillerne på banen i sanntid, mens man i *Championship Manager* kan bruke så lang tid man vil på å gjøre de taktiske valgene en fotballtrener må gjøre. I Egenfeldt-Nielsen, Smith og Toscas system vil disse spillene bli kategorisert i ulike sjangre, selv om begge handler om fotball (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008: 41).

Foruten eventyrspill, er sjangrene som skisseres av Egenfeldt-Nielsen et al. de følgende: actionspill, strategispill og prosessorienterte spill.

Actionspill er for mange det ”typiske” dataspillet og er kjennetegnet av intensitet og et visst krav til motorikk og koordinasjon. Slike spill inneholder gjerne en form for kamp eller konfrontasjon (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008: 43).

Strategispill blir av Egenfeldt-Nielsen et al. plassert i et grenseland mellom action- og eventyrspill. Ofte dreier også disse spillene seg om krig eller lignende situasjoner, men det mest sentrale er at spilleren inntar en tenkende rolle utenfor begivenhetene. Egenfeldt-Nielsen et al. deler denne sjangeren inn i de to undersjangrene sanntids-strategi og turtakende strategi.

I turtakende strategispill stopper tiden opp i det spilleren skal gjøre sine trekk, mens tiden i sanntidsspill går kontinuerlig (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008: 43).

Proessorienterte spill skiller seg fra de andre sjangrene i det at de ikke dreier seg like mye om konkurranse, men at de heller er konsentrerte rundt underholdning. Slike spill har ofte ikke noen åpenbare mål, men oppfordrer heller spilleren til å spille på bestemte måter (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008: 44).

Eventyrspill på sin side handler i langt mindre grad om motorikk og koordinasjon. Fremgangen i et slikt spill er mer avhengig av en evne til logisk tenkning og deduksjon. Plottet dreier seg ofte rundt mysterier eller utforskning, og spillopplevelsen er ofte preget av problemløsning (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008: 43).

Flere ting taler for at *The Walking Dead* kan plasseres innenfor sjangeren eventyrspill men det kan argumenteres for at det foreligger elementer fra andre sjangre også. Det er utvilsomt et spill som bærer preg av å være sterkt narrativt drevet. I store deler av spillet har man som spiller heller ikke noe tidspress på seg eller krav til hånd-øye koordinasjon og motorikk. Det er likevel enkelte sekvenser i spillet hvor man vil oppleve nettopp disse tingene.

En del av spillets viktigste valgsituasjoner setter ekstra press på spilleren ved å sette en grense for hvor lenge man kan tenke før man bestemmer seg. Dersom spilleren ikke velger noe innen tidsfristen vil spillet velge et tilfeldig utfall, med mindre det å ikke gjøre eller si noe også er et gyldig alternativ – som det er i noen få situasjoner. I andre tilfeller vil man som spiller være nødt til å eksempelvis sikte med våpen og skyte på zombier som er ute etter å ta livet av spilleren eller andre karakterer dersom de ikke uskadeliggjøres tidnok. Disse sekvensene kan man argumentere for at er innslag av actionsjangeren.

Egenfeldt-Nielsen et al. skriver at man i eventyrspill gjerne kommer over ulike *puzzles* eller oppgaver basert på logisk tenkning. Dette kan nok ikke sies å være tilfellet for *The Walking Dead*. Selv om spilleren til stadighet kommer over ulike valgsituasjoner og oppgaver gir ikke disse inntrykk av at de har noen logisk løsning som spilleren må resonnerer seg frem til. *The Walking Dead* gir heller inntrykk av å være et spill som presenterer spilleren for ulike alternativer, uten å nødvendigvis mene at noen av dem er riktige og at andre er gale. Et eksempel fra tidlig i spillet er en situasjon hvor spilleren må velge mellom to karakterer som trenger hjelp. Den ene av dem vil dø og den andre vil overleve uansett hvem spilleren velger å hjelpe. Det blir heller aldri gitt noen informasjon til spilleren i forkant for å kunne gjøre noen

faktabaserte vurderinger knyttet til situasjonen. Dette fører på sin side til at spilleren ofte må gjøre valgene sine basert på mer subjektive ting som følelser og holdninger, noe som kan sies å gjøre strategisk planlegging vanskelig. Man kan også hevde at dette er et aspekt som gjør seg gjeldende i mange av situasjonene i spillet.

Målet i *The Walking Dead* kan sies å være å fullføre – altså å følge hovedkarakteren Lee gjennom hele den fastsatte historien. Denne er konstruert på en slik måte at den følger en fastlagt retning, men mye av innholdet rundt baserer seg på de valgene spilleren gjør. I enkelte situasjoner er det mulig for hovedkarakteren å dø, noe som fører til at spillet starter den aktuelle sekvensen på nytt. Disse situasjonene forekommer dog ganske sjeldent. I de fleste situasjoner hvor spilleren aktivt må fatte valg vil ikke det være noe alternativ å dø, for så å få et nytt forsøk. I de aller fleste tilfeller vil spillet gå videre – med spillerens valg implementert inn i historien.

Om valg av spill

Bakgrunnen for at jeg har valgt nettopp et spill av denne typen er at man langt på vei kan sikre seg at deltakerne i prosjektet vil oppleve mange av de samme tingene, og at dataene dermed er sammenlignbare. Dette er en følge av at spillet er såpass fastlagt og lineært i progresjonen. I mange andre spill er det mulig for spilleren selv å velge rekkefølgen på ulike gjøremål, og i enkelte spill vil det også være mulig å fullstendig unngå enkelte områder, hendelser eller karakterer.

En annen fordel med et spill som *The Walking Dead* er at terskelen for å spille det, og mestre det, kan anses som betydelig lavere enn for mange andre spill. Dette kommer av at spillet i svært liten grad krever presise eller koordinerte handlinger fra spilleren, men baserer seg på å styre karakteren rundt innenfor de gitte rammene og fatte valg i dialoger. Mange spill krever at spilleren har en viss sjangerforståelse og god øye-hånd-koordinasjon. I dette prosjektet var det et ønske å også kunne inkludere respondenter uten nevneverdig erfaring med dataspill fra tidligere. På grunn av den relativt lave terskelen for å kunne spille *The Walking Dead* har det heller ikke oppstått problemer knyttet til at respondenter ikke har evnet å komme videre i spillet.

Metode

Kvalitativ metode

For å gjennomføre dette prosjektet på, etter min mening, best mulig måte, valgte jeg å benytte meg av en kvalitativ tilnærming da det i praksis ville være umulig å oppnå den ønskede informasjonen med en kvantitativ tilnærming. I kvalitative studier vil man få tilgang til respondentenes egne tanker og meninger rundt temaet man forsker på, mens man i kvantitative studier genererer tellbare resultater og statistikk. Ved bruk av en kvantitativ undersøkelse ville jeg ikke fått tilgang til respondentenes egne tanker og følelser rundt temaet, noe som i denne oppgaven jo står svært sentralt.

Til dette prosjektet har jeg valgt å benytte meg av to ulike kvalitative metoder som skal komplementere hverandre, nemlig dagbøker og forskningsintervjuer. Å bruke flere ulike metodiske tilnærminger på samme prosjekt kalles metodetriangulering og hensikten med å gjennomføre en undersøkelse på denne måten er å styrke funnene. Ved å triangulere får man mer materiale og dermed mer å basere seg på. En ulempe er at det i enkelte tilfeller kan bli *for* mye materiale (Gentikow, 2005: 157). Dette problemet kan oppstå dersom man har mange respondenter eller i tilfeller der respondentene har svært mye på hjertet. Dette har ikke vært noe problem for denne undersøkelsen.

Først fikk respondentene spille spillet i en naturlig setting – hjemme hos seg selv eller der de eventuelt selv valgte å spille. Etter hver spilløkt fylte de ut en dagbok, eller journal, på en nettside tilknyttet prosjektet. Ved å gjøre det på denne måten sikrer man at respondentene kan komme med sine tanker og erfaringer fra spillingen umiddelbart etter at den er gjennomført. Dette er en fordel da man gjerne kan glemme enkelte momenter ved slike opplevelser ganske fort, og spesielt vanskelig blir det om man må vente i flere dager før man blir bedt om å dele sine erfaringer. Dette er den eneste måten hvor respondentene kan spille i sine egne hjem, når det passer dem, og samtidig få levert fra seg sine tanker om spillet mens det fremdeles er ferskt i minnet. Respondentene får også bruke den tiden de trenger på både spillingen og på å fylle ut dagboken, noe som forhåpentligvis kan føre til at de kan gi godt gjennomtenkte tilbakemeldinger fra opplevelsen de har hatt. Det var også viktig for meg at respondentene

skulle føle seg komfortable i det de skulle spille, og at ytre faktorer, som det å bli observert eller å være på et ukjent sted, ikke skulle påvirke spillopplevelsen.

Et aspekt som er verdt å merke seg ved dagbok-metoden er at den stiller store krav til respondentene. Man har som forsker liten innvirkning på hvordan den enkelte respondent gjennomfører denne delen av prosjektet i praksis. Gentikow (2005) skriver at Lindlof (1995) anbefaler å anvende dagbok-metoden som en innledende fase av forskningen for så å gjennomføre intervjuer på et senere tidspunkt (Gentikow, 2005: 99). På bakgrunn av dette har jeg valgt å gjøre kvalitative, semi-strukturerte intervjuer med respondentene i etterkant av spillingen og journalføringen. På denne måten fikk jeg muligheten til å stille oppfølgingsspørsmål til det respondentene har skrevet i journalene dersom noe skulle være uklart. Dette er også en måte å sikre et større utbytte av tilbakemeldinger fra respondenter som kanskje blir veldig ordknappe i journalene. Gentikow (2005) skriver også om hvordan dagbokstudien med fordel kan brukes for å utvikle en god intervjuguide og at man med dette i bakhånd får muligheten til å holde intervjuene mer fokuserte (Gentikow, 2005: 99).

Praktisk gjennomføring

Datainnsamlingen har, som sagt, gått ut på at respondentene skal spille dataspillet *The Walking Dead* på egenhånd hjemme hos seg selv. Respondentene har spilt på henholdsvis PC/Mac og Playstation 4. Etter hver spilløkt har respondentene skrevet kortfattede rapporter om opplevelsen og sendt dem inn via en nettside. I disse rapportene ble respondentene bedt om å fylle ut de tre følgende punktene med egne ord:

**Beskriv kort hva du gjorde i spillet i dag.*

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

**Beskriv hva du tenkte og følte om disse hendelsene.*

Etter at respondentene var ferdige med spillingen, enten ved å fullføre spillet eller ved at de av ulike grunner ikke ønsket å spille mer, gjennomførte jeg intervjuer med hver og en av de.

De avsluttende intervjuene har blitt gjennomført på flere ulike måter, som følge av at jeg gav respondentene muligheten til å velge den intervjuformen de følte seg mest komfortable med. Dette resulterte i at de fleste foretrakk å gjøre det via chatteprogrammet Skype, enten som lyd samtaler eller skriftlig, eller på mail. Grunnen til at jeg lot respondentene velge intervjuform selv var tanken om at enkelte kanskje føler at det er lettere å uttrykke seg på en spesifikk måte, spesielt dersom det er snakk om potensielt ubehagelige opplevelser. Jeg så ingen åpenbare grunner til å utelukke verken skriftlige eller muntlige intervju, så at dette ble gjort valgfritt for respondentene vurderte jeg som utelukkende positivt. Noen av respondentene befant seg også andre steder i landet og i disse tilfellene ble Skype også den mest praktiske metoden for å gjennomføre intervjuer. Ett av intervjuene ble gjennomført ansikt til ansikt.

I utgangspunktet tenker jeg at det er vanskelig å peke på noen tydelige forskjeller som kan knyttes direkte til de ulike intervjuformene. Av intervjuene som ble gjennomført skriftlig var det betydelige forskjeller i hvor utfyllende svar respondentene gav. Her har man som intervjuer selvsagt muligheten til å påvirke responsmengde ved å stille oppfølgingsspørsmål, men det kommer klart frem at enkelte mennesker nok er mer ordknappe enn andre. Et poeng jeg vil trekke frem er at det kan være en fordel å benytte seg av løsninger hvor begge parter er ”koblet til” samtidig, da man ved bruk av tradisjonell e-post gjerne opplever en del venting i mellom svarene.

De tekstbaserte intervjuene har i alle tilfeller tatt lengre tid å gjennomføre enn de som har foregått muntlig. På den andre siden så sparer man inn tid ved at man slipper å transkribere eller bearbeide disse intervjuene i særlig grad. Når man gjennomfører intervjuene skriftlig kan man også tenke seg at respondentene får følelsen av at de kan ta den tiden de behøver og kanskje fører dette til mer gjennomtenkte og reflekterte svar. På den andre siden kan man tenke seg at å skrive lange svar kan for enkelte oppfattes som strevsomt, slik at man kanskje ikke formidler alt man ville sagt i en muntlig intervjusituasjon.

Innhenting av respondenter

I forkant av innhenting av respondenter ble undersøkelsen meldt til NSD.

I utgangspunktet var planen min å få tak i en gruppe på ti respondenter. Tanken var at med en gruppe på ti personer så skulle det være tatt høyde for at respondenter kan falle fra underveis eller at man eventuelt skulle fått for lite data fra enkelte. Med et lite utvalg får man muligheten til å gå dypere inn i materien med hver enkelt respondent enn det man ville med et stort utvalg. Man kan bruke mer tid på hver enkelt respondent og også på etterarbeidet med det innhentede materialet. Det er heller ikke et så lite utvalg at man risikerer å ikke skulle finne forskjeller blant respondentene.

Jeg hadde i utgangspunktet ikke så mange formelle krav til respondentene, annet at de måtte være over 18 år og ikke ha spilt *The Walking Dead* tidligere. Det var likevel hele tiden ønskelig at jeg skulle finne frem til en gruppe respondenter med noe variasjon i alder og kjønn. Dette føler jeg at jeg til en viss grad har fått til. Opprinnelig antall respondenter var ti, men to av disse falt fra allerede før spillingen startet. De åtte respondentene som er med i prosjektet er fordelt som fem menn og tre kvinner. Aldersspennet er fra 23 til 32 år, noe som ikke er veldig bredt, men man får likevel greit dekket gruppen ”unge voksne”. Erfaringen deres med spill rangerer fra liten/ingen til mange timer spilling daglig.

Metoden jeg brukte for å komme i kontakt med respondentene var i all hovedsak *snøballmetoden* gjennom sosiale medier, og da først og fremst Facebook. Barbara Gentikow (2005: 80) skriver at snøballmetoden er et mye brukt system for utvelgelse respondenter. Denne metoden fungerer ved at man tar utgangspunkt i en person man kjenner og ber vedkommende om å skaffe en respondent. Denne respondenten skaffer så en ny respondent og slik kan det fortsette. Ifølge Gentikow (2005: 80) er dette en mye brukt metode, særlig i empiriske kvalitative studier. Denne metoden har jeg selv brukt for å få tak i respondenter, ved at nære bekjente av meg har satt meg i kontakt med personer i sin omgangskrets.

Ved å poste informasjon om prosjektet på min egen profil og i enkelte Facebook-grupper med mange medlemmer gikk det forholdsvis greit å oppdrive de respondentene jeg hadde behov for. Jeg postet selv i noen kjøp og salg-grupper tilknyttet Universitetet i Bergen og Bergensområdet ellers. I tillegg delte enkelte av mine bekjente Facebook-statusen fra min

profil på deres egne profiler og i enkelte dataspill-grupper. Respondentene som er med i dette prosjektet kommer både fra gruppene jeg selv postet i og fra grupper hvor mine bekjente delte statusen.

Da jeg startet jakten på respondenter hadde jeg en tanke om at respondentene selv skulle få velge hvilken spillplattform de ønsket å spille på. *The Walking Dead* er et spill som er tilgjengelig på de aller fleste plattformer og jeg så ingen åpenbare grunner til at opplevelsen av spillet skulle variere i betydelig grad på ulike plattformer. Å gjøre plattformvalget åpent for respondentene selv førte også til at nesten hvem som helst var en potensiell kandidat, da man trygt kan gå ut i fra at de fleste mennesker i dag eier en spillkonsoll, en datamaskin eller en smart-telefon.

Oversikt over respondentene

En oversikt over respondentene i dette prosjektet kan fremstilles slik:

	KJØNN	ALDER	YRKE	BOSTED	FORHOLD TIL DATASPILL
Elena	K	28	Saksbehandler	Sunnmøre	Lite til ingenting.
Leon	M	26	Fotograf	Bergen	Spilt hele livet, mer sporadisk i senere tid. Foretrekker action og eventyr.
Markus	M	27	Barne- og ungdomsarbeider	Bergen	Spilt hele livet. Foretrekker MOBA, MMO, RTS. Sosial spiller.
John	M	23	Student	Bergen	Spilt mye gjennom oppveksten. Foretrekker nå strategispill.
Max	M	28	Lærer	Sarpsborg	Sosial spiller. Foretrekker PvP, action og skytespill.
Elisabeth	K	27	Student	Bergen	Foretrekker spill med gode historier og elementer av rollespill.
Frank	M	32	Teknisk support	Oslo	Spilt hele livet. Foretrekker tredjepersons action-spill.
Siri	K	26	Student	Oslo	Har spilt en del siden barndommen. Mye Sims, lite vold.

Respondentene har blitt tildelt fiktive navn.

Gjennomføringen

Distribusjon av spill

Som forventet viste det seg at de fleste respondentene ønsket å spille på PC. Dette er nok også den plattformen som er best egnet til distribusjon av spill. De som valgte å spille på PC/Mac ble tilsendt en forhåndsbetalt kode via nettbutikken Steam og lastet spillet direkte ned i denne. Det praktiske rundt dette gikk i all hovedsak veldig greit for seg. Det eneste hinderet i tilknytning til dette var at søkefunksjonen til Steam viste seg å være litt upålitelig til tider. Derfor krevdes det et par forsøk for å faktisk finne frem til enkelte av respondentenes respektive brukere på tjenesten sine nettsider.

Tre av de opprinnelige respondentene oppgav at de ønsket å spille på henholdsvis Playstation 4 og Xbox One. Distribusjonen av disse spillene medførte en del mer arbeid enn det som var tilfellet med Steam. Nettbutikkene til de respektive konsollene har per dags dato ikke noen ordning for å kjøpe spill og sende dem som gaver, så alternativet her var å anskaffe fysiske eksemplarer av spillene. Løsningen for de to som ville ha spillet på Playstation 4 var at jeg bestilte eksemplarene i posten hjem til meg selv, for å så sende de videre til respondentenes adresser. Den aktuelle nettbutikken hadde ikke alternativer for å sende ut spillene til flere ulike adresser, så det fremstod som enklest å bestille de hjem til meg selv for så å sende de videre.

Å oppdrive spillet på Xbox One viste seg å være såpass vanskelig at jeg måtte ta kontakt med respondenten på nytt for å høre om han hadde andre plattformer tilgjengelig. Dette hadde han ikke og slik mistet jeg denne respondenten. I etterpåklokskapens lys er nok dette noe jeg burde sjekket ut før jeg søkte etter respondenter.

Gjennomføringen av spillingen

En ting som har blitt tydelig i arbeidet med denne oppgaven er at de fleste ting gjerne tar lengre tid enn man har sett for seg. Når man skal gjennomføre datainnsamling med denne metoden så stiller det ganske store krav til de som skal være med. Jeg gikk inn for å forklare opplegget så godt som mulig for respondentene tidlig i løpet for å sikre at alle hadde en riktig forståelse for hva de hadde meldt seg på. Jeg gjorde det også klart at de kunne henvende seg til meg når som helst om noe var uklart eller om de hadde spørsmål.

Flere av respondentene har stilt spørsmål, enten i forkant eller underveis, knyttet til hvor mye tid det er forventet at man skal bruke på prosjektet. Her har jeg i utgangspunktet forsøkt å unngå å sette noen absolutte krav, men har oppfordret alle til å spille nok av spillet til at de i alle fall klarer å gjøre seg opp et inntrykk av opplevelsen. I utgangspunktet ønsket jeg å unngå å fremstille deltagelse i prosjektet på en så overveldende måte at det virket avskrekkende på potensielle respondenter. I etterkant tenker jeg at det kanskje ville ha vært formålstjenlig å sette noen tydeligere krav til gjennomføringen. Av de åtte respondentene i prosjektet er det fire som har spilt i gjennom alle spillets fem episoder. Det ideelle ville selvsagt vært at alle kom igjennom alt. Strengere krav til gjennomføring kunne dog på sin side ha ført til at anskaffelsen av respondentene ble vanskeligere og muligens også til et større frafall underveis.

