

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 06.01.25

Om leksikonet: https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/om_leksikonet.pdf

Dataspill

Spill som trenger en datamaskin (i vid betydning) for å kunne spilles. Alle digitale spill som kan spilles på ulike typer skjermer. I likhet med andre spill/leker rommer de utfordringer, har regler og kan stimulere nysgjerrigheten og fantasien. Det basale i dataspill er spillerens overføring av det potensielle til det realiserte (Röders 2007 s. 81).

Nederlenderen Johan Huizingas bok *Homo Ludens* (1938; tittelen betyr *Det lekende menneske*) hevder at alle spill har disse egenskapene:

- frivillighet
- regler og forbud
- ett eller flere klare mål som skal oppnås
- avgrensning fra det reelle liv
- spenning og fornøyelse

En vanlig distinksjon er at konsollspill (eller videospill) spilles på konsoller, mens dataspill spilles på f.eks. PC. Men betegnelsen dataspill kan også brukes om alle digitale spill. Til alle konsoller og andre spillmekanismer er det kontroller, altså måter å interagere med spillene på (knapper, spaker, bilratt, tastatur m.m.).

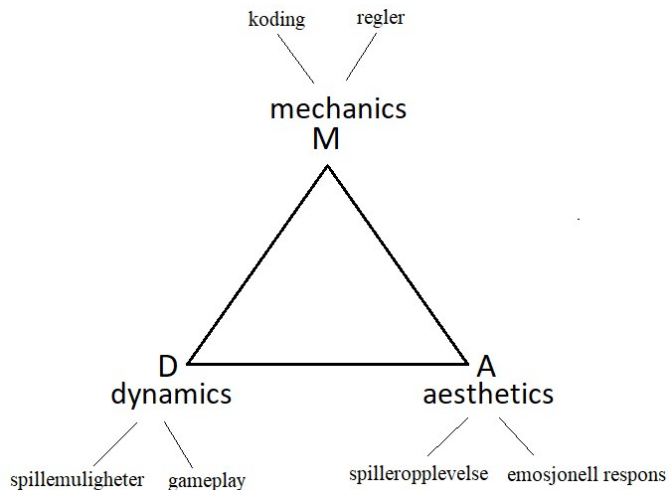
Dataspill lar spilleren få direkte påvirkning gjennom beslutninger på grunnlag av visuell informasjon. Det er “spillbare bilder” (Ritzer og Schulze 2016 s. 396). Spillingen har blitt sammenlignet med å spille et musikk-instrument, der hvert klikk ikke skaper en tone, men en handling (Rouillon m.fl. 2011 s. 110). Spillingen krever direkte aksjon og interaksjon gjennom programvare, der spillerens handlinger/utførelse gir synlige resultater og påvirker den videre utviklingen i spillet (på skjermen). “In gaming the player enters a feedback loop in which she’s both subject and object of her own action.” (Eskelinen og Tronstad sitert fra Rauscher 2012 s. 41)

“Games are both object and process; they can’t be read as texts or listened to as music, they must be played.” (Espen Aarseth i <https://gamestudies.org/0101/editorial.html>; lesedato 15.12.03) En tysk dataspillekspert har hevdet at det

spesielle med dataspill som medium er at spilleren er en del av verket, dvs. inngår i dataspillet (Deeg 2014 s. 20).

Innholdet i spillet forandrer seg avhengig av hvilke handlinger spilleren utfører. Dette skiller dataspillmediet fra f.eks. tegneserier og filmer. Spillet kan bli svært forskjellig for hver gang det spilles, også hvis spilleren er den samme personen.