Angående utfyllingen av selve dagbøkene tenker jeg også at jeg med fordel kunne ha formulert noe tydeligere krav til dette. Jeg var innstilt på en viss variasjon i hvor fyldige besvarelser denne delen av prosjektet ville generere, men i etterkant ser jeg at enkelte besvarelser har vært i overkant kortfattede. Med enda tydeligere informasjon knyttet til dette burde dette vært mulig å unngå.

En ting man gjerne ikke kommer utenom i gjennomføringen av slike prosjekter er at man hele tiden blir påvirket av ulike hendelser i respondentenes liv. En gjennomgående faktor som har gjort seg gjeldende for alle respondentene er at de behøvde lengre tid til gjennomføringen av spillingen enn jeg først hadde planlagt. Det har vært mange ulike grunner til dette. Den ene respondenten var for eksempel midt i planleggingen av sitt eget bryllup og jeg gjennomførte det avsluttende intervjuet med ham bare et par dager før bryllupsdagen. Jeg har også opplevd

at en respondent sluttet å svare i en periode på over tre uker før han dukket opp igjen og var klar til å fortsette.

I utgangspunktet tenker jeg at det ikke er så mye man kan gjøre for å sikre seg mot mange av situasjonene som oppstår når man gjennomfører datainnsamling av denne typen. Når man har fått tak i det antallet respondenter man har bestemt seg for, må man nesten bare satse på at de utvalgte kommer til å gjennomføre oppgaven på en god og seriøs måte. Et grep jeg likevel gjorde for å ta høyde for mulige frafall var å anskaffe et noe høyere antall respondenter enn hva jeg anså for å være et nødvendig minimum. I utgangspunktet var planen min å starte prosjektet med ti respondenter, med en tanke om at jeg ville være fornøyd dersom seks eller sju fullførte deltagelsen. Dette viste seg å være lurt da to av de utvalgte respondentene som sagt forsvant ganske tidlig i løpet.

En ting man burde passe på underveis i gjennomføringen av datainnsamlingen er å holde en viss dialog med respondentene. Det vil være nærliggende å tro at dersom de føler at det foreligger en mer eller mindre vedvarende dialog angående prosjektet så blir det vanskeligere å bortprioritere det. Her er det selvsagt også en viss balansegang, og man burde også passe seg for å ikke bli for masete, noe som på sin side også vil kunne føre til irritasjon og eventuelt at folk trekker seg fra prosjektet.

En annen ting som kan være greit å ha i tankene underveis er at man egentlig ikke kan stille noen krav til respondentene. Om man gir inntrykk av irritasjon eller lignende vil det nok fort kunne slå tilbake på deg selv. De kan når som helst velge å trekke seg fra prosjektet og har i praksis ingen forpliktelser. Dette kan tidvis føles ganske håpløst når man kjenner på at andre kanskje ikke tar ting så på alvor som man gjerne skulle ha ønsket.

Reliabilitet, validitet og generaliserbarhet

Barbara Gentikow presenterer i sin bok *Hvordan utforsker man medieerfaringer?* (2005) begrepene validitet, reliabilitet og generaliserbarhet. Dette er tre begreper som ansees som krav innenfor den kvantitative forskningstradisjonen. Et argument som tidvis har blitt rettet mot den kvalitative metoden har vært at den ikke oppfyller noen av disse kravene. I en kvalitativ undersøkelse har man gjerne ikke et representativt utvalg av respondenter, noe som

gjør det vanskelig å trekke generaliserbare slutninger fra dataene man innhenter. I tillegg vil en kvalitativ tilnærming medføre en betydelig grad av subjektive tolkninger og mangel på system, noe som igjen gjør resultatene fra forskningen vanskelige å etterprøve og sammenligne med andre resultater (Gentikow, 2005: 56).

Reliabilitet

I begrepet reliabilitet ligger det at man må kunne stole på resultatene av forskningen og at det ikke har forekommet feil underveis. Ifølge Gentikow er et viktig kriterium i kvantitativ forskning at resultatene må være etterprøvbare. Altså at en annen forsker skal kunne oppnå de samme resultatene ved å gjøre de samme tingene. Dette mener Gentikow at kvalitative studier ikke vil kunne oppfylle da de er sterkt knyttet til kontekst og tolkning. På grunn av dette vil det i kvalitative studier være viktig at forskeren hele tiden er bevisst på sin egen rolle i fortolkningen av dataene og at dette kommuniseres underveis (Gentikow, 2005: 58). Det er nok riktig at man i et tilfelle som dette prosjektet ikke vil kunne etterprøve resultatene, til det er svarene for inngående og individuelle. Likevel er det ikke utenkelig at mange opplever de samme følelsene av å spille et spill som *The Walking Dead*, og man skal ikke se bort ifra at flere grupper bestående av andre respondenter ville gitt svar som deretter ville ledet forskeren i samme retning som mine respondenters svar har ledet meg.

Validitet

I begrepet validitet ligger det at forskningsdataene må være *bekreftbare* og gyldige. Ifølge Gentikow kan grensene mellom reliabilitet og validitet være uklare, men hun oppfatter kravet om validitet som overordnet kravet om reliabilitet fordi det kan antyde om det som undersøkes er relevant i henhold til problemstillingen. Gentikow hevder at man i kvalitativ metode kan løse dette ved å underveis spørre seg selv om man i undersøkelsen faktisk undersøker det man tror man undersøker (Gentikow, 2005: 59). I en oppgave som denne er det ofte slik at den endelige problemstillingen blir formet etter hvert. Man starter med et utgangspunkt og skriver seg videre inn i det. Problemstillingen i denne oppgaven er såpass åpen at spørsmålet om validitet gjør seg mindre gjeldende. Målet er å observere, ikke å komme frem til en spesifikk konklusjon.

Generaliserbarhet

Ifølge Gentikow er kravet om generaliserbarhet noe som ikke lar seg overføre fra kvantitativ metode til kvalitativ metode. Den viktigste grunnen til dette er at utvalget av respondenter i en kvalitativ undersøkelse ikke er representativt. Et problem med kravet om generaliserbarhet er at man her må komme frem til et utsagn som skal være gyldig for fenomenet man forsker på, uavhengig av omstendighetene. Om dette sier Gentikow følgende:

Når man betrakter sosial aksjon, blir dette kravet ubrukelig fordi sosial aksjon nettopp defineres av og er definerende for omstendigheter. På bakgrunn av dette kunne man derfor like gjerne avvise generaliserbarhet fullstendig, som et verken passende eller ønskelig krav for sosialvitenskapelige studier (Gentikow, 2005: 62).

Ifølge Gentikow vil forskere ofte bli overrasket over hvor få respondenter som trengs for å skape et noenlunde fullstendig bilde av ulike meninger knyttet til det fenomenet som undersøkes. Det forekommer forholdsvis sjelden at de som intervjues sist kommer med helt nye synspunkter, noe som gjerne kan tyde på at man kan oppnå utfyllende og bortimot generelle forståelser av ulike fenomen (Gentikow, 2005: 62).

Gentikow foreslår å bytte ut kravet om generaliserbarhet for kvalitativ metode til et krav om analytisk kompleksitet. I stedet for svar uten muligheter for videre drøfting, burde konklusjoner fra kvalitative studier, ifølge Gentikow, heller beskrive fenomeners kompleksitet og fokusere på uferdigheten i analysen (Gentikow, 2005: 63).

Målsetningen med oppgaven er altså å se nærmere på hvordan ulike spillere opplever dataspillet *The Walking Dead*. I en kvalitativ studie, spesielt av såpass lite omfang som en masteroppgave, vil man ikke kunne komme frem til generaliserbare resultater. De svarene jeg får fra respondentene vil bare være sannheten for den forholdsvis lille gruppen respondenter som har vært med i prosjektet. En sannhet som kanskje også bare er gjeldende i det øyeblikket og den konteksten den ble ytret i. Som Gentikow (2005: 58) hevder, vil man ikke ha noen garanti for at en respondent svarer likt på det samme spørsmålet med en ukes mellomrom. Jeg tror uansett at man med en studie av denne størrelsen vil kunne gjøre interessante og relevante observasjoner.

Teoretisk perspektiv

For å kunne gjennomføre en god analyse av datamaterialet, er det viktig å først legge et godt teoretisk grunnlag. Denne delen av oppgaven vil handle mye om etikk og dataspill, men jeg vil også ta for meg andre viktige teorier og begreper som vil være relevante for en videre analyse av respondentenes opplevelser med *The Walking Dead*. Dette innlemmer blant annet spill-innlevelse, forholdet mellom spiller og spill-karakter, ubehag ved spillopplevelser og ulike tilnærminger til spilling. Før noe annet vil jeg legge et grunnlag for hva begrepene *spilling* og *spill* innebærer.

Game, play og gameplay

Game versus play

Game har tradisjonelt sett vært et substantiv brukt til å omtale en viss type underholdning. I senere tid har dette begrepet også blitt mer vanlig brukt som verb, men da nesten utelukkende i forbindelse med dataspill. *Play*, i den sammenhengen vi mener her, er et verb brukt når man omtaler såkalte fritidsaktiviteter (*leisure activities*) (Cambridge Dictionary). Dersom vi ser på *game* som et substantiv og *play* som et verb kan man på mange måter si at *play* er aktiviteten og at *game* er kilden aktiviteten springer ut fra. I en slik kontekst kan man altså ikke definere det ene uten det andre. Salen og Zimmerman skriver om forholdet mellom *play* og *game* at: ”Play is both a larger and a smaller term than ”game”, depending on the way it is framed.” (Salen og Zimmerman, 2004: 72). For å kunne forklare dette noe nærmere må først de norske begrepene etableres.

Å oversette *game* og *play* til norsk er i for seg ikke noe problem, dersom man ser ordene i kontekst. *Play* kan oversettes til både *spille* og *leke*, og på norsk skiller disse ordene mellom ulike aktiviteter. Når det nå er snakk om spill, og nærmere bestemt dataspill, vil det være mest naturlig på norsk å bruke *spille*. Dette er fordi konnotasjonene våre til *lek* ikke stemmer overens med aktiviteten dataspill består i. Derfor vil oversettelsen av ”to play a game” i denne sammenhengen være ”å spille et spill”.

Salen og Zimmermans utsagn om at *play* kan oppfattes som både større og mindre enn *game* er i den ene retningen ganske enkelt. Et spill er en del av det å spille, og dermed er det å spille (*play*) en større størrelse enn et spill (*game*). Motsatt, må det først forklares at *play* også brukes om det vi på norsk kan kalle spillopplevelsen. Dersom man bruker denne forståelsen av ordet vil spillopplevelsen (*play*) være en del av spillet (*game*).

Når man først har definert bruken av disse termene, er neste steg å forsøke å definere hva de rommer.

Hva er et spill?

Det å skulle finne en presis og konkret definisjon på hva *spill* er, er ingen enkel oppgave. Det finnes allerede uendelig mange måter å definere det på, og nesten like mange synspunkter å definere det ut i fra. Å legge frem alle disse i denne oppgaven blir for omfattende. Derfor velger jeg heller å presentere et lite utvalg.

Definisjonene varierer mellom å være lange og innfløkte, og korte og enkle i forklaring, uten at dette nødvendigvis har noe å si for hvor treffende de er. En svært enkel og allmenn definisjon av spill får vi av Torill Mortensen (2009) som skriver at mange tenker på spill som ”something that is play-like and with a touch of competition.” (Mortensen, 2009: 9). Selv om dette nok er riktig i de fleste tilfeller blir det likevel for generelt i denne sammenhengen, ettersom en slik definisjon vil romme alt fra putekrig til fotball.

Spillforsker David Parlett (1999) mener, ifølge Egenfeldt-Nielsen et al., at man for å definere *spill* må ta i betraktning de to begrepene *ends* og *means*. Med *ends* mener Parlett tanken om at et spill alltid har et mål, og dermed også en vinner. *Means* på sin side er et rammeverk, i form av regler og utstyr, som gjør det mulig å spille (Parlett, 1999 referert til i Egenfeldt-Nielsen et al. 2008: 32). Selv om dette er svært viktige komponenter for mange spill, er det ikke slik at man ved slutten av ethvert spill sitter igjen med en vinner. Eksempel på dette ser vi i prosessorienterte spill. Denne spillsjangeren defineres, som tidligere nevnt, som spill uten åpenbare mål. Det sier seg selv at det uten åpenbare mål er vanskelig å kåre noen vinner. Egenfeldt-Nielsen et al. (2008) påpeker også at en ved å anvende Parletts definisjon ville måttet inkludere flere aktiviteter som vi vanligvis ikke definerer som spill (Egenfeldt-Nielsen

et al. 2008: 32). For eksempel vil *gjemsel* gå inn under kategorien spill dersom vi anvender denne definisjonen; Den som leter vinner dersom han eller hun kan finne alle, og alle involverte må holde seg til gjeldene regler for å kunne delta. Gjemsel er derimot det vi på norsk vil kalle en lek, ikke et spill.

Katie Salen og Eric Zimmerman presenterer i sin bok *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004) hele åtte ulike definisjoner på hva et spill er, hentet fra ulike fagfelt. Mange av disse definisjonene har flere likhetstrekk. Sju av åtte definisjoner trekker frem regler som et av de viktigste aspektene ved et spill. Så mange som fem av dem mener også at mål, eller resultat, hører med i en definisjon (Salen og Zimmerman, 2004: 79). Salen og Zimmerman legger også frem et eget forslag til en definisjon av *spill*, basert på trekk fra eksisterende definisjoner. Denne lyder som følger: "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that result in a quantifiable outcome." (Salen og Zimmermann, 2004: 80).

Også i Salen og Zimmermans definisjon spiller regler en viktig rolle, men istedenfor å bruke ordet *mål* anvender de termen *quantifiable outcome*, eller målbart resultat². Dette kan sies å være et noe videre begrep enn "mål" og dermed også mer anvendelig, uten at det blir for abstrakt. Det er lett å tenke at "mål" innebærer at spillet har en ende. Slik er det ikke alltid. *The Sims* (EA Games 2000-2017) er et prosessorientert spill uten noen konkret ende og dermed uten noe endelig mål. Dette vil likevel ikke si at man ikke jobber mot noe i dette spillet. Resultatet i dette spillet måles ikke ved en ende, men ved ethvert tidspunkt valgt av spilleren, og målet settes også av spilleren selv. Om man har som mål å opprettholde det man har skapt og har lykket med dette ved øktens, dagens eller månedens slutt har man nådd et målbart resultat.

Når man først har definert hva et spill er, må man også definere hva som ligger i å *spille* et spill. Bernard Suits definerer i boken *Grasshopper: Games, Life, and Utopia* det å spille et spill på følgende måte:

² Min oversettelse.

To play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, and where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity. (Suits, 1978: 34)

Denne definisjonen kan ved første øyekast fremstå som noe innfløkt og vanskelig å forstå, men også hos Suits spiller regler en stor rolle.

Fra det foregående kan vi ta med oss at et spill i seg selv, samt handlingen det er å spille, kan defineres ut i fra eksistensen av et sett med regler, samt en eller annen type resultat. Det skal nevnes at disse definisjonene er rettet mot spill generelt, og ikke dataspill spesielt.

Når man har fått en viss forståelse for disse begrepene er det naturlig å se nærmere på *gameplay*, et begrep som ikke lar seg oversette uten problemer.

Gameplay

I mangel på dekkende norsk terminologi velger jeg i det følgende å bruke det engelske *gameplay*.

Gameplay er et begrep man til stadighet kommer over i litteratur om både spillforskning, spilldesign og spillkultur. Begrepet blir brukt til å beskrive hvordan spilleren interagerer med et spillers regler, og gjennom dette hvordan spilleren opplever utfordringene og valgene et spill tilbyr (Juul, 2014: 216). Miguel Sicart (2013b: 30) sier at *gameplay* har sterk sammenheng med de formelle egenskapene til et spill. Dette kan igjen beskrives som handlinger, strategier, samhandling og kommunikasjon i spillet (Aarseth, 2003: 2).

Enkelt sagt kan *gameplay* forklares som den opplevelsen et individ får gjennom å spille et spill dersom man tar fokus vekk fra de audiovisuelle aspektene – selve følelsen av å spille. Salen og Zimmerman (2004) omtaler *gameplay* som "the formalized interaction that occurs

when players follow the rules of a game and experience its system through play.” (Salen og Zimmerman, 2004: 303).

I denne oppgaven har jeg valgt å bruke Mäyräs (2008) enkle, men likevel dekkende forklaring av gameplay. Mäyrä selv skriver det slik: ”Gameplay is what you do. It’s not the interface [...] It’s the part of the game that absolutely requires the player’s participation.” (Mäyrä 2008: 16)

I forbindelse med gameplay dukker også begrepet *gameplay experience* opp, også dette kanskje best oversatt som *spillopplevelse*. Ermi og Mäyrä (2005: 2) definerer dette som "an ensemble made up of the player’s sensations, thoughts, feelings, actions and meaning-making in a gameplay setting” og hevder at dette er en opplevelse som oppstår i en unik prosess av interaksjon mellom spiller og spill (Erimi og Mäyrä, 2005: 2). Forholdet mellom gameplay og *gameplay experience* kan altså sies å være slik at *gameplay experience* er opplevelsen spilleren får av å gå inn i en *gameplay*-setting.

Innlevelse og engasjement

I hvor stor grad man vektlegger egen moral og etikk i en spillsammenheng har mye med hvor involvert eller engasjert man blir i spillet å gjøre. Dette igjen er avhengig av flere faktorer.

Immersion blir av Ermi og Mäyrä (2005) definert som opplevelsen av å bli oppslukt av en annen virkelighet. Dansky (2007: 16, referert til i Lankoski 2011: 293) beskriver det som det ultimate mål med dataspill. På norsk kan dette begrepet sammenlignes med det å bli grepet, eller som nevnt oppslukt, av noe, men det er vanskelig å finne et dekkende substantiv for å beskrive fenomenet. I mangel på en bedre oversettelse velger jeg her å bruke *innlevelse*. Det skal nevnes at denne oversettelsen kan oppleves som problematisk da *innlevelse* kan være delvis, mens det å være oppslukt er noe en er fullstendig. I denne oppgaven skal *innlevelse* oppfattes som en tilstand av å være oppslukt. Dersom begrepet *innlevelse* i sin rette forstand blir benyttet, vil dette bli oppgitt.

McMahan (2003) har ifølge Ermi og Mäyrä (2005) laget en liste med tre betingelser som må oppfylles for å få en følelse av *innlevelse* i spill: Spillet må møte spillerens forventninger,

spillet må inneholde meningsfulle ting for spilleren å gjøre og spillverdenen må være konsekvent (Ermi og Mäyrä, 2005: 5).

Ermi og Mäyrä gjennomførte en studie med finske barn for å få bedre oversikt over hva som faktisk skaper innlevelse i spill. Gjennom denne studien kom det frem at noe av det viktigste for barna selv var interaktiviteten og de sosiale komponentene i spillene (Ermi og Mäyrä, 2005: 5-6). Barna var også enige i at det audiovisuelle, utfordringsnivået og et fantasi-aspekt hadde mye å si for deres evne til innlevelse. På bakgrunn av dette la Ermi og Mäyrä frem en modell for det tidligere nevnte gameplay experience. Fra denne modellen trekker de frem tre dimensjoner til innlevelse i spill: *Sansebasert innlevelse*, *utfordringsbasert innlevelse* og *fantasibasert innlevelse*.

Sansebasert innlevelse dreier seg om det audiovisuelle aspektet ved spill. Dette inkluderer både hvordan spillet er laget og hvordan det fremstår. Sansebasert innlevelse kan også være avhengig av ytre faktorer som hvor høy lyden er eller hvor nært skjermen spilleren sitter. Utfordringsbasert innlevelse handler om følelsen av å bli utfordret, men samtidig å kunne mestre. Dersom spillet er altfor vanskelig eller altfor enkelt vil man ikke oppleve like stor innlevelse som man vil i tilfeller der det er en likevekt mellom utfordring og evner. For å oppnå fantasibasert innlevelse er det en forutsetning at spillet er utviklet slik at spilleren får muligheten til å anvende sin egen fantasi i spillingen, samt leve seg inn i den allerede konstruerte spillverdenen (Ermi og Mäyrä, 2005: 7-8).

Petri Lankoski hevder i sin artikkel ”Player Character Engagement in Computer Games” at innlevelse i seg selv ikke er nok for spillopplevelsen, da man i enkelte situasjoner trenger å se spillet som et spill for å få fullt utbytte av spillopplevelsen (Lankoski, 2011: 293). Lankoski foreslår å supplere med begrepet *engagement* som verken utelukker innlevelse eller muligheten for å se spillet som et spill. Dette begrepet velger jeg å oversette til *engasjement i spill*. Det skal likevel sies at det engelske ordet er mer dekkende da det har en bredere betydning enn det norske *engasjement*. Engasjement i spill er videre avhengig av de to prosessene han kaller *målrelatert engasjement* i spill og *empatisk engasjement* i spill (Lankoski, 2011: 294).

Å nå mål er svært viktig for mange spillopplevelser, både mål satt av spillet og mål du setter deg selv. Og ifølge Ermi og Mäyrä (2005: 3) er selve spilleakten et mål i seg selv. Disse målene må spilleren nå sammen med spillkarakteren som også er ute etter det samme (Lankoski, 2011: 296-297). Spilleren og spillkarakteren jobber mot samme mål og kan tilsynelatende fremvise like følelser rundt ulike hendelser på vei mot disse målene. Begge vil utvise positive følelser ved suksess og negative følelser rundt feiling. De kan også oppleve like følelser, men på ulikt grunnlag: for eksempel kan begge utvise frykt i en gitt situasjon der karakteren frykter for livet og spilleren for fremgangen i spillet. Felles mål og delte følelser vil gjerne føre til at spilleren både kan føle empati, og identifisere seg med spillkarakteren. Denne empatien vil bli forsterket av eksponering av karakterens mimikk og fremtoning (Lankoski, 2011: 299).

Empatisk engasjement i spill handler om fremstillingen av karakterene, både utseende- og personlighetsmessig, hvordan spillet forløper seg - det vil si hvor mye informasjon spilleren har til enhver tid, og spillerens etiske og moralske evaluering av egen spillkarakter.

Fremtoningen til karakterene i spillet har mye å si for hvor mye empati en spiller utviser, og denne fremtoningen er avhengig av både utseende, moral og spillerens kunnskap (Lankoski, 2011: 302-304)

Begge disse typene engasjement i spill vil være svært relevante for denne oppgaven, da mye av spillopplevelsen for mange handler mye om å knytte seg til spillkarakteren – både følelsesmessig og gjennom måloppnåelse. Både engasjement og innlevelse er sterkt koblet til begrepet spillerdelaktighet – som jeg vil komme nærmere inn på senere.

Ubehag i spill

I forbindelse med det tidligere nevnte *Games and Transgressive Aesthetics*-prosjektet har spillforsker Kristine Jørgensen skrevet artikkelen ”The Positive Discomfort of *Spec Ops: The Line*” hvor hun har intervjuet personer som har spilt dataspillet *Spec Ops: The Line* (Yager Entertainment, 2012). Dette spillet er et skytespill med militær-tematikk hvor du som spiller inntar rollen som Captain Walker som leder en gruppe spesialsoldater på oppdrag i Dubai. Underveis i spillet bryter handlingen med den typiske krigshelt-tematikken og handlingen tar en mørkere retning hvor spilleren flere ganger utsettes for etisk utfordrende problemstillinger

(Jørgensen, 2015). I intervjuene med spillerne kommer det tydelig frem at flere av dem har opplevd situasjoner i spillet som ubehagelige, men at de på samme tid også har satt pris på disse opplevelsene ved at de har fått dem til å reflektere over vanskelige temaer.

Videre kommer det frem at et viktig aspekt ved *Spec Ops: The Line* for flere av respondentene var følelsen av realisme. Ikke i form av fotorealistisk grafikk, men heller at de oppfattet at spillet på en realistisk og uglorifisert måte representerte hvordan en krigssituasjon påvirker menneskene som befinner seg i den. De opplever at realismen ligger i at settingen og fortellingen føles troverdig (Jørgensen, 2015).

Grunnen til å spille kan sies, til syvende å sist, å være å oppleve positive følelser, altså glede. Selve spillopplevelsen er derimot ikke alltid «gøy». Den kan være både utfordrende, frustrerende og ubehagelig. Ermi og Mäyrä (2005) refererer til en teori fremlagt av Cristoph Klimmt (2003). Denne teorien hevder at de tidligere nevnte følelsene kan bli tolket som positive av spilleren fordi han eller hun forutser et positivt sluttpunkt (Ermi og Mäyrä, 2005: 3).

Aron Smuts (sitert i Montola og Holopainen 2012: 13) snakker også om det å oppsøke ubehag, da blant rollespillere. Han mener at det at disse bevisst utsetter seg selv for ”negative” følelser gjennom sin deltagelse i rollespill produserer det han kaller ”the paradox of painful art”. Dette paradokset formulerer han på følgende måte:

- 1. People do not seek out situations that cause painful experiences.*
- 2. People have painful experiences when encountering certain kinds of art.*
- 3. People still seek out these art experiences even though they know they will be painful.* (Smuts (2007) referert i Montola og Holopainen, 2012: 13)

Med andre ord skjer det noe med mennesker i enkelte situasjoner – vi utsetter oss selv for ubehageligheter selv om dette typisk sett ikke er noe mennesker har for vane å gjøre. Dette kan, som tidligere nevnt, være fordi man hele tiden forventer et positivt resultat, men det kan også skyldes andre ting. Både kunst og underholdning lar en kjenne på ulike følelser på trygg

avstand. Gjennom å eksempelvis spille dataspill får spilleren oppleve hele sitt følelsesregister uten at det nødvendigvis får følger i det virkelige liv. Dette er sannsynligvis også grunnen til at folk oppsøker skrekkfilmer eller følger med på sport. Det er en måte å gjøre livet mer spennende på, uten noen særlig form for risiko eller anstrengelse.

The Walking Dead er ikke nødvendigvis ”gøy”, men uavhengig av det er det en opplevelse. Man blir oppslukt av en situasjon der man kan sette seg inn i nesten utenkelige hendelser og kjenne på følelser man sjeldent får i dagliglivet.

I Kenneth Flages masteroppgave *Horror Genren i Dataspill* (2012: 72) blir det i oppsummeringen nevnt at flere av hans respondenter har fremsatt en hypotese om at mennesker har flere basisfølelser de ønsker å få stimulert, deriblant frykt. Dette kan kanskje gi en forklaring på hvorfor noen kan ha en trang eller en lyst til å oppsøke innhold som skremmer eller opprører dem. Det er ikke unaturlig å tenke seg at slike følelser også kan gjøre seg gjeldende i møte med det innholdet jeg skal se nærmere på. Kanskje kan det også i dette tilfellet være mulig at enkelte oppsøker innhold som gir dem en ubehagelig følelse nettopp fordi de har en iboende trang til å stimulere eller kjenne på denne følelsen?

Etikk

Ettersom et av hovedpunktene for denne oppgaven er etikk i dataspill er det viktig å legge et godt teoretisk grunnlag for dette. Jeg vil nedenfor legge frem flere teorier rundt, og tilnærminger til, etikk i dataspill, men først vil jeg redegjøre for noen nøkkelbegreper.

For å i det hele tatt kunne snakke om etikk må vi først vite hva etikk er, og hva som ligger i dette begrepet så vel som i det nært beslektede *moral*.

Begrepene etikk og moral blir ofte brukt om hverandre i dagliglivet, gjerne for å omtale hva som er ”riktig” å gjøre eller tenke. Innenfor filosofien og fagområdet etikk har disse begrepene derimot en noe mer konkret betydning. Moral er knyttet opp mot handling, mens etikk tar for seg teori og refleksjon. På bakgrunn av dette blir etikk ofte omtalt som moralteori (Brøntveit og Duesund, 2004: 226-227).

Svendsen og Säätelä (2004) sier følgende om etikk og moral:

I filosofien pleier man å skille mellom de to ved å si at "moral" betegner våre internaliserte og institusjonaliserte oppfatninger av hvordan vi bør handle, mens "etikk" betegner refleksjon over moralen eller teorier om hva moral er (Svendsen og Säätelä, 2004: 131)

I boken *Beyond Choices – The design of Ethical Gameplay* (2013a) forklarer Miguel Sicart begrepet moral som et sett med veiledende regler for menneskelig adferd og også prinsipper for å evaluere disse reglene. Disse reglene opererer på to nivåer, de hjelper oss å ta valg i våre individuelle liv og de hjelper oss til å skape sosiale retningslinjer i samfunnet (Sicart, 2013a: 7). Sicart beskriver sammenhengen mellom etikk og moral på følgende måte: "Ethics can be defined as a system or set of moral values, and the tools for analyzing these values. Morals can be defined as the right or wrong of actions or objects." (Sicart 2009a: 4).

Dersom vi ser på de normative, etiske teoriene kan vi dele disse inn i de to gruppene teleologiske og deontologiske. Innenfor teleologisk teori er en handling god dersom den fører til noe godt. Innenfor deontologisk teori derimot er en handling god dersom den er en plikt. Under teleologisk teori finner vi konsekvensialisme og dydsetikk. Ifølge konsekvensialismen skal man handle for å oppnå best mulige konsekvenser, mens man ifølge dydsetikken skal være mer fokusert på hva slags menneske man ønsker å være (Svendsen og Säätelä, 2004: 131, 148). Under deontologisk teori finner man pliktetikken der det viktigste er å handle i tråd med visse normer. Å følge disse normene er alltid "riktig" uansett konsekvenser (Svendsen og Säätelä, 2004: 140).

Etikk i spill

Det har innen game studies vært skrevet mye om etikk i spill. Matt McCormick skriver i artikkelen "Is it wrong to play violent video games?" (2001: 286) at mange mennesker oppfatter det som kritikkverdig å spille dataspill hvor spilleren utfører voldshandlinger eller på andre måter skader representasjoner av andre spillere eller karakterer. McCormicks artikkel tar utgangspunkt i tre ulike moral-teorier; utilitarianisme (eller konsekvensialisme), deontologisk etikk og dydsetikk. Ved å benytte disse teoriens ulike modeller for moralsk

evaluering mener McCormick at man raskt kan få oversikt over et bredt spekter av moralsk relevante faktorer vedrørende vold i dataspill og simulerte umoralske handlinger (McCormick, 2001: 278).

Ifølge McCormick er de utilitaristiske argumentene mot vold i dataspill kanskje de svakeste, da det vanskelig lar seg gjøre å bevise at å spille voldelige dataspill er en medvirkende faktor i utføringen av ekte voldshandlinger. Videre er det vanskelig å argumentere for at den eventuelle økte risikoen ved å spille voldsspill veier tyngre enn de positive følgene av å spille slike spill, uten å legge seg på et nivå som ville gjort mange andre dagligdagse aktiviteter like etisk problematiske (McCormick, 2001: 286).

Det er ikke bare ovenfor samfunnet man må forsvare handlingene sine i spill, mange trenger også å rettferdiggjøre dem for seg selv. Klimmt et al. (2006) nevner flere ulike strategier respondentene deres benyttet seg av for å rettferdiggjøre voldelige handlinger i spill. Blant annet var tanker om selvforsvar, en følelse av uvirkelighet og en overbevisning om at volden var en nødvendighet for fremgang i spillet noe av det respondentene kunne fortelle om (Klimmt et al. 2006: 317-323).

En annen som har skrevet mye om etikk i forbindelse med dataspill er Miguel Sicart, som jeg allerede har nevnt. Miguel Sicart har i sitt arbeide vært svært opptatt av etikk i dataspill. Han mener at dataspill er å betrakte som moralske objekter som åpner for refleksjon, mens spilleren selv hele tiden må ses på som et moralsk vesen. Det er spilleren som er ansvarlig for valgene hun eller han selv tar underveis i spillet, og det er bare han eller hun som besitter evnen til å anvende egen moral til å velge hvilke spill han eller hun skal "utsette" seg selv for. Med andre ord mener Sicart at den etiske komponenten i spill ikke først og fremst avhenger av de etiske situasjonene spillet presenterer, men muligheten spillet gir spilleren til å tenke etisk (Sicart, 2009a: 224-225).

Etisk gameplay

Etisk gameplay er ifølge Sicart en konsekvens av designvalg. Han definerer det som en spillopplevelse der regulering, mediering eller målsetning krever moralsk refleksjon av spilleren – utover det å kalkulere statistikker og muligheter. Han sier at ikke alle spillere opplever etisk gameplay, men at det kan spores tilbake til enkelte aspekter ved spillets design. Denne typen gameplay krever en forståelse av spill som objekter med etiske verdier inkorporert i deres design (Sicart, 2013a: 24).

For å bedre kunne forstå begrepet etisk gameplay foreslår Sicart at begrepet etikk blir sett på på to ulike måter innenfor den gitte konteksten; nemlig hvordan et spills design kan skape opplevelser der bruken av moralske regler oppleves som meningsfull, og hvordan spillere potensielt interagerer med slikt design (Sicart, 2013a: 9). Etisk gameplay er viktig fordi det viser hvordan spill kan være noe mer enn bare ”instrumentell manipulasjon”. Ved å gjøre seg åpne for tolkning vil spill som er designet for å skape etisk gameplay også kunne representere og reflektere den virkelige verden (Sicart, 2013a: 29).

Videre krever etisk gameplay, som tidligere nevnt, en forståelse av spillere som moralske agenter som er i stand til å reflektere etisk over valgene de blir gitt som en del av spilleopplevelsen. Oppsummert kan man si at spilldesign er etisk relevant og at spilleakten er en moralsk handling (Sicart, 2013a: 24). Spilldesigner Manveer Heir definerer i følge Sicart etisk gameplay på følgende måte: ”[...] gameplay which allows the player to explore their ethical self within the gameworld.” (Sicart, 2013a: 25).

Miguel Sicart nevner i forbindelse med dette *The Walking Dead* eksplisitt og hevder at utviklerne her lykkes i å skape etisk gameplay ved å forankre valgene spillerne må gjøre i et empatisk forhold til hovedkarakteren i spillet, og spillernes oppfatning av denne karakterens personlighet (Sicart, 2013a: 13).

I forlengelse av etikk i spill nevner Sicart (2009a) to typer etisk spilldesign; ”open ethical design” og ”closed ethical design”. Disse vil jeg kalle henholdsvis åpent etisk design og lukket etisk design. Med åpent etisk design mener han spill der spillerens egne verdier implementeres i, eller reflekteres gjennom, spillverdenen (Sicart, 2009a: 213) Sicart selv formulerer det slik:

Open ethical games are those in which the players' values can be used in developing a relation with the game world, and in which the game world accepts and encourages this player-driven ethical affordance, and on occasion reacts accordingly. (Sicart, 2009a: 215)

Sicart sier at denne kategorien rommer, men ikke er avgrenset til, de fleste flerspiller-spill.

Med lukket etisk design mener han spill der spilleren ikke kan benytte seg av egne verdier utover grenser satt av spillet selv. Et slikt spill er designet på en slik måte at spilleren må ta sine valg ut i fra et sett av muligheter lagt frem av spillet og kan derfor bare anvende egne verdier innenfor et verdigrunnlag lagt av spillet (Sicart, 2009a: 214-215). Sicart sier at de fleste enspiller-spill faller inn under denne kategorien og nevner blant annet *Tomb Raider* (Core Design, 1996- 2004/ Crystal Dynamics, 2006-2015) som eksempel.

Lukkede etiske spill opererer ut i fra to ulike teknikker som Sicart kaller ”mirroring ethics” og ”subtracting ethics” (Sicart, 2009a: 216). ”Mirroring ethics” velger jeg naturlig nok å omtale som *speilende etikk*. ”Subtracting ethics” lar seg derimot ikke like lett oversette. Det dette begrepet beskriver er, ifølge Sicart (2009b), en tilnærming til design der det etiske aspektet ved spillopplevelsen er opp til spilleren selv å fastsette. Slike spill er ofte ment å oppfattes som en etisk opplevelse, men uten at spillet i seg selv eksplisitt styrker denne opplevelsen. Sann sett kan man si at man har en slags begrensning på det etiske aspektet, og jeg velger derfor å omtale dette som *begrenset etikk*. Sicart skriver: ”Substracting (sic) means relieving the game from openly addressing ethical discourses...” (Sicart, 2009b: 12-13). Et eksempel på begrenset etikk i praksis kan være en scene i dataspillet *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) hvor hovedkarakteren har overlatt en ung jente han føler et visst forsørgeransvar for til en gruppe mennesker som leter etter en kur mot et virus som truer menneskeheten. Denne jenta er immun mot viruset og ønsker selv å la seg bruke i jakten på en kur, selv med vissheten om at hun sannsynligvis ikke overlever. Hovedkarakteren angret og drar tilbake for å hente jenta. Når han finner henne på operasjonsbordet gir ikke spillet deg andre valg enn å drepe de ubevæpnede legene som skal gjennomføre operasjonen. Dette er ikke en presset situasjon i spillet, men det eneste valget spilleren har for å drive historien videre er å ta livet av legene i rommet. Dette etterlater spilleren til å på egenhånd reflektere rundt hvorvidt en manns lengsel etter en familie veier tyngre enn en potensiell kur for menneskeheten.

Speilende etikk er ment til å beskrive en tilnærming der det etiske aspektet kan ses på som selve kjernen i spillopplevelsen. I et spill basert på denne tilnærmingen vil hensikten være å speile en forutbestemt etikk over på spilleren. I en slik situasjon er spilleren mer eller mindre tvunget til å godta et ytre verdsett som spillet har fastsatt (Sicart 2009b: 14). Et eksempel på dette kan være en scene fra dataspillet *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) hvor spilleren må gjennomføre ulike former for tortur på en spillkarakter for å utvinne informasjon. Spillkarakteren spilleren kontrollerer i denne scenen gir ikke inntrykk av å ha noen problemer med å utføre denne torturen, men gir snarere uttrykk for at han synes det er gøy. Dette er en situasjon hvor mange spillere sannsynligvis vil oppleve ubehag. Det skal nevnes at disse to teknikkene også kan kombineres, og det med hell (Sicart, 2009a: 217).

Begrepet etisk gameplay vil ha en sentral rolle i denne masteroppgaven. Det hersker liten tvil om at *The Walking Dead* er designet med et ønske om at spillerne skal reflektere etisk over valgene og situasjonene de blir presentert med. *The Walking Dead* kan plasseres under Sicarts begrep lukket etisk design. Dette kan begrunnes med at spillerne til en hver tid må forholde seg til de etiske reglene og alternativer spillet gir dem.

Om vi ser nærmere på Sicarts begreper begrenset etikk og speilende etikk kan man argumentere for at *The Walking Dead* inneholder en kombinasjon av disse. I flere situasjoner i spillet har ikke spilleren noe annet valg enn å følge en allerede bestemt handling, og må leve med konsekvensene av den, uavhengig av om de ønsket å gjennomføre disse. I andre situasjoner blir spilleren presentert med valgmuligheter og får dermed muligheten til å gjøre sine egne etiske vurderinger før de gjennomfører handlingene. Det er likevel viktig å merke seg at også i disse situasjonene er spillerne alltid begrenset til de alternativene spillet gjør tilgjengelig for dem.

I enkelte situasjoner vil spilleren kunne oppleve at både begrenset og speilende etikk gjør seg gjeldene på samme tid. I flere situasjoner i *The Walking Dead* vil man kunne bli bedt om å gjøre et valg basert på sine egne etiske refleksjoner, før man så blir vitne til at de påfølgende konsekvensene ikke stemmer overens med det man ønsket at skulle skje.

Etisk gameplay vs. instrumentell spilling

Sicart (2013b: 31) hevder at mange dataspill i dag gjerne er designet slik at de oppmuntrer til det han kaller ”instrumental play”, heretter omtalt som *instrumentell spilling*, eventuelt som instrumentell spillestil. Dette blir gjort ved å gi spilleren mål å nå, eller belønninger. Dette kan for eksempel være erfaringspoeng som gjør karakteren sterkere, eller nytt og bedre utstyr. Instrumentell spilling vil si en måte å spille på der spilleren fokuserer på strategi og på hvilke muligheter som finnes innenfor spillets gitte rammer og regler. Når spillere står ovenfor vanskelige valg i spillet er det også vanlig at spillet tilbyr muligheten for å lagre fremgangen, slik at spilleren kan utforske de ulike alternativene spillet byr på. Denne muligheten oppfordrer, ifølge Sicart, også spilleren til å gjøre feil og dermed til å bedrive instrumentell spilling (Sicart, 2013b: 31).

Dersom en spiller har en instrumentell innstilling til spill spiller han gjerne av flere grunner enn bare for å more seg. Fokuset ligger da også på å nå mål og oppleve fremgang (Sicart, 2011). Dette har en sammenheng med det som kalles *gamer mode* eller *gamermodus*. I en undersøkelse ser Anders Frank (2012: 118) nærmere på hvordan rekrutter spiller krigspill i en utdanningssammenheng. Her kommer det frem at mange av spillerne gjerne setter til side tradisjonelle militære strategier og tankemønster for å heller kunne utnytte spillets interne regler. Frank mener at en risiko knyttet til å bruke dataspill i utdanningssammenheng er at spillerne fokuserer på å vinne spillet uten å fokusere på læremålene sine. Dette fenomenet kaller han *gamermodus* fordi spillerne behandler spillet utelukkende som et spill, uten å tenke over at spillet er ment å representere situasjoner fra virkeligheten (2012: 118). Tegn på *gamermodus* blir tydelige når man analyserer valgene spilleren tar i spillet, og ifølge Frank er det hele en holdning hos spilleren. Likevel kan både spillet selv, aktiviteten i spillet og spilleren skape *gamemodus* (Frank, 2012: 120-121).