I den såkalte MDA-modellen betraktes dataspill som en kombinasjon av tre dimensjoner:



(basert på artikkelen “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research” av Robin Hunicke, Marc LeBlanc og Robert Zubek, 2004)

Spill har mange nivåer, som kan deles inn analytisk på ulike måter, f.eks. slik:

The events
Arena of the reader: the monitor
Arena of the character: abilities, skills, history
Arena of the player: character creation, ooc [= out of character] knowledge, background
Arena: fiction, conflict, challenge
The program: game-engine
The game: fictious universe, genre, rules

(basert på Mortensen 2003 s. 71)

Om figuren skriver forskeren Torill E. Mortensen: “These layers can be viewed either as boxes within boxes, or as a pyramid [...] The game contains everything, and everything relies on the game: as such it is both the box into which it all fits, and the base of the pyramid upon which everything rests. The game-engine is the program that runs all responses and creates the environment that the players sees, tailored to suit the fictitious universe and the game genre.” (2003 s. 72)

Mortensen har også delt inn dataspills komponenter på denne måten:

“Character: This is the avatar the player creates in order to be able to enter the game, and develops in order to be able to play it. While avatar is often used about the icon or the visible symbol representing the player in online interaction, the character has attributes, strength and weaknesses, and in the case of a role-play game a past, history and personality. This is different from role, as role is a wider concept: several different characters can play the same role; i.e. the bad guy, and one character can play several different roles; mother, daughter, lover – but the character is individual while a role is a certain set of behaviours which can be common to more characters.

Fiction: Games are played out in a universe of different rules from the mundane world. These rules are often integrated in or caused by the fiction that creates the framework for the game. This fiction permeates the game from deciding religion, natural laws and history to deciding how characters can and cannot act, dress and look. In the game, this fiction is not perceived as fiction, because accepting it as the natural law and actual history of the game-world is absolutely necessary to playing the game; disbelief has to be collectively suspended.

Rules: These are what define a game as a game and not a play, for instance. The rules create a tension between restriction and freedom and still allow the outcome to remain open. In a play or a film the actions are limited through the script saying what the actors should do, while in a game they are controlled through the rules saying what the players are not allowed to do. [...]

Playing: I have split this into Role-play, which is the make-believe, the acting “as if” the character is a being independent of, or at least different from the player, and Game-play, which is the competitive part, including quests, levelling and player-killing. This is the part of an online game most players will be involved in, as this is what the game is built to support: the purpose of the game.

Building: This is the activity of creating the way the game looks and works on the level at which the players experience it. Building is the creative use of the code to create an environment for the play to take place in.

Coding: Without a codebase, a text-based game is just a collection of writings which at best can be read as a book or a collection of stories of the type of Tolkien's *Silmarillion*. Some of the game-elements reside in the code, for instance how different skills work, how the dice will roll in a conflict, how important one attribute is compared to another, in which rooms it will be possible to use which spells and so on. Access to changing the game at this level is normally restricted to only a very few particularly skilled administrators, as an error here can make the game unplayable for everybody until the problem is tracked down and eliminated." (Mortensen 2003 s. 173)

"[F]ar more than books or movies or music, games force you to make *decisions*. Novels may activate our imagination, and music may conjure up powerful emotions, but games force you to decide, to choose, to prioritize. All the intellectual benefits of gaming derive from this fundamental virtue, because learning how to think is ultimately about learning to make the right decisions: weighing evidence, analyzing situations, consulting your long-term goals, and then deciding. No other pop cultural form directly engages the brain's decision-making apparatus in the same way" (Steven Johnson sitert fra http://centralspace.ucmo.edu/xmlui/bitstream/handle/10768/44/KMcCauley_LibraryScience.pdf; lesedato 11.08.15).

Spilling og ulike spill gir ulike opplevelser og appellerer til forskjellige behov. En gruppe forskere har delt inn opplevelser og behov i disse kategoriene:

“1. Sensation

Game as sense-pleasure

2. Fantasy

Game as make-believe

3. Narrative

Game as drama

4. Challenge

Game as obstacle course

5. Fellowship

Game as social framework

6. Discovery

Game as uncharted territory

7. Expression

Game as self-discovery

8. Submission

Game as pastime”

(Robin Hunicke, Marc LeBlanc og Robert Zubek i <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>; lesedato 07.06.24)

Dataspill (konsollspill, PC-spill, videospill osv.) kan gi trening i visse egenskaper (hurtighet, presisjon, verbalitet og mye annet). Læringen som foregår ved dataspilling, er ofte induktiv, dvs. at spilleren trekker slutninger fra enkelttilfeller til de overordnede reglene i spillet (Fromme m.fl. 1999 s. 213). Spillere oppnår “regelkompetanse”, dvs. å forstå regler og å utføre de handlingene som reglene krever (Fritz 1995 s. 239).