Nå har ikke respondentene i dette prosjektet spilt *The Walking Dead* med utgangspunkt i at de skal lære noe, selv om det er et spill som absolutt kan brukes i en viss type utdanning med hell. Likevel er det ikke utenkelig at enkelte av respondentene, fremfor å leve seg inn i situasjonen, kan komme til å utvise holdninger til spillet som kan minne om *gamermodus* – og kanskje enda mer sannsynlig instrumentell spilling.

Ifølge Sicart (2013b: 31) kan det være en motsetning mellom instrumentell spilling og spillerfaringer som oppfordrer til etisk tenking. Instrumentell spilling oppfordrer gjerne spilleren til å gjøre valg basert på strategier knyttet til spilldesignet og spillets regler, i stedet for å gjøre valg basert på moralen i deres handlinger. Videre hevder Sicart (2013b: 31) at dilemmaer i dataspill ofte er designet for å illustrere de ulike ”moralske veiene” spilleren kan følge, men at disse gjerne ikke tvinger spilleren ut av den instrumentelle spillestilen fordi alle valgene er definerte på forhånd og de er heller ikke endelige så lenge spilleren har lagret spillfremgangen sin. Spilleren vil i slike situasjoner tenke strategisk fremfor moralsk.

Den instrumentelle spillestilen er ifølge Sicart ”[...] fluid, rewarded, and encouraged by design elements, such as incentives and goals.” Sicart (2013b: 31) De to begrepene kan ifølge Sicart være motsetninger.

Sicart hevder at etisk gameplay gjerne forekommer som en pause i spillingen, hvor spilleren nøler og unngår å bruke sosial eller strategisk tenkning for å samhandle med spillet. Denne pausen tvinger ifølge Sicart (2013b) spilleren til å benytte seg av en annen type tenkning, nemlig *ludic phronesis*. Sicart forklarer dette begrepet på følgende måte: ”Ludic phronesis is the practical wisdom that guides decisionmaking processes based on moral arguments in the context of game experiences.” (Sicart, 2013b: 31). For at dette fenomenet skal kunne gjøre seg gjeldende må spillerne være moralsk involverte i valgene de gjør og de må reflektere rundt meningen med disse valgene. Ludic phronesis vil ifølge Sicart (2013b: 31) være med på å definere hvem vi er som etiske spillere av et spill, da det bryter opp den instrumentelle spillestilen og tvinger spilleren til å benytte seg av etisk tenkning.

Et aspekt som er interessant å merke seg i forbindelse med denne oppgaven og spillet *The Walking Dead* er at dette er et spill som i utgangspunktet ikke gir spilleren muligheten til å prøve og feile. På konsollversjonene lar ikke spillet deg lagre på egenhånd underveis og dersom du ønsker å gjøre et valg på nytt tvinger spillet deg til å starte den inneværende episoden fra starten av igjen. Om man velger å spille spillet på PC eller Mac finnes det eksterne ordninger som gjør at spilleren kan lagre spillprogresjonen sin på det tidspunktet han eller hun selv ønsker, men dette er noe spillerne eventuelt må ordne på egenhånd gjennom programvaremodifikasjoner. Så vidt jeg vet har ingen av respondentene i undersøkelsen benyttet seg av denne typen ordninger. Med tanke på dette vil spilleren måtte gjøre valgene med vissheten om at man ikke umiddelbart kan gå tilbake og prøve på nytt dersom man er misfornøyd med resultatet. Eventuelt er dette noe respondentene vil merke seg etter hvert, og

kanskje det viser seg at enkelte ville valgt annerledes om det visste at de ikke hadde muligheten til å ombestemme seg. Ofte vil man heller ikke oppdage konsekvensene av valgene man gjør før en god stund senere i spillet.

Sicart (2013b: 33) siterer spillskaper Sid Meier som har følgende å si om valg i spill:

Game designer Sid Meier once defined games as "a series of interesting choices." Meier argued that for players to be engaged in the game, they have to be presented with choices to which they feel emotionally attached, and these choices must not be equally good. The player also should have enough information to make an informed choice, and no single choice should be best. (Sicart, 2013b: 33)

Ifølge Sicart (2013b: 33) har disse generelle prinsippene nærmest blitt vanlig lærdom innenfor spilldesign. "Informerte valg" har gjerne blitt tolket til å bety hyppige oppdateringer på motivene og konsekvensene av valgene. Videre hevder Sicart (2013b: 33) at selv om at denne typen etiske dilemmaer har blitt vanlige i dataspill så har de ikke forandret seg så mye over tid. Ofte ser man at spilleren presenteres med et valg som fører til ulike narrative retninger eller forandringer i spillverdenen. De fleste enspiller-dataspill baserer sitt etiske gameplay design på disse flervalgsmulighetene. Til tross for dette ser man ofte at spilleren får mye informasjon fra spillet angående moralen knyttet til valgene og også om hvordan det narrative vil utvikle seg basert på valgene. Sicart (2013b: 33) hevder at valgene ofte presenteres som "gode" og "onde" alternativer med relativt forutsigbare konsekvenser. På grunn av dette ser man ofte at spilleren vil være i stand til å gjøre strategiske valg, uten å trenge å benytte seg av deres etiske tenkning. Denne typen spilldesign skaper ingen "pause" eller ludic phronesis (Sicart, 2013b: 33).

Sicart (2013b) mener at spilldesign burde anse spillerne som moralske agenter og tilby dem valg som krever mer enn prosedural tenkning og som ikke enkelt lar seg løses strategisk. Videre nevner han et eksempel fra spillet *Fallout 3* (Bethesda, 2008), hvor spilleren i et oppdrag i utgangspunktet har tre ulike løsninger på et problem. Om man velger den åpenbart mest etisk riktige løsningen viser det seg uansett at sluttresultatet blir noe helt annet enn hva spilleren kunne ha visst om på forhånd (Sicart, 2013b: 34). Denne typen situasjoner er noe man ofte også møter på i *The Walking Dead*. Man stilles ofte ovenfor valg hvor man sjeldent får tilstrekkelig informasjon fra spillet til å kunne ta avgjørelsen basert på strategisk tenkning, men heller nærmest blir tvunget til å benytte seg av ludic phronesis.

Ifølge Sicart (2013b: 35) vil et fokus på etikk i spilldesign tvinge spilldesignerne til å sette spillerne som moralske agenter i sentrum. I stedet for å gi spillerne den ”riktige” informasjonen, bør man gi dem informasjon som kan føre til at de gjør uforutsette valg, men som er baserte på deres etiske verdier. Dette kommer jeg tilbake til i analysen. I *The Walking Dead* utsettes spillerne ofte for valgsituasjoner hvor utfallet ikke kan tolkes eller tenkes seg frem til på forhånd. Vil denne opplevelsen av usikkerhet føre til at spillerne begynner å vektlegge sine etiske overbevisninger sterkere enn de ville gjort ellers? Vil man se at spillerne også her blir tvunget til å benytte seg av ludic phronesis?

Spillerdeltaktighet

Sicart omtaler i sin bok *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay* (2013a) begrepet ”player complicity”, heretter omtalt som *spillerdeltaktighet*. Dette begrepet er ifølge Sicart utviklet av Harvey Smith og Brenda Brathwaite og omhandler spillerens egen følelse av delaktighet i spillet, utover det å trykke på knapper. Spillerdeltaktighet lar spilleren delta i spillet gjennom moralsk tankegang og er derfor tett knyttet opp til etikk (Sicart, 2013a: 21). Smethurst og Craps skriver i sin artikkel ”Playing with Trauma” (2015) at dataspill som medium besitter en unik kvalitet i det at de gjennom interaktivitet får spilleren til å føle seg medskyldig eller delaktig i ulike handlinger. Dette gjør at spilleren føler ansvar for hva som skjer i spillet og dermed bringer egen moral inn i spillverdenen (Smethurst og Craps, 2015: 277).

Spillerdeltaktighet kan nok sies å være et fenomen som kan oppstå på flere ulike måter i ulike spill. Jeg har tidligere i oppgaven nevnt at spillerdeltaktighet er et begrep som er sterkt knyttet sammen med innlevelse og engasjement. Dette er fordi det fremstår som vesentlig for en spiller å oppleve innlevelse og engasjement dersom man også skal kunne kjenne på følelsen av å faktisk være medskyldig eller medvirkende til hendelser i spillet. Dersom spilleren ikke lever seg inn i spillets verden eller klarer å engasjere seg i spillets handling vil det nok også vanskelig la seg gjøre for denne spilleren å føle på noen form for delaktighet i begivenhetene.

Et eksempel på et spill som kan skape spillerdelaktighet kan være dataspillet *Dishonored* (Arkane Studios, 2012). I dette spillet inntar spilleren rollen som Corvo Attano, en forhenværende kongelig livvakt. Spillet starter med at Corvo kastes i fengsel, feilaktig anklaget for å ha drept keiserinnen. Etter å ha rømt fra fengselet starter han på oppgaven med å finne den skyldige og renske sitt eget navn. Denne oppgaven involverer å identifisere og uskadeliggjøre en rekke mektige personer i kongedømmet. Spilleren står selv fritt til å velge om disse personene, og alle andre som står i veien, skal drepes eller uskadeliggjøres på andre måter. Dersom spilleren velger en spillestil fokusert på mord, gjenspeiles dette i verdenen eksempelvis ved at det blir flere soldater i gatene, og at den pågående rottepesten blir verre og verre som en følge av stadig flere lik i gatene. Hele stemningen i spillet er knyttet til hvordan spilleren velger å utføre oppdraget sitt. Dette kan nok sies å være et spill som hos mange kan skape en følelse av spillerdelaktighet

I artikkelen ”Positive Discomfort in *Spec Ops: The Line*” trekker Kristine Jørgensen, på bakgrunn av intervjuene med spillerne, frem tre ulike teknikker dataspillet *Spec Ops: The Line* benytter seg av for å skape spillerdelaktighet. Disse tre er som følger:

1. Spillet benytter seg av fabrikkering for å undergrave spillmekanismer. I praksis foregår dette ved at spillet i starten gir inntrykk av å følge de vanlige sjangerkonvensjonene for denne typen spill, men etterhvert bryter spillet med disse.
2. Spillet fokuserer på å belyse negative konsekvenser av spillerens handlinger.
3. Spillet bruker reverseringsmekanikker for å skape et dramatisk narrativ. I praksis gjøres dette ved at i spillets vendepunkt blir spilleren villedet til å tro at han gjennomfører et vanlig angrep mot fiendtlige soldater, men i virkeligheten har han angrepet og drept uskyldige sivile (Jørgensen, 2015).

Begrepet spillerdelaktighet er noe jeg vil ha videre fokus på når jeg kommer til analysedelen i oppgaven. Flere respondenter har kjent på ubehag og skyldfølelse knyttet til handlinger de har gjort i spillet. Her er det to ting å tenke på. Det ene er aspektet ved at spillerne blir delaktige, og dermed også kan føle skyld knyttet til dette. Det andre aspektet er interaktiviteten. Altså hvordan spillerne kan føle seg sterkere knyttet til hendelser som skjer i spillet fordi de aktivt har trykket på knappene som igangsetter disse hendelsene.

Analyse

Når jeg nå har gjort rede for det teoretiske bakteppet for oppgaven vil jeg forsøke å anvende de ulike begrepene i en analyse av dataene som er samlet inn fra respondentenes spilling. Jeg vil ta for meg journalene de har skrevet selv og intervjuene jeg har gjennomført med de, og legge frem deres opplevelser med spillet for så å knytte disse til teorien. Jeg ønsker her, med bakgrunn i teorien, å se nærmere på hvordan respondentene har opplevd de etiske valgsituasjonene i spillet og hvor vidt respondentene inntar en rolle når de spiller, eller om de anvender egne etiske tanker og holdninger.

Jeg har valgt å strukturere analysen etter begrepene jeg har lagt frem i teoridelen. Det må dog presiseres at mange av disse begrepene henger sammen med hverandre og at det ofte vil være vanskelig å snakke om det ene uten å nevne det andre. På grunn av dette dukker de ulike begrepene også opp andre steder enn under sine respektive overskrifter.

Etisk gameplay

Etisk gameplay blir, som tidligere nevnt, definert av Miguel Sicart som en spillopplevelse der regulering, mediering eller målsetning krever moralsk refleksjon av spilleren ut over det å kalkulere statistikker og muligheter (Sicart, 2013a: 24). Moralsk, eller etisk, refleksjon er her et viktig stikkord, og det er gjennom dette jeg hovedsakelig kobler etisk gameplay og *The Walking Dead*.

Det hersker liten tvil om at *The Walking Dead* er designet for å skape etisk gameplay. I mange av valgsituasjonene i spillet vil spilleren måtte se seg nødt til å gjøre valg basert på etisk refleksjon, gjerne fordi det i praksis vil være umulig å gjøre strategiske valg. Dette er fordi spilleren i flere situasjoner får lite eller ingen informasjon å basere valgene sine på, og fordi det ofte vil være vanskelig, eventuelt helt umulig, å forutse hvilke følger de ulike alternativene vil få.

Jeg ønsker innledningsvis å trekke frem en situasjon fra et tidlig punkt i spillet og snakke litt generelt om denne. Grunnen til at jeg velger nettopp denne situasjonen er at den på mange måter er representativ for mange av situasjonene man havner i i løpet av spillets gang. Dette

er en situasjon forholdsvis tidlig i spillet hvor spilleren må velge mellom å hjelpe en av to karakterer som sitter fast og blir angrepet av zombier. Den ene karakteren er en ung voksen og den andre et barn. I denne situasjonen vil det uavhengig av hvem spilleren velger å hjelpe ende med at barnet overlever, mens den unge voksne blir drept av zombiene. Dette utfallet vil det ikke være mulig for spilleren å forutse i forkant av situasjonen. Følgene knyttet til dette valget vil altså ikke handle om hvilke karakterer som lever videre, men hvilke reaksjoner de andre karakterene får knyttet til valget spilleren gjør. Velger spilleren å prøve å hjelpe barnet vil barnets familie sette pris på dette og få et mer positivt syn på hovedkarakteren, mens den andre karakterens far vil reagere negativt ovenfor spilleren. Om man velger å prøve å hjelpe den unge voksne, vil faren til denne karakteren sette pris på forsøket, mens barnets familie vil reagere negativt. Dette er med andre ord et valg som får store konsekvenser for spillet videre, men kanskje ikke på den måten spilleren forventer.

Dette er åpenbart en situasjon som krever moralsk refleksjon og er derfor et godt eksempel på etisk gameplay. Situasjoner som denne kan nok også settes i sammenheng med det Miguel Sicart kaller for speilende og begrenset etikk. Disse begrepene beskriver, som nevnt tidligere, to ulike teknikker innenfor kategorien lukkede etiske spill, der lukkede etiske spill er spill hvor spilleren bare kan benytte seg av sine egne etiske verdier innenfor rammene som spillet gir. Speilende etikk fungerer ved å speile en forutbestemt etikk over på spilleren, slik at han eller hun mer eller mindre blir tvunget til å godta de verdiene spillet har fastsatt. Begrenset etikk, på sin side, lar spilleren selv fastsette det etiske aspektet ved spillopplevelsen, uten at spillet eksplisitt styrker den etiske spillopplevelsen.

Scenen over med den unge mannen og barnet kan sies å inneholde elementer fra både speilende og begrenset etikk. I utgangspunktet blir man satt til å velge hvem av de to man ønsker å redde og må således gjøre en vurdering rundt hva man selv ønsker, ut fra hvordan man har valgt å spille. Spillet selv moraliserer ikke rundt dette og man står fritt til å fatte det valget man selv ønsker. Når spilleren så har fattet sitt valg vil han eller hun oppleve at det er den unge voksne som dør, uavhengig av hvilket valg som ble fattet. Om du som spiller valgte å forsøke å redde den unge mannen, vil spillet ha ført deg i en retning du enten ikke ønsket eller kunne forutse. Slik sett kan denne scenen brukes som et eksempel på en kombinasjon av begrenset og speilende etikk i spill.

Det skal nevnes at spillerens vurdering av hvem av disse karakterene hun eller han ønsker å redde ikke trenger å være etisk motivert. Trolig vil flere spillere i denne situasjonen basere valget sitt på strategi heller enn på egne etiske holdninger. Det kan tenkes at flere spillere vil velge å forsøke å redde den unge mannen da dette kan anses som det strategisk beste valget, da en voksen mann sannsynligvis vil gjøre mer nytte for seg i gruppen enn det et lite barn vil.

Respondent Markus skriver i sin journal den 26. mai at han har nådd et punkt hvor han ikke lenger opplever følelser i forbindelse med spillet, men at han spiller videre utelukkende for å se hvordan historien skal ende. I intervjuet 12. juni forklarer han nærmere hva han tenkte rundt dette. Han forteller at han etterhvert ble knyttet til enkelte karakterer, men at han gang på gang opplevde at spillet ikke lot ham avgjøre hvilke karakterer som skulle bli med videre og hvilke karakterer som på en eller annen måte skulle forsvinne ut av handlingen. Han forklarer dette på følgende måte: ”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.” (Intervju, 12. juni). Med dette utsagnet gir Markus uttrykk for at når spillet fjerner karakterer han satt pris på uten at han kunne gjøre noe fra eller til, førte dette til at han mistet litt interessen i spillet. Han sluttet å bry seg om karakterene og fortsatte tilsynelatende å spille utelukkende for å se hvordan det skulle ende.

Det kan tenkes at denne usikkerheten knyttet til spillkarakterenes skjebner er noe spillutviklerne har ønsket, men at det i Markus' tilfelle ikke fungerer som tiltenkt. En viss uforutsigbarhet i spillet vil kunne bidra til å skape spenning, og sånn sett er det kanskje et trekk gjort av spillutviklerne med håp om at spillerne nettopp skal opprettholde interessen. I *The Walking Dead* vil enkelte karakterer forsvinne ut av historien via dødsfall eller av andre grunner uavhengig av hvordan spilleren spiller. Andre karakterer igjen har åpnere skjebner, men det er som regel umulig for spilleren å vite hvordan man skal sikre seg at enkeltkarakterer møter den skjebnen spilleren selv ønsker for dem.

Det er mulig å sette det Markus her beskriver i sammenheng med det Miguel Sicart kaller speilende etikk. I det man starter opp *The Walking Dead* for første gang lyser følgende melding mot deg: ”This game series adapts to the choices you make. The story is tailored by how you play” (Telltale Games, 2012). Dette gir spilleren inntrykk av at han eller hun selv i stor grad kan være med på å påvirke, om ikke bestemme, hva som skal skje i spillet. Dersom Markus har gått inn i spillet med en tanke om at han selv kan drive spillet videre slik han ser

det best, vil realisasjonen av at dette ikke alltid er mulig være frustrerende. Dersom tanken fra spillerens side er at han eller hun skal kunne tilpasse spillet til sine egne verdier vil det kanskje oppleves som problematisk i det han oppdager at det tvert imot er han som må tilpasse seg spillets verdier.

Mange av karakterene i spillet har åpne skjebner. De kan overleve, dø, eller forsvinne av ulike grunner, avhengig av spillerens valg. Andre karakterer igjen er forhåndsbestemte til å dø eller forlate spillerens gruppe under ulike omstendigheter. For spillere som ender opp med å knytte seg til en av karakterene hvis skjebne er forutbestemt, kan det nok oppleves som provoserende å ikke få muligheten til å påvirke disse karakterenes skjebner. Man kan hevde at i Markus' tilfelle så gjør spillets bruk av speilende etiske situasjoner at han etterhvert beveger seg bort i fra en etisk spillestil og mer mot en instrumentell stil, ettersom han ikke fullt og helt er villig til å godta verdiene spillet fremlegger. Instrumentell spillestil vil jeg komme tilbake til senere.

En annen ting å merke seg er at ulike spillere vil oppleve de samme situasjonene på ulike måter. Der noen spillere vil stoppe opp og benytte seg av det Miguel Sicart kaller ludic phronesis og oppleve etisk gameplay vil andre innta en form for gamermodus eller en mer instrumentell spillestil. Enkelte spillere vil også kunne oppleve at de havner i en situasjon der de veier etikk og strategi opp i mot hverandre. Hvordan ulike spillere angriper én og samme situasjon kan være avhengig av flere faktorer, som generell tankegang, erfaring med spill og konkurranseinstinkt. Dette kommer også tydelig frem blant respondentene, som vi skal se senere.

Etikk vs. strategi

Når man drøfter etikk og strategi i spill opp mot hverandre er det verdt å merke seg at et valg slettes ikke behøver å være motivert av noen av de. Selv om det i praksis skulle være umulig for spilleren å fatte valg basert på strategisk tenkning i enkelte av situasjonene i *The Walking Dead* betyr ikke det at det dermed ligger automatikk i at valget må være basert på moralsk refleksjon. Det er helt og fullt mulig for spilleren å komme seg gjennom spillet uten å ha tenkt eller reflektert på noen som helst måte, altså ved bare å trykke på knappene.

Tidligere i oppgaven har vi sett at Miguel Sicart påpeker at etisk gameplay krever en forståelse av spillere som moralske agenter som er i stand til å reflektere etisk over valgene de blir gitt som en del av spilleopplevelsen (Sicart, 2013b: 25). For at etisk gameplay skal kunne oppstå må man også legge til grunn at spilleren er villig til og i stand til å gjøre etiske refleksjoner rundt valgsituasjonene som oppstår.

Respondent Elena skriver i sin journal om en situasjon i spillet hvor hovedkarakteren får i oppgave å rasjonere ut en begrenset mengde mat til personene i gruppen sin. Det er ikke nok mat til alle, og det er opp til spilleren å avgjøre hvilke karakterer som skal tildeles mat. Dette er en typisk situasjon der det tydelig kommer frem hvor vidt spilleren har tenkt etisk eller strategisk under spillingen. Elena beskriver sine tanker rundt denne situasjonene på følgende måte: ”Tenkte i utgangspunktet at 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” (Journal, 9. august).

Dette er et eksempel på en situasjon hvor respondenten veier strategi og etikk opp mot hverandre. På den ene siden kan man tenke at man ønsker å hjelpe de karakterene man liker best for å sikre deres videre overlevelse og deltagelse i historien, mens man på den andre siden kan føle det som moralsk riktig og normativt å hjelpe barn og eldre først. Det kan også tenkes at det som ligger bak Elenas beslutning om å prioritere barn og eldre først slettes ikke trenger å handle om moral, men heller om det Lankoski (2011: 302-304) kaller empatisk engasjement. Dette aspektet vil jeg komme nærmere inn på senere i analysen.

Elena nevner, i forbindelse med denne situasjonen, ikke tanken om at de største og sterkeste burde få mat, slik at en dermed styrker gruppen og overlevelsesmulighetene. Hun tenker snarere at det kan være lurt å befeste relasjonene til de karakterene hun har kjent lengst og liker best. Elena strides altså mellom å gjøre det hun ser på som mest etisk riktig og å hjelpe de karakterene hun føler seg mest knyttet til, på tross av at det ikke nødvendigvis er disse som behøver det mest.

Respondent Leon påpeker i intervjuet gjennomført 18. september at han opplever det som vanskelig å forutse ringvirkningene av valgene han tar, og at det også kan være vanskelig å vite hva som er det ”riktige” å gjøre i ulike situasjoner. Hva som nøyaktig menes med ”riktig” er vanskelig å si, da det for enkelte dreier seg om hva som er etisk riktig, mens det for andre handler om hva som kommer til å gagne en selv ved et senere tidspunkt.

Leon skriver i journalen 8. juni at situasjonen med matrasjonering gjorde inntrykk også på ham. Det kan derimot virke som at Leon har angrepet situasjonen fra et litt annet ståsted enn Elena. Han nevner i forbindelse med rasjoneringen at han unnlot å tildele mat til en karakter som på et tidligere tidspunkt hadde slått ned hovedkarakteren. Dette gjorde han som en direkte konsekvens av denne karakterens tidligere handlinger og oppga at han i fremtiden ville benytte enhver situasjon til å få den nevnte karakteren ut av bildet. Her kommer det tydelig frem at Leon rettferdiggjør avgjørelsen ovenfor seg selv med en tankegang om at dårlig oppførsel vil få konsekvenser. I denne situasjonen kan man argumentere for at Leon viser tegn til både det Lankoski (2011) kaller målrelatert- og empatisk engasjement, så vel som fantasibasert innlevelse (Ermi og Mäyrä, 2005). Han opplever at den nevnte karakteren har en personlighet og et handlingsmønster han ikke liker og velger å aktivt gå inn for å straffe denne. Dette tyder klart på at Leon også klarer å la seg engasjere i hendelsene og leve seg inn i det som skjer. Et annet aspekt ved det hele er at den aktuelle karakteren, etter å ha slått hovedkarakteren, kan fremstå som en trussel og at Leon dermed oppfatter ham som en potensiell hindring for fremgangen i spillet. Det at Leon ytrer et ønske om å få denne karakteren ut av bildet kan begrunnes i begge disse årsakene.

Som vi ser har Elena og Leon angrepet den samme situasjonen på to ulike måter. Begge viser til en viss grad at de anvender egne etiske holdninger eller tankegang i valgsituasjonen; Elena ved at hun handler slik det føles etisk riktig for henne, og Leon, delvis, gjennom konsekvenshandlingen mot karakteren som hadde slått ned hovedkarakteren. Det vil nok ikke være feil å anta at da Leon fattet valget om å ikke gi mat til den nevnte karakteren så var dette delvis personlig motivert. Kanskje følte han seg støtt eller provosert på hovedkarakterens vegne og handlet slik ut fra sine egne tanker og følelser. Dersom det er slik at dette valget i all hovedsak var strategisk basert, altså for å fjerne en trussel, kan det tenkes at dette til en viss grad også er en rolle Leon går inn i. Dette kan en basere på at Leon forteller at han endte opp med å gi maten til de som hadde vært med lengst, fordi de "fortjente det mest" (Journal 8. juni), noe som forteller oss at heller ikke Leon spiller utelukkende strategisk.

Instrumentell spilling og gamermodus

Instrumentell spilling oppstår gjerne, som nevnt, dersom spillet oppfordrer spilleren til å gjøre valg basert på strategier knyttet til spilldesignet og spillets regler (Sicart, 2013b: 3). Det er en form for strategirettet spilling som retter seg mot fremgang. Instrumentell spilling er også nært knyttet til det Frank (2012: 118) kaller gamermodus. Gamermodus er modusen en spiller går inn i når han eller hun utelukkende betrakter dataspillet som et spill som skal vinnes, uten å ta i vurdering de situasjonene spillet representerer.

Som allerede nevnt er *The Walking Dead* et spill som sannsynligvis i stor grad er laget med et ønske om å fremprovosere en form for etisk refleksjon blant spillerne, gjennom etiske problemstillinger og andre vanskelige situasjoner. Brorparten av spillet består i å fatte ulike dialogvalg og å ta ulike avgjørelser som bestemmer spillets videre handling.

Med tanke på at spillet er designet på denne måten vil det sannsynligvis være veldig få spillere som ikke på noen måte vil gjøre seg opp tanker og refleksjoner knyttet til disse situasjonene. Spillet kan også sies å ha en ganske restriktiv utforming, da man aldri har muligheten til å unngå valgsituasjonene eller lignende. For å drive historien fremover må man gjøre aktive valg. Det kan selvsagt tenkes at enkelte spillere bare velger tilfeldige alternativer i alle situasjonene, men det er nok trygt å anta at de fleste faktisk vil tenke over valgene de gjør basert på den fiktive konteksten som former rammene for disse valgene. Dette vil også ha en sammenheng med det Ermi og Mäyrä (2005: 7-8) omtaler som fantasibasert innlevelse, noe jeg vil gå nærmere inn på senere i analysen. Med tanke på dette er det rimelig å anta at relativt få spillere vil ende opp med å ha en ren instrumentell tilnærming til spillet. Dette underbygges ved at respondentene i undersøkelsen også i ganske liten grad viser tegn til å fokusere nevneverdig på hvordan man best kan utnytte spillets interne regler og mekanikker i stedet for å fokusere på de etiske problemstillingene spillet fremlegger. Man kan nok også hevde at selve opplevelsen av *The Walking Dead* i stor grad handler om å ta del i det narrative. En spiller som ikke ønsker å engasjere seg i spillets narrative vil sannsynligvis finne liten glede i spillets svært begrensede spillmekanikker.

Et aspekt som trekkes frem av enkelte av respondentene er at de opplever at spillet legger til dels sterke begrensninger på hva de får lov til å gjøre og ikke gjøre. De tre respondentene som inntar den mest strategifokuserte holdningen er Markus, Leon og Max. Markus snakker mer om konsekvensene for fremgangen i spillet enn konsekvensene for karakterene. Han sier også ved flere anledninger at han ikke lenger har følelser knyttet til spillet, men fortsetter å spille fordi han vil se hva som skjer videre (Journal, 26. mai).

Max beskriver, i sin journal 25. mai, seg selv som svært analytisk i tenkemåten når han spiller *The Walking Dead*. Videre i journalen forteller han at han tar valg basert på hva som kommer til å lønne seg for ham selv og han er opptatt av å skåne hovedkarakteren og å sikre seg selv. Han forteller videre at han fokuserer på å hjelpe de karakterene som vil være viktige for hovedkarakterens sikkerhet. Gjennom journalene fremstår Max som svært opptatt av å sikre seg et best mulig resultat i spillet. Angående den tidligere nevnte situasjonen hvor man har valget mellom å redde den lille gutten eller den unge voksne som sitter fast og blir angrepet av zombier gjør han seg i journalen følgende betraktning: ”Jeg tenkte også å redde barn først er mer etisk riktig, men for å overleve er det kanskje strategisk dumt.” (Journal, 25. mai).

Leon forteller i sin journal 8. juni om en situasjon i spillet der hovedkarakteren nok en gang har valget mellom å redde en av to personer i nød. I denne situasjonen vet en av de aktuelle karakterene om hovedkarakterens forhistorie som dømt drapsmann og Leon velger derfor å redde den andre karakteren for å unngå at sannheten om hovedkarakteren skal komme frem. Dette er en av situasjonene i spillet hvor man kanskje kan argumentere for at det vanskelig lar seg gjøre å fatte en beslutning utelukkende basert på etisk refleksjon. De to karakterene man har valget mellom å redde er en kvinne og en mann på forholdsvis lik alder. Enkelte vil kanskje mene at det i en slik valgsituasjon vil være mest etisk riktig å redde kvinnen, rett og slett fordi hun er en kvinne, i tråd med den kanskje litt utdaterte ”kvinner og barn først”-mentaliteten. Dette kan vi se tydelig i Max’ journal fra 25. mai, der han om samme situasjon skriver at han valgte å redde kvinnen, ikke bare fordi hun hadde en pistol og ferdighetene til å bruke den, men også av reproduksjonshensyn. *The Walking Dead* er et spill som er tilgjengelig i store deler av verden og det vil nok være mulig at i enkelte land med et mer konservativt kjønnsperspektiv enn Norge vil dette argumentet kunne veie tyngre hos enkelte spillere, og kanskje hovedsakelig da hos mannlige spillere.

Leon på sin side velger som sagt å ikke redde den kvinnelige karakteren, et valg han begrunner med at hun kjente til hovedkarakterens forhistorie og fryktet for at dette ville kunne føre til problemer i fremtiden dersom hun overlevde. Leon sier ikke noe i journalen om hvorvidt karakterenes kjønn, eller andre omstendigheter, ble vurdert i prosessen med å ta denne avgjørelsen. Det at han begrunner valget slik han gjør tyder på at Leon her har inntatt en instrumentell spillestil. Han baserer seg altså på informasjon spillet har gitt ham og trekke sine egne strategiske slutninger ut i fra disse, uten å late til å reflektere noe videre rundt etikken i situasjonen.

Det som kan være verdt å merke seg i denne situasjonen er at Leon oppfatter det som viktig å sikre at hovedkarakterens bakgrunn ikke vil komme frem i lyset. Han spesifiserer ikke i nærmere hvorfor han ønsker å unngå dette, men han nevner i sin journal 31. mai at han hele tiden ønsket å vinne mest mulig tillit blant de andre karakterene og at det var trist å se hvordan Clementine ble påvirket da hun fikk høre om forhistorien til hovedkarakteren. Man kan tenke seg flere ulike konsekvenser knyttet til dette. Den ene er tanken om at denne informasjonen vil kunne føre til at andre karakterer reagerer negativt på denne kunnskapen og at det vil kunne skape fremtidige problemer for hovedkarakteren. Om dette er bakgrunnen for Leons beslutning vil man her også kunne sette dette i sammenheng med Lankoskis (2011) begrep om målrelatert engasjement og et ønske om å sikre både sin og spillkarakterens videre progresjon på best mulig måte.

En annen grunn for å ønske å unngå at denne informasjonen skulle komme ut i gruppen kan være at det ville skade relasjonene mellom hovedkarakteren og de andre karakterene på et emosjonelt plan. Dersom det er et ønske om å opprettholde gode relasjoner til de andre karakterene kan nok også dette være et tegn på at Leon også lar seg engasjere empatisk i spillet.

I slutten av hver episode i spillet får spilleren opp en oversikt over de viktigste valgene som har blitt tatt i den aktuelle episoden. Om man spiller på en enhet med internett-tilknytning vil man her få se en prosentvis fordeling over hvilke valg andre spillere har gjort. Elena forteller i intervjuet 24. august at hun synes denne statistikken var spennende, men at hun ble litt skuffet over at valgene hennes ikke var særlig ulike andre spilleres valg. Hvorfor hun ble skuffet over dette er vanskelig å si, men en kan kanskje tenke seg at enkelte spillere vil kunne kjenne på et ønske om å skille seg ut i fra mengden og en tanke om at det å fremstå som mer unik enn de

fleste andre vil være en positiv ting. Hvorvidt dette påvirket henne videre til å gjøre mer utradisjonelle valg videre i spillet sier hun ikke noe om, men en kan kanskje tenke seg at for enkelte spillere ville dette kunne være et aspekt som gjør seg gjeldende.

Markus sier i intervjuet sitt 12. juni at han spilte gjennom spillet flere ganger fordi han satte seg som mål å se hvor mange av karakterene han møtte i løpet av historien han kunne klare å få med seg i gruppen sin helt frem til slutten av spillet. Dette er ikke en målsetning som spillet på noen som helst måte oppfordrer til underveis og det gis heller ikke noe informasjon om hvilke karakterer som potensielt kan være en del av gruppen din hele veien eller hvordan man beholder disse karakterene i gruppen. Selv om dette må ansees å være et legitimt mål for en spiller å pålegge seg selv underveis i spillingen, kan det vanskelig sies å være et mål som er knyttet til spillerens prestasjon i spillet. Det å beholde karakterer i gruppen til hovedkarakteren er langt på vei noe som avgjøres av hvilke valg spilleren gjør underveis i spillet. Det er dog i praksis umulig for spilleren å forutse hvilke alternativer og valg som er riktige dersom målsetningen er å beholde alle karakterer i gruppen. På grunn av dette vil man nok kunne argumentere for at å ende opp med samtlige karakterer i gruppen ved spillets slutt like gjerne er et resultat av tilfeldigheter og flaks, som av dyktighet og planlegging. Dette blir selvsagt en litt annen situasjon dersom man spiller gjennom spillet flere ganger, da man i en slik situasjon har bedre forutsetninger for å vite hvilke konsekvenser ulike valg får i fremtiden og kan planlegge i henhold til dette.

At Markus velger å spille gjennom spillet flere ganger etter å ha fullført det, kan nok settes i sammenheng med Franks (2012) ide om gamermodus. Ved å gjøre dette så kan Markus utforske alternative fremgangsmåter og prøve ut konsekvensene av å gjøre andre valg enn de han gjorde i utgangspunktet. I intervjuet (12. juni) beskriver Markus sin holdning til spillet underveis i første gjennomspilling på følgende måte: ”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.” Vi ser altså at i sin første gjennomspilling så ønsker han å fatte valg basert på sine egne holdninger og å stå inne for disse. Når han senere velger å spille spillet om igjen er det flere momenter tilknyttet dette man kan legge merke til.

En ting man kan merke seg er at når Markus i sin første gjennomspilling valgte å ta utgangspunkt i sine egne holdninger og verdier, havner han gjerne i en situasjon i gjennomspilling nummer to hvor han må bryte med disse om han ønsker å oppnå andre

resultater. Når han nå ønsker å utforske andre narrative muligheter krever dette at han gjør valg som skiller seg fra de han tok i første gjennomspilling basert på sine egne verdier. I denne situasjonen kan man nok argumentere for at Markus nærmer seg Franks (2012) beskrivelse av gamermodus ved at han først og fremst fokuserer på hvordan spilllets mekanikker kan manipuleres for å frembringe ønsket effekt, heller enn å henge seg opp i moralen i handlingene.

En annen ting man kan bemerke seg er at når respondent Markus setter i gang med sin andre gjennomspilling av spillet så vil han helt fra starten av inneha en betydelig strategisk fordel. I denne situasjonen vil han sitte på informasjon om hovedtrekkene i spillet og også mange av konsekvensene og situasjonene som oppstår. I en slik situasjon kan man argumentere for at respondent Markus på egenhånd skaper et nytt grunnlag å spille spillet på, som i langt større grad muliggjør en strategisk og instrumentell tilnærming. Ved første gjennomspilling vil spilleren, som allerede bemerket, få svært lite informasjon knyttet til hva de ulike valgsituasjonene vil føre til på sikt. Dette vil på sin side kunne presse spilleren til å benytte seg av etisk refleksjon for å gjøre sine beslutninger. En spiller som har vært igjennom disse situasjonene en gang tidligere vil i større grad kunne forutse konsekvensene og på denne måten kan han velge å basere seg på informasjonen han innehar i stedet for å gjøre valg basert på etisk refleksjon.

En annen konsekvens av å spille et spill som *The Walking Dead* om igjen er at det også kan tenkes å ha en innvirkning på spillerens innlevelse. Når man er på runde to vil store segmenter av spillet være ting spilleren allerede har opplevd tidligere, noe som kanskje kan føre til at man ikke får den samme følelsen av å være til stede i en historie som utspiller seg her og nå.

Det er mulig å hevde at *The Walking Dead* er et spill som på flere vis legger opp til både etisk gameplay og instrumentell spilling. Først og fremst har nok fokuset fra spillutviklerne vært et ønske om å få spillerne til å reflektere etisk over problemstillingene spiller byr på. Mange av situasjonene man som spiller havner i vil kreve en etisk tilnærming da det ofte vil være nærmest umulig å gjøre valgene basert på strategisk tenkning eller logikk. I enkelte tilfeller kan det virke som at spillet snur denne formelen på hodet og presenterer spilleren med valgsituasjoner hvor det tilsynelatende ikke finnes noen etisk riktig løsning. En ting som kan være verdt å påpeke i tilknytning til dette er også det faktum at etikk ikke nødvendigvis forholder seg til en konkret målestokk, og at det som for noen oppleves som etisk riktig, eller

i alle fall etisk nøytralt, for andre kan oppleves som etisk galt.

Om man som spiller blir presentert med en situasjon hvor alle alternativer fremstår som etisk uriktige, vil man kanskje heller se seg nødt til å lete etter en annen fremgangsmåte for å komme til en beslutning. På denne måten kan man nærmest bli tvunget til å innta en instrumentell tilnærming i mangel på en tilfredsstillende etisk løsning. Det er heller ingen selvfølge at man vil kunne identifisere en strategisk klok løsning i situasjoner hvor det tilsynelatende ikke finnes en etisk riktig en.

At en spiller skal kunne spille igjennom hele spillet utelukkende med en instrumentell spillestil fremstår som lite sannsynlig. Selv om enkelte av respondentene i undersøkelsen later til å i større grad innta en instrumentell tilnærming til spillet, nevner også disse ved flere anledninger at de har gjort vurderinger knyttet til etikken i deres handlinger og valg. Et eksempel på dette ser vi i Max, som ofte gir uttrykk for en strategifokusert tenkemåte. På tross av dette viser også han at han lar seg påvirke følelsesmessig av hendelser i spillet. I en journalføring fra 19. juni forteller han eksempelvis at han tok til tårene i situasjonen hvor hovedkarakteren er blitt smittet av viruset og må ta stilling til om han skal sende Clementine bort for å sikre hennes trygghet eller å ta sjansen på å la henne være sammen med ham når han når som helst kan bli farlig for henne.

Som nevnt har både Leon, Markus og Max gitt uttrykk for at de, til en viss grad, har en instrumentell innstilling til spillet. Likevel er det tydelig at de alle sammen tyr til etisk tenkning og handler ut fra egne verdier i enkelte situasjoner.