James Paul Gee beskriver i *What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy* (2003) en lang rekke måter å lære av spill på. En av dem gjelder det å tenke vitenskapelig, dvs. lage antakelser (hypoteser), utforske hva som skjer og hvilke muligheter et spill rommer, vurdere reaksjoner og danne nye hypoteser. Dataspill kan også fremme evnen til å se relasjoner, dvs. se ting i sammenheng, ikke isolert. Spillingen kan dessuten bidra til å gi spilleren behovstilfredsstillelse, f.eks. behov for selvbekreftelse, utforskertrang, anerkjennelse, erfaringer av det forbudte i virkelighetens verden osv. (Fritz 1995 s. 14-15). “Games require literacy, and not just reading text but a new kind of literacy that involves information processing, pattern recognition, multitasking, physical coordination, and other cognitive skills that are increasingly valuable in our multithreaded society.” (Neiburger 2007 s. 19)

“Dataspilling har vist seg å kunne være utviklende for mange positive evner – slik som lederskap og ansvarsfølelse, løsning av gåter og puslespilloppgaver, og ikke minst samarbeid. For i motsetning til det inntrykket mange kanskje har, er dataspill i økende grad blitt en sosial aktivitet hvor barna møtes og spiller sammen. [...] Dataspill gir også likhet for alle: når man spiller kan ingen se din høyde, hudfarge eller handikap” (Beate Aakerøy i <http://www.betabarn.no/index.php>; lesedato 17.11.09).

“[K]irurger som spiller dataspill minst 3 timer i uka gjør 37 prosent færre feil, og opererer 27 prosent raskere enn de som ikke spiller.” (<http://www.aftenposten.no/meninger/debatt/article3373462>; lesedato 17.11.09)

“Biokjemiker Hanne S. Finstad forsker på barns evne til å lære og tidligere i år ga hun ut boka “Ditt smarte barn. Slik hjelper du barnet å lære”. [...] Finstad henviser til forskning som blant annet viser at de som har spilt dataspill i om lag én time per dag i noen uker har god evne til å skille vesentlig fra uvesentlig informasjon, og de får bedre romforståelse og evne til å orientere seg i et landskap. - De får også veldig god evne til å skifte fokus, og til sammen er det grunn til å tro at de blir flinkere til å lære seg nye ting.” (*Dagbladets Magasinet* 19. november 2016 s. 39)

“Spilldesigner og forsker Jane McGonigal fra USA har fått mye oppmerksomhet for påstanden om at spill gjør oss til bedre og lykkeligere mennesker. I bestselgeren “Reality Is Broken” fra 2011 lister hun opp en rekke årsaker for hvorfor vi spiller: Spilleren settes i en flytsone hvor det veksles mellom en evig strøm av nye utfordringer og belønninger. Man aktiveres følelsesmessig, opplever mestring og noe McGonigal kaller “fiero”, som er italiensk for stolthet. - Fiero er det vi føler når vi triumferer i motgang, skriver McGonigal. [...] Psykologen Andrew Przybylski ved universitetet i Oxford publiserte i sommer en studie gjort på 5000 barn i alderen 10 til 15. Han fant at de som spilte i én time eller mindre hver dag var mer fornøyde med livene sine og positive i sosiale sammenhenger enn de som ikke spilte. De var også mer oppmerksomme. [...] Barn som spilte i én til tre timer om dagen lot til å være upåvirket av hobbyen, men de som spilte mer enn tre timer kunne oppleve negative effekter.” (*Dagbladets Magasinet* 6. september 2014 s. 19-20 og 25)

Den tyske forskeren Jürgen Fritz skiller mellom to forskningstradisjoner om dataspill: En utilitaristisk-pragmatisk retning som er opptatt av hvordan spillere får kompetanser og dermed blir bedre til å mestre oppgaver også i virkelighetens verden, og en moralsk-etisk retning som bekymrer seg for spillernes personlighetsutvikling og hva slags negativ virkning spillingen har når det gjelder virkelighetsflukt og aggresjon (Fritz 1995 s. 14). Spill kan fungere som metafor for aggressive handlingsmønstre (Fritz 1995 s. 131). Det har blitt rettet massiv kritikk mot noen spill og noen sjangrer for å være voldelige, sexistiske m.m.

Spill kan forsterke evnen til å mobilisere ønskete egenskaper i vårt samfunn, f.eks. rasjonell tenking, innsikt i hierarkiske strukturer, konsentrasjon og vinnervilje (Fritz 1995 s. 15). Jürgen Fritz kaller spill for “sosialiseringsagenter”. Spill kan også kreve reaksjonshurtighet, god øye-hånd-koordinering (sansemotorisk synkronisering), romlig orienteringsevne, utholdenhet og stressmestring (Fritz 1995 s. 25-26 og 29).

Dataspill simulerer noe fra virkeligheten eller i hvert fall noe gjenkjennbart. “Ian Bogost (i boka *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, 2006) defines a simulation as “a representation of a source system via a less complex system that informs the user’s understanding of the source system in a subjective way” ” (gjengitt fra Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 432). Den amerikanske dataspilldesigneren Will Wright har sagt: “Vi trenger bare å gi spillerne det mest provisoriske stillas, tomrommene fyller de med sin fantasi. Mennesker er gode til dette. Det ville vi utnytte i *The Sims*. Vi prøver å la alt forbli på et visst abstraksjonsnivå, slik at enhver kan personliggjøre historien gjennom sine tolkninger. Vi kan gjøre kule saker med grafikk og klang, men magien befinner seg et annet sted.” (sitert fra Lischka 2002 s. 92-93). Dataspill kan inkludere alle typer bilder, verbale tekster, klanger og bevegelsesmåter.

“When designers create a simulation that encourages experimentation, they are taking a huge authorial risk: trusting their players. Traditional authors are like overprotective parents: they do not trust their children enough.” (Gonzalo Frasca i <https://www.gamestudies.org/0302/frasca/>; lesedato 15.12.03)

Spilleren kan oppleve en “flowspiral” av suksess i spillet eller en “frustrasjons-spiral” av vansker og nederlag, eller en veksling mellom disse (Fritz 1995 s. 121-122). Hvis spilleren er inne i en frustrasjonsspiral, fører det til ofte til enda sterkere behov for å lykkes, og dermed konsentrere seg mer og bruke mer tid. Spilleren vil ikke gi opp. Flowspiralen gir derimot en positiv emosjonell opplevelse, som spilleren gjerne vil beholde (og forsterke) gjennom spillingen; den gir mestringfølelse og -energi, begeistring og pågangsmot. De to emosjonelle spiralene er til sammen en “to-veis-generator” som går over i hverandre (Fritz 1995 s. 122). Ved intensiv spilling svinger spilleren vanligvis mellom de to spiralene (Fritz 1995 s. 239).

“The fiction is a way to justify the rules of the game and make them less random and easier to remember, but the game is neither the fiction nor its literary aspect, no matter how well-written.” (Mortensen 2003 s. 259)

Spillforskeren Jesper Juul definerer i boka *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* (2006) dataspill som en kombinasjon av fiktive scenarier og reelle regler: “The player [...] experiences the game as a two-way process where the fiction of the game cues him or her into understanding the rules of the game, and, again, the rules can cue the player to imagine the fictional world of the game.” (s. 163; her sitert fra Rauscher 2012 s. 13). Spillforskeren Espen Aarseth mener at et dataspill består av tre elementer: reglene, en spillverdens organiserte tegnsystem og et gameplay. Gameplay kan defineres som “the experience of a game set into motion through the participation of players [...] Gameplay clearly embodies the idea of play as free movement within a more rigid structure. The particular flavor of a game’s play is a direct result of the game’s rules.” (spilldesignerne Katie Salen og Eric Zimmerman sitert fra Rauscher 2012 s. 18)