Det kan tenkes at hvor kjent man er med dataspill, og hvor stor erfaring man har med den aktuelle sjangeren, også kan ha noe å si for innstillingen en spiller inntar i en spillsituasjon. Dersom man er godt kjent med dataspill og aktuelle sjangerkonvensjoner er det kanskje sannsynlig at man lettere vil kunne innta en instrumentell spillestil. Spillere med bred erfaring vil ha innsikt i hva spillet forventer av en, og hvordan man enklest og mest effektivt, kan oppnå fremgang i spillet. Kanskje vil også spillere som har erfaring med lignende spill og innhold i mindre grad la seg affisere av hendelsene i spillet, da de har erfaring med lignende opplevelser. Dette er også noe Siri reflekterer over i intervjuet sitt 26. juni. Hun skriver først i

loggen (16. juni) at hun reagerte på at en av karakterene i spillet omtalte et drap som ”rad”³ noe hun sier at hun finner makabert. Når hun så ble bedt om å fortelle mer om denne episoden i intervjuet hadde hun følgende å si: ”Jeg klarte på et sett ikke å la kommentaren passere uten å reflektere over hva den andre karakteren faktisk kommenterte.” (Intervju 26. juni). I den nevnte loggen sier hun også eksplisitt at det er mulig at hennes manglende erfaring med slike spill gjorde at hun hang seg mer opp i dette enn andre, mer erfarne, spillere kanskje ville gjort.

Respondentenes erfaring med dataspill varierer fra de som spiller flere timer daglig og til de som bare har prøvd dataspill et par ganger i sitt liv. Det har ikke vært et fokusområde i oppgaven å gå grundig inn i sammenhengen mellom dataspillerfaring og opplevelser av kontroversielt innhold, men det er interessant å merke seg at respondent Siri uoppfordret reflekterer rundt betydningen av dette. Med tanke på at *The Walking Dead* har såpass simple spillmekanikker og forløper seg rimelig lineært er det mulig at dette kan føre til at dataspillerfaring vil ha mindre å si for opplevelsen. Et annet spill med større bredde og dybde i spillmekanikkene vil kanskje åpne for at enkelte spillere vil finne større glede i å fokusere på å utforske og mestre disse.

Sansebasert innlevelse

Når det gjelder sansebasert innlevelse er det en del momenter som er usikre i henhold til respondentene i dette prosjektet. Jeg har ikke lagt noen føringer knyttet til hvordan respondentene skulle gjennomføre den faktiske spillingen. Med dette mener jeg at jeg ikke har bedt dem om å spille med høyt volum, skru av lyset, spille uten andre mennesker i samme rom eller andre ting som kan ha en innvirkning på deres sansebaserte innlevelse.

The Walking Dead har en grafikkstil som av mange nok vil oppfattes som ”tegneserie-aktig” og kanskje litt barnslig. Leon er den eneste av respondentene i undersøkelsen som uttaler seg negativt om den grafiske stilen og uttrykte i sin journal 31. mai misnøye med nettopp denne stilen og mente at denne gjorde spillet vanskeligere å leve seg inn i enn om det hadde vært en mer realistisk grafikkstil.

³ Forkortelse for *radical* med betydning ”kult”.

John forteller i intervjuet 25. august at han synes den visuelle siden av spillet var veldig bra, mens Siri sier i sitt intervju (27. juni) at den enkle grafikken gav henne et inntrykk av kvalitet. Hun nevner også at hun opplevde at effekten av grafikk, lyd og musikk gjorde opplevelsen mer virkelighetsnær. En annen respondent, Markus, setter også pris på at de valgte denne grafikk-stilen i stedet for å forsøke å gjøre det så realistisk som mulig. Han mener på sin side at det han kaller en ”gritty” stil gjør det litt lettere å leve seg inn i spillet (journal, 25. mai). At respondent Markus beskriver den visuelle stilen som ”gritty” kan nok komme av at spillet i hovedsak opererer med en fargepalett som stort sett beveger seg mellom grått og brunt, samt at den generelle estetikken i spillet av mange vil oppleves som mørk, skitten og slitt, samtidig som tematikken er mørk og situasjonene spilleren befinner seg i fylt av vanskelige valg.

Vi ser altså at ulike respondenter opplever den grafiske stilen i spillet på ulike måter, eller at de i alle fall vektlegger de ulike elementene ved denne ulikt. For enkelte spillere vil det kanskje være enklere å leve seg inn i et spill med en visuell stil som er så realistisk som mulig, mens andre spillere har lettere for å leve seg inn i spill selv om de ikke fremstilles så virkelighetsnære som mulig. Dette kan ha sammenheng med at selv om *The Walking Dead* benytter seg av en ”tegneserie-aktig” visuell stil, vil mange hevde at det lykkes i å portrettere den dystre og håpløse stemningen som råder i denne verdenen på en god måte. Et annet element ved den grafiske stilen i *The Walking Dead* er at animasjonen av spillkarakterene kan oppleves som ganske karikerte. Dette kan være med på å forsterke karakterenes mimikk og ansiktsuttrykk, noe som igjen kan være med på å forsterke innlevelsen for enkelte spillere. Dette har også sammenheng med det Lankoski (2011) kaller empatisk engasjement som jeg vil komme tilbake til senere.

The Walking Dead er ikke et spill som er designet for å fremstå så visuelt realistisk som mulig. At flere av respondentene beskriver den visuelle stilen som ”tegneserie-aktig” er nok i tråd med spillutviklernes ønske, da spillet er basert på nettopp en tegneserie. Det kan også nevnes at spillutvikleren, *Telltale Games*, har flere andre spillserier som også benytter seg av denne grafiske stilen, så man kan også tenke seg at det rett og slett er et kreativt valg eller at det har sammenheng med tekniske begrensninger og et fokus på ytelse.

Et annet aspekt ved dette kan være at den grafiske stilen også kanskje kan være med på å senke listen for hva spillskaperne kan tillate seg å vise av voldelige og grafiske hendelser. *The Walking Dead* inneholder utvilsomt en del brutale scener. Som spiller får man se både hoder

som blir knust, innvoller og blod, mennesker som blir spist levende og barn som dør. Om man tar spesifikke valg vil man også mot spillets slutt havne i en situasjon hvor hovedkarakteren etter å ha blitt infisert av viruset ber en annen karakter om å sage av ham armen for å unngå at han skal bli en zombie. Max forteller i sin journal (19. juni) at han følte ubehag da han måtte høre og se på dette. Man kan nok tenke seg at en del av disse tingene kanskje rett og slett ville blitt for voldsomme å vise frem dersom grafikken var mer realistisk.

Utfordringsbasert innlevelse og målrelatert engasjement

Jeg har tidligere i oppgaven vært innom at en av grunnene til at jeg valgte å gjennomføre dette prosjektet med nettopp *The Walking Dead* er at det har forholdsvis lave krav til motorikk og hånd-øyre koordinasjon. Det er heller ingen nødvendighet med inngående kjennskap til sjangerkonvensjoner for å kunne mestre spillet. Det burde altså for de fleste mennesker være mulig å mestre spillets ganske simple krav på disse punktene. Dette er derimot også noe som kan føre til at følelsen av utfordringsbasert innlevelse ikke gjør seg så veldig gjeldende for mange spillere.

Det fremkommer ikke fra noen av respondentene at de har kjent på noen særlig form for mestringsfølelse eller lignende ved å oppnå progresjon i spillet og å komme videre i historien. Dette henger trolig sammen med det at å drive spillets historie fremover i de aller fleste situasjoner ikke er knyttet til at spilleren må gjøre noe som krever egenskaper eller evner ut over det å faktisk klikke på ulike ting på skjermen. Det å oppleve fremgang og å komme videre i historien kan nok oppfattes som meningsfylt og spennende, men det vil nok sjelden oppleves som en seier på bakgrunn av at det rent spillteknisk var en utfordring å gjøre nettopp det.

Leon påpeker i intervjuet gjennomført 18. september at han savnet nettopp en mestringsfølelse i spillet. Han etterlyser muligheten for å utvikle karakteren sin eller å samle poeng i spillet. Mangelen på disse elementene førte til at han ikke følte noen spesiell mestringsfølelse selv om han oppnådde progresjon i historien. Likevel nevner han i journalen 31. mai at han ble mer engasjert og opplevde det som morsomt når spillet tvang ham til å gjøre raske valg. Rent spillteknisk kan nok ikke det å gjøre valg i spillet hevdes å være en

vanskelig oppgave, da man i praksis bare klikker på et alternativ, men man kan nok hevde at enkelte spillere kan oppleve utfordringsbasert innlevelse ved å komme frem til beslutninger i vanskelige valgsituasjoner under tidspress. Både Markus og Elena kunne fortelle at de i enkelte situasjoner hadde opplevd å velge feil grunnet tidspresset noe som på sin side kan være med på å bryte ned innlevelsen.

Fantasibasert innlevelse, empatisk engasjement i spill og spillerdelaktighet

Fantasibasert innlevelse

Som nevnt tidligere beskriver Ermi og Mäyrä (2005: 7-8) fantasibasert innlevelse som noe som er avhengig av at et spill er utviklet slik at spilleren får muligheten til å anvende sin egen fantasi samtidig som han eller hun kan leve seg inn i spillverdenen.

De fleste respondentene i undersøkelsen beskriver i en eller annen grad sin opplevelse med *The Walking Dead* på en måte som kan stemme overens med det Ermi og Mäyrä (2005) omtaler som fantasibasert innlevelse. Det er flere ting som nevnes av respondentene som kan gi dette inntrykket av at det er lett å leve seg inn i spillets fiksjon. Et aspekt som ofte går igjen hos flere av dem er følelsen av empati eller sympati for karakterene i spillet, som Lankoski (2011: 302-304) nettopp kaller empatisk engasjement. I spillet møter hovedkarakteren Lee tidlig en liten jente ved navn Clementine. Lee velger å ta med seg Clementine på reisen videre og tar på seg ansvaret med å beskytte henne. På denne måten blir også spillerne påtvunget denne beskytter-rollen ovenfor Clementine. Denne rollen virker det også som at de fleste respondentene har funnet seg godt til rette med. Det er ingen respondenter som har ytret seg i negativ retning angående karakteren Clementine eller rollen denne karakteren har i spillet. Flere respondenter har tvert i mot dratt frem Clementine som en karakter de likte og som mange også gjerne følte det sterkeste båndet til.

Respondent Elena trekker frem barna generelt og sier at hun syns synd på dem og får et behov for å beskytte disse. I intervjuet (24. august) beskriver hun tankene sine rundt dette på følgende måte:

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- ja fordi man tenker på de som ekte unger nesten. (intervju, 24. august)

Det Elena her forteller kan nok sannsynligvis også sees på som et eksempel på at hun her opplever en form for det Lankoski (2011: 302-304) omtaler som empatisk engasjement. Man kan nok også hevde at det eksisterer en grunnleggende kobling mellom fantasibasert innlevelse og empatisk engasjement. De fleste vil nok kunne være enige i at en forutsetning for å kunne føle empati med en fiktiv karakter er at man også er i stand til å via sin egen fantasi leve seg inn i verdenen hvor denne karakteren eksisterer. Dersom man som spiller hele tiden er fullt fokusert på at man bare spiller et dataspill og at ingenting er ekte, vil det nok vanskelig la seg gjøre å kjenne på reelle følelser knyttet til hendelsene og karakterene i spillet.

De fleste respondentene gir også inntrykk av at de til en viss grad identifiserer seg med hovedkarakteren og overfører sine egne holdninger og verdier til denne. Elena sier følgende om dette i intervjuet (24. august):

Jeg – tenker liksom at han mannen liksom var meg og så tok jeg de valgene jeg ville tatt hvis 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. (intervju, 24. august)

Elena omtaler i sine journaler hovedkarakteren i spillet, Lee, konsekvent som ”jeg” og gruppen med andre karakterer som hovedkarakteren er den del av som ”vi”. På bakgrunn av dette kan man nok også argumentere for at det foreligger en følelse av innlevelse og delaktighet fra respondentens side. I en situasjon i spillet kommer hovedkarakteren over sin egen bror som har blitt omgjort til en zombie og omstendighetene krever at man må ta livet av denne broren. Når hun gjenforteller disse hendelsene i journalen (8. august) omtaler Elena denne personen som ”min egen bror”. Denne måten å ordlegge seg på betyr nok ikke at respondent Elena faktisk tror at hun er hovedkarakteren i spillet, men den kan tyde på at Elena ved hjelp av sin egen fantasi har klart å leve seg inn i handlingen og hendelsene i spillet.

Det er ikke nødvendigvis slik at et spill må være så realistisk som mulig for at spillere skal kunne oppleve fantasibasert innlevelse. Jeg tror likevel at det kan være viktig at et spill har enkelte momenter spilleren kan kjenne seg igjen i for å kunne oppleve en følelse av innlevelse i spillets verden ved hjelp av sin egen fantasi.

Mass Effect (2007) er et populært dataspill utviklet av spillstudioet Bioware. I dette spillet inntar spilleren rollen som en menneskelig offiser og krigshelt i en verden hvor menneskeheten har blitt en del av et intergalaktisk samfunn med en rekke andre raser i galaksen. I dette spillet er det mange ting som bryter med vår forståelse av verden slik vi kjenner den. Først og fremst har vi ingen bevis for at det eksisterer intelligent liv andre steder i vår galakse, selv om mange vil hevde at det er svært sannsynlig at det gjør det. Vi har heller ikke teknologi som muliggjør å reise til andre solsystemer og besøke andre fjerntliggende planeter. På tross av at slike aspekter ved *Mass Effect* kan sies å bryte med vår forståelse av virkeligheten og oppleves som urealistiske, så inneholder spillserien også mange elementer som gjør at vi kan kjenne oss igjen i den. Menneskene i spillet må sies å representere mennesker slik vi kjenner dem. Romvesenene man møter i spillet har gjerne en del anatomiske ulikheter med mennesker, men de er allikevel utformet på en måte som gjør at man kan tro på at de eksisterer. De følger mange av reglene som gjelder for levende skapninger i den virkelige verden. De består av en avgrenset masse, de beveger seg ved hjelp av muskelkraft, de kan se, høre og føle på mer eller mindre samme måte som mennesker. De ulike rasene i spillet kommuniserer med språk, benytter seg av våpen og kjøretøy, har behov for næring og lever i samfunn. Det er altså mange kjente elementer her selv om at enkelte ting tydelig også er ren fiksjon.

Et spill som kan sies å i stor grad mangle slike koblinger til vår egen virkelighet er spillet *Osmos* (2009) utviklet av Hemisphere Games. I dette spillet tar spilleren kontroll over en sirkulær organisme kalt ”mote”. Spillets mål er å styre denne organismen inn i andre mindre ”motes” for å selv bli større gjennom å absorbere disse. Samtidig må man unngå å bli absorbert av ”motes” som er større enn man selv. I et såpass abstrakt spill som dette vil spilleren ha få eller ingen kjente elementer å koble seg til og således vil det kunne være vanskelig å benytte sin egen fantasi til å leve seg inn i denne spillverdenen. Det vil selvsagt ikke være umulig for spilleren å utvikle sitt eget fantasiunivers knyttet til denne verdenen, men det vil nok kreve at spilleren konstruerer det aller meste selv.

I *The Walking Dead* blir spillerne presentert med en verden som åpenbart er fiktiv. Dette tydeliggjøres på mange måter. På et grunnleggende plan kan man slå fast at de aller fleste mennesker skjønner at et dataspill ikke er virkelig og at det ikke er et vindu til en annen verden som lar dem følge med på og kontrollere andre levende vesener. Den grafiske stilen, som vi har vært inne på tidligere, er også utformet på et vis som tydelig skiller spillets verden fra vår egen. Til tross for alle elementene som tydeliggjør skillet mellom dataspillet *The Walking Dead* og den virkelige verden, kan man også peke på en del momenter som knytter disse to sammen. Selv om spillets tegneserieaktige grafiske stil helt tydelig fremstår som urealistisk, er det også åpenbart at spillet inneholder representasjoner av ting vi kjenner fra virkeligheten.

Selv om karakterene i spillet er animerte er det heller ingen tvil om at de skal representere mennesker. De ser ut som mennesker, de oppfører seg som mennesker og de snakker som mennesker. Det er altså naturlig for spillere av spillet å tenke på karakterene man møter i spillet på samme måte som man tenker på ekte mennesker. Spillverdenen generelt sett gir også inntrykk av å i stor grad representere den virkelige verden. Grunnleggende ting som tyngdekraft, værforhold og natt- og dagsyklus, men også ting som utformingen av bygninger og kjøretøy er alle med på å gi inntrykk av at spillet ønsker å representere en verden som skal ligne på den virkelige. Alle disse elementene kan hevdes å være med på å gi spilleren inntrykk av at man burde forholde seg til spillverdenen på samme måte som man forholder seg til den virkelige.

Veldig mange dataspillverdener kan nok sies å i en eller annen grad inneha likhetstrekk med den virkelige verden. Jeg vil uansett hevde at *The Walking Dead* er et spill som i stor grad representerer den virkelige verden på en realistisk måte. Om man ser bort i fra zombie-viruset som herjer i verdenen, er det nok ytterst få aspekter ved spillet som oppleves som noe som bryter med vår virkelighetsforståelse. At menneskene i spillet reagerer og handler som de gjør, tror jeg nok at for de fleste kan oppleves som realistisk med tanke på den situasjonen menneskene i spillet befinner seg i. På grunn av at *The Walking Dead*, med unntak av zombie-viruset, i liten grad bryter med andre regler fra den virkelige verden kan man tenke seg at dette gjør det lettere for spillere å godta spillets premisser og å leve seg inn i dets verden.

Det aspektet ved *The Walking Dead* som kan sies å gjøre mest for å tydeliggjøre at spillet skiller seg fra virkeligheten må kunne hevdes å være det massive utbruddet av zombie-viruset

som herjer i verdenen. De fleste mennesker vil være klare over at et slikt virus ikke eksisterer i virkeligheten og at det heller ikke har eksistert tidligere. Et av spillets mest sentrale momenter vil altså for de fleste oppleves som tydelig fiksjonsbasert. På tross av dette kan man nok også trekke paralleller mellom dette viruset og historiske epidemiske sykdommer av apokalyptisk karakter, som Svartedauden eller Spanskesyken. Disse epidemiene må kunne sies å til en viss grad ha skapt lignende situasjoner hvor lover og regler blir trosset, store områder har blitt avfolket og mennesker isolerer seg i frykt for smitten og andre mennesker. Det som skiller situasjonen i *The Walking Dead* fra disse er det faktum at viruset ikke bare er smittsomt og dødelig, men at de smittede omskapes til monstre som aktivt jakter på de gjenlevende menneskene i verdenen. Akkurat dette aspektet finnes det etter min viten ikke historiske eksempler på.

Noe av det som gjør spillet interessant for mange spillere vil nettopp være denne blandingen av en verden som gir inntrykk av å fungere veldig likt som den verdenen vi alle kjenner og en katastrofe som for de fleste nok vil fremstå som ganske utenkelig. På denne måten legger spillet opp til at man som spiller kan utforske konsekvensene av en slik katastrofe i en verden man kjenner seg igjen i. Om spillere av *The Walking Dead* kan godta premisset med viruset som gjør mennesker om til zombier vil det nok være svært få situasjoner ut over dette som oppleves som utenkelige. I en verden som befinner seg i en så ekstrem situasjon som den i spillet, vil nok de fleste kunne se for seg at handlingene og reaksjonene til menneskene i denne verdenen kan samsvare med det man ville kunne se for seg at ble gjort gjeldende i slike ekstreme situasjoner, dersom de skulle oppstå i virkeligheten.

Empatisk engasjement

Det kommer tydelig frem at Elena føler empati med flere av karakterene man møter i spillet, og hun trekker, som tidligere nevnt, spesielt frem barna og sier at hun får et sterkt behov for å beskytte dem. I intervjuet (24. august) forteller hun også at hun ved flere anledninger har kjent på dårlig samvittighet knyttet til valg hun har gjort i spillet som har ført til hendelser som har gjort sterkt inntrykk på henne. Hun er også den eneste respondenten som forteller at hun opplevde å drømme om hendelser fra spillet om natten.

Også Elisabeth forteller at hun etablerte et nært forhold til karakterene i spillet og skriver følgende i sin journal: "Det er litt farlig hvor tilknyttet en blir til karakterene, spesielt til Clem" (Journal, 2. juni). Hun forteller videre at Clementine var en karakter hun ble veldig knyttet til og at hun prøvde å fatte valg som ikke ville påvirke Clementine negativt. På spørsmål om hvilke karakterer hun likte best i spillet svarer hun også hovedkarakteren Lee og hans "adoptivdatter" Clementine. Her presiserer hun dog at hun likte den Lee som hun skapte selv og maler så et bilde av en mann som har gjort noe forferdelig, men som er god på bunn og på sett og vis prøver å bøte på sine tidligere synder ved å ta ansvaret for Clementine i den nye og farlige verdenen de befinner seg i (intervju, 19. juni). Her blir det også tydelig at respondent Elisabeth har opplevd fantasibasert innlevelse og empatisk engasjement ved at hun har skapt seg et eget bilde av hovedkarakteren i spillet som strekker seg ut over det som spillet legger til grunn.