“Gameplay is a term used to define the way players interact with a certain video or computer game. It is further characterized as the way the game is played, including the rules, the plot, the objectives and how to conquer them, as well as a player’s overall experience. As video games gained popularity in the 1980s, the term gameplay became more popular as well. Its continuing popularity has expanded its use to include other types of games as well. The player’s experience is one of the most important factors in gameplay and helps to determine the game’s success. Playability is a set of factors that measure the ease or comfort and fun in playing a specific game. [...] Gameplay features might include things the player can do with the character, like shooting, jumping, swimming, crafting items, using magic and

even how the game handles player death.” (<https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay>; lesedato 08.11.16)

Miguel Sicart hevder at “gameplay enacts a dialogue between the rules and the players: ‘On the one hand we have the playing mind – innovative, magical, boundless. On the other is the gaming mind – concentrated, determined, intelligent. And on the hand that holds them both together we have the notion of playing well’” (sitert fra https://www.researchgate.net/publication/327937938_Movable_text_Reconfiguring_Gutenberg; lesedato 28.11.19)

“Game” er knyttet til et objekt (et konkret spill), mens “play” gjelder måten det spilles på (Damien Hansen i <https://books.openedition.org/pulg/18955>; lesedato 19.04.24). “A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable. [...] A game is a goal-directed and competitive activity conducted within a framework of agreed rules.” (Jesper Juul og Craig A. Lindley i <http://www.kreativrauschen.com/projects/linear-interactive-storytelling/linear-interactive-storytelling.pdf>; lesedato 11.11.15)

Det har blitt hevdet at gameplayet bestemmer hvilken sjanger et dataspill tilhører (Damien Hansen i <https://books.openedition.org/pulg/18950>; lesedato 19.04.24).

“Today what we call games (Quake Arena, Starcraft, Age of Empires, to name a few of them) are technical infrastructures that are better described as game *platforms*, like a deck of cards that can house so many different games: Solitaire, Poker, Bridge, Blackjack, and so on.” (Espen Aarseth i Ryan 2004 s. 364)

“The art of making a great game lies in making spaces that are interesting to explore, and systems that are interesting to tinker with.” (Steven Johnson sitert fra Rauscher 2012 s. 173)

“Usually, the only thing the player knows about the world of the game is what is displayed on the screen. However, the player is able to learn about the implicit rules of the game simply by interacting with it for a sufficient amount of time. Thus, without “knowing” the rules of the game – and usually without being able to formulate them, albeit heuristically – the player will find out how to react in a given gameplay situation. [...] Viability, as defined by the constructivist Ernst von Glasersfeld, means that a sensation is stabilized by perception, but whether something proves viable is by no means proof of its reality. In relation to games this means that a player does not necessarily gain access to the implicit rules of the game through playing, but that he or she will find a way to interact meaningfully with the game, no matter what the actual rules encoded by its designers are. In fact, the player might even find ways to interact with the game that its creators did not

think of. The concept of viability is often explained by the metaphor of a blind man who has to walk through a forest every day. Initially, he will bump into a tree quite often, but by and by he will learn to avoid the trees, because he will have created a mental map of the forest. This map does not have to bear any relation to the forest at all, in fact it is not even necessary for the map to represent trees. Nevertheless, this representation of the outside world proves viable for the blind man, because it enables him to find his way through the forest. [...] for a game to be enjoyable and suspenseful it is a necessary precondition to put up resistance to the player's attempts to "solve" it." (Julian Kücklich i <https://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>; lesedato 15.12.03)

"Theorycraft is the attempt to mathematically analyze game mechanics in order to gain a better understanding of the inner workings of the game. The term originated in the Starcraft community as composite colloquialism between the name Starcraft and Game Theory. For clarification, Game Theory is the analysis of circumstantial and general factors in order to understand the decision making process of individualized and group players for the purposes of creating generally more favorable predictions, behaviors, and overall outcomes. [...] Many of the terms that we have come to know today have in some way been a result of theorycraft. The term DPS [damage per second], itself, was one of the first advents of theorycraft as it applies to real-time games. Gearscore [the maximum potential of a player's performance] is another highly used, yet still incredibly controversial, result of theorycraft. Theorycraft has an impact upon everything from User Interface setup and customization, to build and rotation discussions, to event recording. In general, as a player becomes more involved in the game, they also become (wittingly or unwittingly) more involved with theorycraft and the effects of its practice. This being said, theorycraft as a practice can be both healthy and unhealthy for a player depending on a number of factors. Many players get involved in theorycraft as a direct result of playing the game. This is often ultimately because they want to be a better player at what it is they already do." (<https://wowpedia.fandom.com/wiki/Theorycraft>; lesedato 07.06.24)