John forteller i intervjuet 25. august at han ved flere anledninger gjorde valg basert på at han ville skåne Clementine og ikke ville fremstille Lee som en "psycho" foran henne. Her nevner han spesifikt en situasjon hvor man etter en fysisk slåsskamp blir presentert med valget om å ta livet av karakteren du har vært i konfrontasjon med, eller å forlate han og la zombiene ta seg av ham. Her valgte John å forlate mannen, men sier at han dersom Clementine ikke hadde vært i nærheten ville valgt å ta livet av mannen i stedet.

Dette kan tyde på at flere av respondentene genuint bryr seg om hvordan handlingene deres i spillet faktisk kan påvirke karakteren Clementine og at de gjør valg på bakgrunn av et ønske om å skåne henne for de verste situasjonene og eventuelle følger av disse.

Også Markus beskriver at han til en viss grad så på hovedkarakteren som seg selv og spilte basert på sine egne verdier. I intervjuet (12. juni) kommer det frem at han likte både hovedkarakteren og Clementine og følte at historien mellom dem kunne oppfattes som reell. Markus føyer seg også inn i rekken av respondenter som påpeker at de følte et slags beskyttelsesbehov ovenfor Clementine.

Et aspekt det er verdt å merke seg når det handler om respondentenes interaksjon med karakterene i spillet, og kanskje spesielt Clementine, er at spillet opplyser spilleren om at karakterene i spillet påvirkes av valgene man gjør. Som nevnt tidligere forteller spillet innledningsvis at historien former seg basert på hvordan du spiller og valgene du gjør, men i

mange situasjoner i spillet får man også opplyst at spesifikke karakterer har merket seg valgene eller handlingene dine. Dette fungerer som en konstant påminnelse til spilleren om at karakterene i spillverdenen følger med på hva spilleren gjør og lar seg påvirke av dette. Det trenger ikke nødvendigvis å være tydelig for spilleren hvilke konsekvenser dette vil føre til, men det vil være med på å tydeliggjøre at spillerens handlinger blir lagt merke til.

Med dette i tankene kan man også tenke seg at når enkelte spillere forteller at de vektlegger et ønske om å skåne Clementine fra de verste situasjonene eller at de ønsker å unngå å påvirke henne negativt, så kan dette også kanskje sees i sammenheng med at spillerne er bevisste på denne spillmekanikken. Med tanke på dette kan man se for seg en situasjon der spilleren gjennom å være bevisst på denne spillmekanikken vil kunne oppleve et ekstra press på å skulle gjøre de riktige valgene, fordi man er redd for hvilke konsekvenser det kan få dersom man ikke gjør de valgene som spillet mener er riktig. Man kan i en slik situasjon se for seg at enkelte spillere vil kunne ønske å gjøre det beste for Clementine ikke bare på bakgrunn av en genuin omsorgsfølelse, men også på grunn av vissheten om denne spillmekanikken og hvilke konsekvenser denne kan føre til for spilleren. For spillere med en slik tankegang vil det også sannsynligvis være nærliggende å anta at de har en tanke om at spillet er programmert med en slags etisk fasit for de ulike valgsituasjonene man som spiller blir stilt ovenfor og at man da ønsker å legge seg så nært opp til denne som mulig.

Det trenger nok dog ikke å være snakk om at spillerne enten utelukkende vektlegger etikken i handlingene sine eller at de utelukkende vektlegger vissheten om denne spillmekanikken og forsøker å spille slik at denne i minst mulig grad skal straffe dem. For de fleste vil det nok heller være snakk om at vissheten om at spillet hele tiden reagerer på handlingene deres legger seg til som et ekstra aspekt i refleksjonen knyttet til de ulike situasjonene man havner i. Siri forteller i intervjuet (27. juni) at vissheten om at alt hun gjorde ville ha en effekt på hva som skjedde videre i spillet bidro til at hun ble mer interessert.

Det faktum at Lee har drept noen og var på vei til fengsel i det spillet starter kommer tydelig frem i historien i spillet. Videre er også det at han velger å ta med seg Clementine når han tilfeldigvis finner henne noe spillet tvinger deg til å gjøre. Dette vil si at bildet av Lee som drapsmann, men også med godhjertede sider er noe som spillet legger til grunn helt fra starten av. Det som kan være opp til spilleren er kanskje mer hvilke tanker som ligger til grunn for det Lee har gjort tidligere og gjør utover i spillet. Det vil være muligheter for spilleren til å

tenke, som Elisabeth (intervju, 19. juni), at Lee er en mann som har gjort noe grusomt, men at det kanskje også finnes formildende omstendigheter rundt dette som ikke blir opplyst om og at han nå ønsker å ta vare på Clementine fordi han egentlig er en god person og det er det riktige å gjøre. Andre derimot vil kanskje skape en Lee som ikke angrer på drapet han er dømt for og som velger å ta med seg Clementine med tanker om at han kan få bruk for henne for sin egen vinning en eller annen gang i fremtiden.

De fleste respondentene forteller at de i hovedsak har prøvd å spille basert på sine egne holdninger og verdier. Leon forteller i intervjuet (18. september) at han i størst mulig grad prøvde å handle slik han selv ville gjort det i virkeligheten. Også respondentene Max og Frank legger frem lignende tanker knyttet til dette. Det er flere aspekter man kan tenke over i tilknytning til at de fleste respondentene oppgir at de har forsøkt å spille mest mulig basert på sine egne holdninger og verdier.

En ting man kan merke seg er at når respondentene vektlegger å holde fast ved sine egne etiske holdninger så kan man også til en viss grad knytte dette til at respondentene tar det som skjer i spillet på alvor. Det kan virke som at respondentene tenker at de etiske verdiene som de selv innehar i den virkelige verden også gjør seg gjeldende i den fiktive verdenen spillet foregår i. Med en slik tankemåte vil man også kunne argumentere for at respondentene for seg selv legitimerer spillets verden ved å tenke at regler fra den virkelige verden også gjør seg gjeldene i spillets fiktive verden. Ved å gjøre denne koblingen kan man hevde at respondentene tillegger spillverdenen en viss grad av ekthet. Jeg tenker at tanker som dette også kan sees i sammenheng med Ermi og Mäyräs (2005: 7-8) begrep om fantasibasert innlevelse. Gjennom en slik kobling mellom virkelighet og fiksjon, og ved å tenke at det som er etisk riktig i den virkelige verden også gjelder for spillverdenen, kan man hevde at respondentene tillegger den fiktive verdenen egenskaper fra den virkelige verden, noe som igjen kan bidra til at de lettere lever seg inn i spillets univers.

Det er ingen av respondentene i undersøkelsen som har gitt uttrykk for at de har inntatt en rolle som i nevneverdig grad bryter med deres personlige holdninger og verdier. Dette kan det nok være flere ulike grunner til. Et aspekt ved dette er at man gjerne kan legge til grunn at de fleste mennesker i utgangspunktet oppfører seg som seg selv. Alle mennesker har et grunnleggende sett med verdier, tanker og holdninger som de baserer sine liv på. Da vil det sannsynligvis også være trygt å anta at de fleste mennesker har dette verdigrunnlaget som

utgangspunkt i møte med de fleste situasjoner de havner i. Jeg ser ingen åpenbare grunner for at dette ikke også skal gjelde i møte med et dataspill. Respondentenes tilbakemeldinger taler også for at dette gjerne er tilfelle.

Et av de mest interessante aspektene som har kommet frem i denne undersøkelsen er det at samtlige respondenter gir inntrykk av at de har valgt å legge sine egne verdigrunnlag til grunn for sine refleksjoner knyttet til spillets mange etiske dilemmaer. Flere respondenter gir uttrykk for at de har støtt på vanskelige og til og med umulige valg, men de har ønsket å løse disse i praksis ved å være mest mulig lik seg selv. Respondent Markus forteller i intervjuet (12. juni) at han sikkert kunne spilt gjennom spillet flere ganger og inntatt mer stereotypiske roller, hvor han for eksempel bare fokuserte på seg selv eller samholdet med en utvalgt karakter og lignende, men i sin første gjennomspilling ønsket han dog å spille mest mulig som seg selv.

For Siri var det viktig å være så ærlig som mulig i rollen som hovedkarakteren. I intervjuet forteller hun følgende om dette: ”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” (intervju, 27. juni).

I sin journal (11. juni) forteller hun om en situasjon tidlig i spillet hvor hovedkarakteren blir angrepet av en zombie: ”Det handlet nok litt om å føle seg som hovedkarakteren ettersom denne hendelsen vist gjennom karakterens ”øyne”. Det var sikkert derfor det ble såpass ubehagelig fordi det var som om jeg selv skulle bli spist.»

Frank reflekterer også i sin journal (9. juni) rundt hvordan det ville vært dersom enkelte av hendelsene i spillet hadde hendt ham på ekte. Han beskriver i intervjuet (24. juli) sin spilleopplevelse som at han var en utenforstående observatør, men gjorde valg basert på sine egne holdninger. Max er inne på lignende tanker der han i sin journal (25. mai) forteller at han ofte forestiller seg selv i situasjoner fra spillet og tenker at han ville gjort ting bedre, men at man på en annen side aldri kan vite hvordan man ville reagert i slike situasjoner før man står i dem.

Leon har også gjort seg opp tanker der han reflekterer rundt hvordan situasjoner i spillet ville ha foregått i virkeligheten og beskriver i sin journal (31. mai) en situasjon i spillet hvor man i en bygning kommer over en blodig madrass på gulvet og at han her kunne se for seg hvordan

situasjonen måtte ha vært for de som befant seg der og hva som hadde foregått. Videre forteller han at mange av scenene i spillet har fått ham til å reflektere over hvordan han selv ville ha håndtert slike situasjoner i virkeligheten og hvordan en faktisk zombie-apokalypse ville ha vært.

Ut i fra det respondentene forteller her kan man kanskje tenke seg til at en av grunnene til at så mange forsøker å basere hovedkarakteren i spillet på sine egne holdninger og verdier er at det er noe forlokkende i det å kunne teste ut hvordan man selv ville klart seg i en så ekstrem setting som spillet presenterer uten å måtte bekymre seg for konsekvensene av det. Kanskje kan man også tenke seg at innlevelsen i spillet blir sterkere og lettere å opprettholde dersom man klarer å koble seg selv til hovedkarakteren på et såpass grunnleggende plan.

I et spill som *The Walking Dead* kan man også kanskje argumentere for at å skulle innta en rolle som baserer seg på et sett med holdninger og verdier som ikke er spillerens egne, vil kunne være vanskelig å gjennomføre i praksis. Dette kan begrunnes med at spillet sjelden opererer med åpenbart ”gode” og ”onde” alternativ. Det vil altså ikke la seg gjøre for spilleren å bestemme seg for å eksempelvis innta en utelukkende ”ond” rolle i spillet. I de aller fleste situasjonene har spilleren lite informasjon knyttet til valgene og konsekvensene av disse og mer eller mindre tvinges til å benytte seg av sitt iboende etiske rammeverk for å komme frem til det alternativet som føles riktig for spilleren selv. Dette må også kunne sies å stå i stil med hvordan vi tidligere har sett at Miguel Sicart (2013b: 34-35) beskriver etisk spilldesign. I mangelen på informasjon å basere valgene på, vil spilleren tvinges til å stoppe opp og benytte seg av etisk tenkning, altså det Miguel Sicart (2013b: 31) omtaler som ”ludic phronesis”. Om vi ser for oss en hypotetisk spiller som nekter å benytte seg av sitt eget etiske rammeverk, men absolutt ønsker å innta en annen rolle, kan man nok også se for seg at det vil være vanskelig for denne spilleren å vite hva man da skal basere sin etiske refleksjon på. Kanskje kan man tenke seg at et alternativ for en slik spiller vil være å aktivt gjøre det motsatte av det han i utgangspunktet tenker at er riktig.

Leon forteller at det gjorde inntrykk på ham de gangene han stod overfor valg som ville påvirke hvordan Clementine oppfattet ham. Fra intervjuet (18. september) fremkommer det dog at han ikke følte at han ble særlig knyttet til noen av karakterene i spillet. Han begrunner dette med at han synes spillet er litt begrensende da han ofte opplever at spillet ikke lar ham gjøre de tingene han ønsker. Dette fører igjen til at han opplever spillet som mer konstruert og

at det blir vanskeligere å leve seg inn i spillet og få et skikkelig forhold til karakteren man spiller. Respondent Max snakker i sin journal (18. juni) gjentatte ganger om å skåne egen karakter og om egen sikkerhet. I likhet med respondent Leon lar han seg også irritere over de begrensede valgmulighetene spillet tilbyr. I journalen fremstår han som svært analytisk og opptatt av å sikre best mulig resultat i spillet - helt frem til siste loggføring der han sier at han gråt da han måtte be Clementine om å forlate han. Ut i fra dette kan det virke som at også de respondentene som har beskrevet konkrete aspekter ved spillet som har stått i veien for deres innlevelse, også til en viss grad har klart å leve seg inn i spillets univers, på tross av at de har vært oppmerksomme på disse problemene.

Spillerdeltaktighet

Som nevnt tidligere i oppgaven er spillerdeltaktighet i følge Miguel Sicart et begrep utviklet av Harvey Smith og Brenda Brathwaite. Dette begrepet omhandler spillerens egen delaktighet i spillet, utover det å trykke på knapper. Ifølge Sicart lar spillerdeltaktigheten spilleren delta i spillet gjennom moralsk tankegang og er derfor tett knyttet opp til etikk (Sicart, 2013a: 21). Smethurst og Craps hevder at dataspill som medium er unike i det at de gjennom interaktivitet kan få spilleren til å føle seg medskyldig eller delaktig i handlinger i spillet. Dette gjør at spilleren føler på et ansvar for det som skjer og på denne måten bringer inn sin egen moral i spillets verden (Smethurst og Craps, 2015: 277).

Som jeg har vært inne på tidligere så er en av tingene som skiller dataspill fra for eksempel film eller litteratur det faktum at i et dataspill så er spilleren aktivt deltagende i begivenhetene. Dette fører til at man som spiller av et dataspill fort kan føle seg delaktig eller medskyldig i hendelsene som skjer i spillet. Dette er et konsept som også flere av respondentene i undersøkelsen beskriver at de opplever.

Respondent Elena beskriver i intervjuet (24. august) en situasjon i spillet hvor en karakter får et illebefinnende og kollapse. I denne situasjonen er hovedkarakteren og gruppen hans innesperret i et låst rom. Når en av de andre karakterene ytrer sin frykt for at mannen som kollapse nå er død og snart vil komme tilbake som en zombie oppstår det en opphetet diskusjon om hvorvidt de burde sikre seg mot at dette skal skje. En av karakterene foreslår i denne situasjonen at de skal bruke en murstein til å knuse hodet til den kollapsede mannen, da

dette trolig vil hindre ham i å komme tilbake og angripe dem. En av de andre karakterene til stede i denne situasjonen er den kollapsede mannens datter som gjør det hun kan for å overbevise de andre om at de må vente for å sjekke om han faktisk er død. Her får spilleren noen sekunder på å ta en avgjørelse om hva som skal skje. I det respondent Elena beskriver som en kaotisk og stressende situasjon trykker hun på feil knapp og ender opp med å velge alternativet hvor hovedkarakteren holder datteren tilbake mens en av de tilstedeværende karakterene knuser den kollapsede mannens hode med mursteinen.

Elena beskriver tankene sine om denne situasjonen på følgende vis:

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. [...] Men ja, det var skikkelig trasig, da fikk jeg skikkelig dårlig samvittighet. (Intervju, 24. august)

Denne situasjonen er den respondent Elena trekker frem som den som gjorde sterkest inntrykk på henne i løpet av spillingen. Hun forteller at hun tenker at hun kanskje hadde følt det annerledes om situasjonen dersom hun ikke måtte gjøre et aktivt valg knyttet til denne, men mener at hun uansett ville syntes at det var ekkelt. Videre sier hun at det var ekstra ille fordi hun hadde noe med det å gjøre og at hun kunne ha stoppet det (intervju, 24. august). Dette er også en av situasjonene i spillet hvor spilleren kan bli villedet til å tro at det eksisterer ulike utfall. Denne situasjonen ender uansett med at den ene karakteren knuser hodet til den kollapsede mannen med steinen. Spillet gir uansett spilleren mulighet til å velge å støtte karakteren som ønsker å fjerne et eventuelt problem med en gang eller å støtte den gråtende datteren som nekter å tro på at faren hennes kan være død. Grunnen til at respondent Elena reagerer ekstra sterkt på denne situasjonen er nok det at hun i valgsituasjonen velger å støtte karakteren som vil knuse den bevisløse mannens hode med en gang, mens hun egentlig ønsket å støtte datteren for å kunne forvise seg om at mannen faktisk var død. På grunn av dette kan man tenke seg at hun tenker at mannen kanskje ville ha våknet til live igjen dersom hun valgte det alternativet hun egentlig mente å gjøre.

I intervjuet (24. august) nevner hun også at hun i etterkant av denne situasjonen hadde et ønske om å kunne spole tilbake for å hindre at det skjedde og reflekterer rundt det faktum at de faktisk ikke visste at karakteren som ble drept var død. Det er interessant å merke seg at respondent Elena her påpeker at hun ønsket seg muligheten til å spille situasjonen om igjen

slik at hun kunne oppnå et annet utfall. Vi har tidligere sett at Miguel Sicart (2013b: 31) nevner at det er vanlig i mange dataspill som oppmuntrer til instrumentell spilling at spilleren kan lagre progresjonen underveis slik at han kan gå tilbake og utforske andre muligheter i spillet. I *The Walking Dead* har man som kjent ikke denne muligheten, med mindre man velger å spille hele den aktuelle episoden på nytt. Man kan altså gjerne gå ut i fra at det legges opp til fra spillets side at spilleren må godta konsekvensene og leve med disse. Den manglende muligheten til å gå tilbake til et tidligere punkt for å gjøre andre valg vil sannsynligvis også kunne ha en innvirkning på hvordan spilleren forholder seg til valgsituasjonene. Når han vet at konsekvensene blir mer eller mindre å regne som endelige, vil det sannsynligvis kunne føles som ekstra viktig å gjøre godt gjennomtenkte valg.

I intervjuet (24. august) snakker Elena også om en av de første situasjonene hvor hovedkarakteren må drepe en zombie. Denne situasjonen utspiller seg like etter at hovedkarakteren har møtt Clementine for første gang. En zombie kommer overraskende på og er i ferd med å overmanne hovedkarakteren da Clementine finner en hammer og gir ham denne. Herfra må spilleren aktivt sikte på zombiens hode og trykke for å slå med hammeren. Allerede etter det første slaget blir zombien liggende livløs, men spillet lar spilleren slå zombien tre ganger til. I denne situasjonen er man som spiller nødt til å slå zombien fire ganger, men man kan vente så lenge man vil mellom hvert slag. Denne mekanikken vil kanskje gjøre at enkelte spillere får inntrykk av at de ikke nødvendigvis måtte slå zombien like mange ganger som de gjorde. Elena forklarer at hun ble overrasket over seg selv da hun fortsatte å slå zombien med hammeren etter at den var død. I tilknytning til dette tenker hun at hun gjorde det for å være sikker på at den var død, eller kanskje bare fordi hun kunne. Hun føler også at den aktive trykningen i forbindelse med lyden av hammeren mot zombiens skalle er det som gjør scenen ubehagelig (intervju, 24. august).

Siri forteller i sin journal 16. juni om en situasjon hvor hovedkarakteren møter en kvinne som er smittet av zombie-viruset og at man her får man valget mellom å la denne kvinnen være med i gruppen eller å la henne klare seg på egenhånd. I denne situasjonen reflekterer Siri over hva som er det moralsk riktige valget å gjøre. På den ene siden vil sannsynligvis ikke denne kvinnen overleve på egenhånd, men å inkludere henne i gruppen kan potensielt utsette alle medlemmene i denne for fare. I etterkant viser det seg at kvinnen velger å ta sitt eget liv når hun ikke får være med i gruppen. Siri forteller at hun opplevde dette som en konsekvens av

valget hennes om å ikke la jenta være med i gruppen og følte at hun burde gjort dette annerledes (journal, 16. juni).

Det Siri her beskriver kan nok også sies å tyde på at hun har opplevd spillerdelaktighet i sin opplevelse med spillet. Denne situasjonen viser også hvordan moralsk refleksjon, empatisk engasjement, fantasibasert innlevelse og spillerdelaktighet henger sammen med hverandre. Det må sies å være en nødvendighet at Siri må oppleve innlevelse i spillet og føle empati med den nevnte kvinnen for at hun skal kunne igangsette en moralsk refleksjon rundt denne situasjonen. Dersom Siri ikke hadde brydd seg om denne kvinnen overhode ville hun heller ikke ha måttet reflektere rundt moralen knyttet til det å la henne være igjen alene mot zombiene. Det at hun også poengterer at å inkludere kvinnen i gruppen på sikt kan føre til at hele gruppens sikkerhet settes i fare viser også at hun lever seg inn i spillet ved at hun fokuserer på hovedkarakteren og gruppens sikkerhet.

De ovennevnte faktorene legger også grunnlaget for at Siri opplever spillerdelaktighet i tilknytning til denne situasjonen. Når hun, etter moralsk refleksjon, beslutter å ikke inkludere kvinnen i gruppen, men lar henne være igjen alene, blir den direkte konsekvensen av dette at kvinnen velger å ta sitt eget liv. I denne situasjonen blir det tydelig for Siri at det er hennes valg, fattet på bakgrunn av hennes moralske refleksjon, som førte til at en kvinne valgte å ta livet sitt. På grunn av dette opplever Siri en følelse av angrep og tenker at hun burde løst denne situasjonen annerledes.

Situasjoner som denne er noe av det som skiller dataspill fra andre medier som film og litteratur. Når man ser en film eller leser en bok vil man absolutt kunne oppleve å leve seg inn i handlingen og å føle empati med karakterene. Den vesentlige forskjellen er at man som bruker av disse mediene aldri har noen innvirkning på hvordan innholdet skal utfolde seg. Man kan oppleve følelser som sorg, sinne og fortvilelse, men det er nok lite sannsynlig at man vil kjenne på en ansvarsfølelse for det som hender.

Konklusjon

Avslutningsvis i denne masteroppgaven vil jeg forsøke å se nærmere på hvordan funnene i analysen kan kobles opp i mot og belyse oppgavens problemstilling. De mest sentrale spørsmålene denne oppgaven ønsker å gi et svar på er hvordan respondentene har opplevd de etisk problematiske valgene i spillet og hvorvidt de inntar en rolle eller om de baserer sine valg på sine egne etiske holdninger når de spiller.

Når man legger Miguel Sicarts (2013a) forståelse av etisk gameplay til grunn, er det åpenbart at *The Walking Dead* er designet med et ønske om å skape nettopp dette. Et fellestrekk for mange av respondentene er at de i mange situasjoner opplever det som vanskelig å avgjøre hva som er det riktige å gjøre. Mange har også påpekt at konsekvensene av handlingene deres kan være brutale og også vanskelige å forutse. Enkelte av respondentene lar seg i større grad enn andre frustrere over at spillet på den ene siden tydelig kommuniserer at spilleren selv har stor innvirkning på hendelsene i spillet, men på den andre siden opplever de at spillet legger begrensninger på hva de kan gjøre.

En ting man kan slå fast med bakgrunn i analysen av dataene er at samtlige respondenter i undersøkelsen oppgir å i vesentlig grad basere sine etiske refleksjoner underveis i spillingen på sine egne verdier og tankesett. Hvorfor dette viser seg å være tilfelle har jeg forsøkt å forklare nærmere i analysen, men jeg ønsker å trekke frem de mest sentrale momentene her.

For mange av respondentene virker det som at å ta utgangspunkt i sine egne holdninger og verdier når de spiller rett og slett er det som faller seg mest naturlig. I oppstarten med arbeidet til denne oppgaven så jeg for meg at en del spillere gjerne ønsker at dataspill skal fungere som en virkelighetsflukt og at de således ønsker å spille en rolle som skiller seg fra deres faktiske selv. Funnene i denne undersøkelsen kan nok vanskelig benyttes som bevis for at dette ikke er tilfelle, men de bør nok snarere sees i sammenheng med den type spill *The Walking Dead* faktisk er. I analysen har jeg påpekt at det å skulle innta en rolle som skiller seg betraktelig fra spilleren selv vil kunne være en ganske vanskelig oppgave, med tanke på hvordan spillet er designet. Det vil være nærmest umulig for en spiller å bestemme seg for å eksempelvis skulle spille en ”god” eller ”ond” rolle i *The Walking Dead* på grunn av at spillet som regel lar spilleren selv vurdere etikken i handlingene sine.

Selv om respondentene har basert seg på sine egne verdigrunnlag i møte med spilllets etiske problemstillinger betyr ikke dette at de ikke ser på spillet som et spill. Alle respondentene har i noe varierende grad opplevd innlevelse og engasjement knyttet til spillet, også de respondentene som har pekt på konkrete elementer som har stått i veien for dette. For noen av respondentene har det også vært et poeng å kunne utforske hvordan de selv ville klart seg i en så ekstrem situasjon som den spillet skisserer. Dataspill som medium er i en særstilling når det gjelder å la brukerne ta del i en forhåndskonstruert opplevelse samtidig som at de gjennom interaksjon kan være med på å forme denne opplevelsen.

Jeg har også argumentert for at når respondentene i undersøkelsen velger å ta utgangspunkt i sine egne verdigrunnlag kan dette også knyttes til innlevelse og engasjement i spillet. Her menes det ikke at respondentene aktivt har valgt å benytte sine egne verdigrunnlag for å kunne oppnå best mulig innlevelse, men at respondentene på grunn av at de kobler spilllets univers til sin egen virkelighet og sine egne verdier oppnår en sterkere grad av innlevelse i spillet.

Vi har sett at Miguel Sicart (2013a) påpeker at for at etisk gameplay skal kunne gjøres gjeldende så må spilleren også være i stand til og villig til å reflektere etisk over situasjonene de møter i spillet. Dette er det tydelig at respondentene i undersøkelsen er. Det virker dog å være en viss variasjon blant respondentene på dette punktet. Enkelte viser i større grad tegn til å variere mellom etisk gameplay og en mer strategirettet instrumentell spillestil. Det er også verdt å merke seg at når respondentene inntar en mer instrumentell stil er det ofte på grunn av at spilllets begrensninger hindrer dem i å handle slik de helst vil. Det virker som at når disse respondentene opplever at spillet ikke tillater dem å handle slik de ønsker, er dette noe som også bryter ned deres følelse av fantasibasert innlevelse og engasjement knyttet til spillet. Det virker også som at jo mindre innlevelse og engasjement en respondent opplever knyttet til spillet, jo lettere er det å bevege seg bort fra det etiske gameplayet og mot en instrumentell stil. Dette har sammenheng med at for å skulle innta, og beholde, en etisk spillestil, er det viktig at spilleren faktisk klarer å engasjere seg og bryr seg om karakterene og hendelsene i spillet.

Vi har sett at respondenter i undersøkelsen genuint har brydd seg om og følt ansvar ovenfor karakterer i spillet og følt på anger og fortvilelse knyttet til sine handlinger. Ut i fra respondentenes opplevelser og tilbakemeldinger kan man også slå fast at dataspill ikke bare skaper følelser hos spillerne gjennom konkurranseelementet, men også i stor grad gjennom sin evne til å skape innlevelse hos spillerne gjennom spillerdelaktighet, empati og etisk refleksjon. På denne måten støtter også funnene i denne masteroppgaven opp under teoriene fremsatt av Ermi og Mäyrä (2005), Lankoski (2011) og Sicart (2013a, 2013b, 2011, 2009a, 2009b).

Med tanke på at respondentene i dette prosjektet bare har spilt ett spill, vil man ikke kunne bruke deres subjektive opplevelser fra dette som noe som gjelder for dataspill generelt. Det man dog kan hevde, er at respondentenes tilbakemeldinger fra opplevelsen med *The Walking Dead* kan fortelle oss noe om mulighetene og potensialet som ligger i dataspill som medium. På bakgrunn av funnene i undersøkelsen vil det være trygt å hevde at dataspill må ansees som et meningsbærende medium på linje med film og litteratur. Vi har sett at respondentene gjennom sine opplevelser med spillet har måttet reflektere rundt sine egne etiske verdier og tankesett, flere har også trukket paralleller til det virkelige liv. Det vil altså være trygt å påstå at dataspill som medium har potensiale til å både belyse, utfordre og kritisere samfunnsmessige aspekter.

Metodiske refleksjoner

Den metodiske fremgangsmåten i denne masteroppgaven ble valgt ut i fra et ønske om at respondentene skulle få oppleve spillet i en naturlig setting og for å kunne komme så tett på deres opplevelser og erfaringer som mulig. Jeg vil hevde at den langt på vei har fungert som ønsket, men enkelte metodiske svakheter kan også påpekes. Et viktig moment ved dette er at mennesker er forskjellige. Enkelte har lett for å la tankene strømme nærmest uoppfordret, mens andre er naturlig ordknappe. Noe av dette kunne man nok utjevnet med enda tydeligere informasjon og bedre utforming av dagbøkene. Uavhengig av dette vil det nok også være ulikheter knyttet til hvor mye ulike mennesker tenker over og reflekterer rundt slike opplevelser. Noen respondenter vil kanskje heller ikke være bevisste over eller i stand til å reflektere rundt enkelte aspekter ved spillopplevelsen. Det kan også oppstå situasjoner hvor

jeg som forsker tolker dataene fra respondentene på andre måter enn de var ment eller at respondentene modifierer sine tilbakemeldinger eksempelvis på grunn av forlegenhet.

I mitt prosjekt har alle respondentene spilt det samme spillet og deres opplevelser er følgelig da knyttet spesifikt til *The Walking Dead*. Dette trenger dog ikke å bety at funnene herfra ikke kan gjøres gjeldende for andre spill. Det faktum at *The Walking Dead* er et dataspill er nok til å kunne hevde at funnene fra min undersøkelse i alle fall kan si oss noe om hvilke muligheter og potensial dataspill generelt har for å skape etisk refleksjon og innlevelse hos spillere. Det ville absolutt vært mulig å gjennomføre denne oppgaven med respondenter som spilte flere ulike dataspill. Avgjørelsen med å la alle spille det samme spillet ble blant annet tatt på grunn av et ønske om å se nærmere på hvordan ulike spillere opplever det samme innholdet. På den ene siden gir dette et sterkere grunnlag for å forstå spillernes subjektive opplevelser av *The Walking Dead*, men på den andre siden vil man få et noe svakere grunnlag for å trekke konklusjoner som gjelder for dataspill som medium på generell basis.

I en større og mer omfattende studie ville man nok med hell kunne ha benyttet seg av enda flere metodiske fremgangsmåter for å undersøke et slikt tema. Først og fremst ville man ved å inkludere flere ulike spill i en slik studie være bedre rustet til å se sammenhenger og trekke konklusjoner som med større sikkerhet kan fortelle oss noe om dataspill på et mer generelt plan. Dette på grunn av at man i en slik studie også ville ha kunnet se nærmere på hvorvidt aspekter som spillsjanger, tematikk og grafikk har innvirkning på spillernes opplevelser av kontroversielt innhold. Jeg tror også at man i en mer omfattende studie ville ha tjent på en bred tverrfaglig tilnærming. Eksempelvis kunne det vært spennende å se nærmere på de bakenforliggende psykologiske aspektene ved spilleres etiske refleksjon og innlevelse i dataspill.

Muligheter i fremtiden

Dataspill som medium har hatt en enorm utvikling og den ser ikke ut til å stoppe opp i nær fremtid. Fra å være en nerdete hobby for de spesielt interesserte til dagens situasjon hvor det knapt finnes en husstand uten en spillkonsoll i stuen eller i alle fall et nettbrett eller en smarttelefon med et par spill installert. Det tydeligste eksempelet på hvor etablert dataspill har blitt i samfunnet vårt er kanskje at vår egen statsminister, en kvinne midt i femtiårene, helt åpenlyst drar frem telefonen for en liten spilløkt når hun har en ledig stund.

Den mest åpenbare forskjellen på de tidligste dataspillene og de vi ser i dag er det visuelle. Med kraftigere datamaskiner og bedre teknologi blir spillene større, raskere og penere. Dataspillers utvikling handler dog ikke bare om litt høyere oppløsning eller litt raskere lastetider, men også helt nye måter å spille på. Dataspill med bevegelsesstyring har allerede blitt allemannseie og utviklingen og interessen rundt *virtual reality* (VR) ser ut til å bare øke og øke.

En annen del av denne utviklingen er at dataspillmediet kan sies å også ha modnet innholdsmessig. De tidligste dataspillene var gjerne fokuserte rundt en enkel spillmekanikk og designet for en instrumentell spillestil. Fremdeles ser man at mange dataspill blir laget med et fokus på at de skal være underholdende i kraft av sine egne spillmekanikker og audiovisuelle uttrykk, men det er også en økning i spill som i tillegg til dette også ønsker å belyse vanskelige temaer, fortelle komplekse historier og få spilleren til å tenke nye tanker. Mange av disse spillene gjør det også godt salgsmessig så det er tydelig at dette er noe mange mennesker setter pris på. Spillet denne masteroppgaven handler om er et godt eksempel på dette.

At dataspill som våger å ta sikte på å være noe mer enn bare ”gøy” også gjør det godt økonomisk vil etter mitt syn føre til at spillutviklere i fremtiden i enda større grad vil tørre å flytte grensene for hva dataspill faktisk kan være. Når vi kobler denne utviklingen sammen med den teknologiske utviklingen kan man se for seg en rekke muligheter for fremtiden. Det aspektet som av enkelte respondenter i undersøkelsen gjerne ble dratt frem som begrunnelse for at de kunne miste innlevelse og engasjement var ulike begrensninger knyttet til bevegelsesfrihet, bruk av gjenstander og dialogvalg. Å skape en åpen spillverden uten begrensninger på hvor man kan gå og hva man kan gjøre krever enormt med arbeid fra spillutvikleren, men også store mengder maskinkraft. Den pågående utviklingen vil sannsynligvis før eller senere fjerne alle utfordringer knyttet til det sistnevnte. Et noe mer fremtidsrettet scenario kan være at med ytterligere utvikling innen *artificial intelligence* vil man kunne oppleve datamaskiner som er i stand til å tenke på egenhånd, altså å prosessere informasjon de ikke er forhåndsprogrammerte til. Bruk av denne typen teknologi ville eksempelvis i et spill som *The Walking Dead* fjerne behovet for forhåndsdefinerte dialogvalg, da datamaskinen ville kunne prosessere det spilleren sier eller gjør, og reagere deretter, uavhengig av om spillskaperne har sett det for seg på forhånd.

Litteratur

- Aarseth, E (2003) *Playing Research: Methodological approaches to game analysis* [Internett] Tilgjengelig fra: <www.bendevane.com/VTA2012/wpcontent/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf> [10.09.2017]
- Brøntveit, E og Duesund, K. (2004) *Filosofi, livssyn og etikk 2. utg.* Bergen: Fagbokforlaget
- Egenfeldt-Nielsen, S. Smith, J. H. og Tosca, S. P. (2008) *Understanding Video Games: The Essential Introduction.* New York: Routledge
- Cambridge Dictionary <<https://dictionary.cambridge.org>>
- Ermi, L, Mäyrä. F (2005) Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *DIGRA '05 - Proceedings of the 2005 DIGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play* [Internett] Tilgjengelig fra: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/fundamental-components-of-the-gameplay-experience-analysing-immersion/>> [15.08.2017]
- Flage, K. (2012) *Horror genren i Dataspill - Brukeropplevelser av horror dataspill* [masteroppgave] Universitetet i Bergen
- Frank, A. (2012) *Gaming the Game: A Study of the Gamer Mode in Educational Wargaming* [Internett], 43(1), s. 118-132. Tilgjengelig fra: <<http://journals.sagepub.com.pva.uib.no/doi/abs/10.1177/1046878111408796>> [03.09.2017]
- Gentikow, B. (2005) *Hvordan utforsker man medieerfaringer? Kvalitativ metode.* Kristiansand: IJ-forlaget AS
- Juul, J. (2014) *Gameplay.* I: Ryan, M, Emerson, L, og Robertson, B. J. red. The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press. s. 216-217
- Klimmt, C, Schmid, H, Nosper, A, Hartmann, T, og Vorderer, P. (2006) How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. *The European Journal of Communication Research.* 31(3) s. 309-328. Tilgjengelig fra: <<https://doi.org/10.1515/COMMUN.2006.020>> [16.09.2017]
- Jørgensen, K. (2015) The Positive Discomfort of *Spec Ops: The Line* [Internett] Tilgjengelig fra: <<http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine>> [01.10.2017]

- Lankoski, P. (2011) Player Character Engagement in Computer Games. *Games and Culture* [Internett], 6(4), s. 291-311. Tilgjengelig fra: <<http://journals.sagepub.com/pva.uib.no/doi/abs/10.1177/1555412010391088>> [23.09.2017]
- Mäyrä, F. (2008) *An Introduction to Game Studies*. London: Sage Publications Inc.
- McCormick, M. (2001) Is it wrong to play violent video games? *Ethics and Information Technology* [Internett], 3(4), s. 277-287. Tilgjengelig fra: <<https://doi-org.pva.uib.no/10.1023/A:1013802119431>> [10.09.2017]
- Miller, G. (2012) *The Walking Dead: The Game, Review* [Internett] IGN. Tilgjengelig fra: <<http://www.ign.com/articles/2012/12/12/the-walking-dead-the-game-review>> [02.11.2017]
- Montola, M. Holopainen, J (2012) First Person Audience and the Art of Painful Role-Playing. I: Torner, E og White, W. J. red. *Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-Playing*. Jefferson: McFarland. s. 13-30
- Mortensen, T. L. (2009) *Percieving Play: The Art and Study of Computer Games*. New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Nunneley, S. (2017) *The Wolf Among Us 2, The Walking Dead: The Final Season coming in 2018, Batman: The Enemy Within out in August* [Internett] VG24/7 Tilgjengelig fra: <<https://www.vg247.com/2017/07/19/the-wolf-among-us-2-the-walking-dead-the-final-season-coming-in-2018-batman-the-enemy-within-out-in-august/>> [02.11.2017]
- Salen, K og Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press
- Sicart, M. (2009a) *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press
- Sicart, M. (2009b) *Beyond Choices: A Typology of Ethical Computer Game Designs*. [Internett] Tilgjengelig fra: <http://www.miguelsicart.net/publications/Beyond_Choices.pdf> [03.09.2017]
- Sicart, M. (2011) "Against Procedurality." *Game Studies* 11(3). [Internett] Tilgjengelig fra: <http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/> [28.09.2017]
- Sicart, M. (2013a) *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

- Sicart, M (2013b) Moral Dilemmas in Computer games. *The MIT Press Journals* [Internett], 29(3) s. 28-37. Tilgjengelig fra: DOI:10.1162/DESI_a_00219 [28.09.2017]
- Smethurst, T og Craps, S (2015) Playing with trauma. *Games and Culture* [Internett], 10(3) s. 269-290. Tilgjengelig fra: <<https://doi.org/10.1177/1555412014559306>> [06.09.2017]
- Smuts, A. (2007) The Paradox of Painful Art. *Journal of Aesthetic Education*, [Internett] 41(3) s. 59-76. Tilgjengelig fra: <<https://eric.ed.gov/?id=EJ772118>> [05.09.2017]
- Suits, B (1978) *Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press
- Svendsen, L.F.H og Säätelä, S. (2004) *Det sanne, det gode og det skjønne*. Oslo: Universitetsforlaget
- Todd, B. (2012) *The Walking Dead: Episode 3 - Long Road Ahead Review* [Internett] Gamespot. Tilgjengelig fra: <<https://www.gamespot.com/reviews/the-walking-dead-episode-3-long-road-ahead-review/1900-6394022/>> [02.11.2017]
- Wolf, M.J.P (2001) *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press

Dataspill

- Championship Manager 4* (2003) Utviklet av Sports Interactive, utgitt av Eidos Interactive
- Dishonored* (2012) Utviklet av Arkane Studios, utgitt av Bethesda Softworks
- Fallout 3* (2008) Utviklet av Bethesda Game Studios, utgitt av Bethesda Softworks
- FIFA 2004* (2003) Utviklet av EA Sports, utgitt av EA Games
- Grand Theft Auto V* (2013) Utviklet av Rockstar North, utgitt av Rockstar Games
- Grand Theft Auto* (1997-2013) Utviklet av og utgitt av Rockstar Games
- Mass Effect (2007) Utviklet av BioWare, utgitt av Microsoft Game Studios og Electronic Arts
- Osmos* (2009) Utviklet og utgitt av Hemisphere Games

Spec Ops: The Line (2012) Utviklet av Yager Development, utgitt av 2K Games

The Last of Us (2013) PS3 Utviklet av Naughty Dog, utgitt av Sony Computer Entertainment

The Sims (2000-2017) Utviklet av Maxis, utgitt av Electronic arts

The Walking Dead: Season One (2012) Utviklet og utgitt av Telltale Games

Tomb Raider (1996-2015) Utviklet av Core Design (1996-2004)/ Crystal Dynamics (2006-2015), utgitt av Eidos Interactive (1996-2009)/ Square Enix (2009-2015)