I 2006 skrev *Aftenposten* at utviklingen av et spill "koster gjerne over 50 millioner kroner per tittel" (12. mai 2006 s. 8). Det norskbaserte spillskapet Funcom lanserte i 2008 *Age of Conan*, som kostet opp mot 200 millioner kroner å utvikle, og som "består av 3 millioner kodelinjer (nærmere 500 romaner)" (*Aftenposten* 10. mai 2008 s. 16). Men det finnes programvare som er så enkel å bruke for vanlige spillere at de kan lage sine egne spill, f.eks. programmer som Unity, Game Maker, Unreal Engine, RPG Maker, Adventure Game Studio og Twine. I noen trengs det et programmeringsspråk for å lage spill (Unity, Pico8, og flere), mens andre har et enklere og visuelt brukergrensesnitt (Construct 2, Scratch, og flere) (Barnabé 2017 s. 319). Amatørprogrammet Zquest ble utviklet for å lage egne *Zelda*-spill, og Lunar Magic for *Super Mario World* (det sistnevnte utviklet ulovlig av en spiller som kaller seg FuSoYa, og distribuert gratis siden 2000).

“Det er ofte stor valgfrihet i den visuelle vinklingen: “A third-person, isometric perspective has the advantage of allowing a player to actually see the characters in action, which can often be just as appealing as seeing through the characters’ eyes.” (Matt Barton sitert fra Rauscher 2012 s. 202). Det er som om spilleren kan styre et kamera “whose movements can often be controlled as if the player were a phantom movie director” (Steven Poole sitert fra Rauscher 2012 s. 168). At ungdom er vant til subjektive kamerainnstillinger fra dataspill har trolig ført til hyppigere bruk også innen filmbransjen når det skal produseres actionfilmer og andre blockbustere (Parkinson 2012 s. 25).

I 1997 skrev den franske dataspilleksperten Roger-Pierre Lagrange at inntektene i verdens dataspillindustri hadde gått forbi inntektene i verdens filmindustri (1997 s. 26). I 1999 var de globale inntektene til filmindustrien 80 milliarder dollar, mens dataspillbransjens inntekter var 120 milliarder dollar (statistikk gjengitt fra Genvo 2002 s. 17). “Spillindustrien tjente i fjor [i 2017] 108,9 milliarder dollar. Til sammenligning er det internasjonale kinomarkedet verdsatt til rundt 40 milliarder dollar og musikkindustrien til 47,5 milliarder dollar (ifølge nettsiden Statista.com, som samler og publiserer markedsstatistikk). Spillserier som *Grand Theft Auto*, *Zelda*, *Call of Duty* og *Last of Us* er kulturprodukter som utfordrer selv de største av Hollywoods filmproduksjoner hva gjelder publikumsappell og populærkulturelt gjennomslag.” (*Morgenbladet* 21.–27. september 2018 s. 9)

“Spillet *Grand Theft Auto IV* tilbyr plateselskaper i krise nye “lokaler”. Selve spillet skal faktisk brukes som en musikkbutikk. [...] Spillet inneholder også i denne utgaven hele 200 låter med ulike band, som avspilles på radiostasjoner man stiller inn radioen på. Musikkutvalget på disse radiostasjonene har tidligere vist seg å kunne gi en kraftig promoeffekt på platesalget, og egne CD-bokser fra hvert spill er utgitt. [...] Denne gangen er hovedpersonen Niko utstyrt med en mobiltelefon. Når du hører en låt du liker på radioen, kan du sende en SMS til et spesielt nummer. Dette fungerer som et bokmerke. Når du senere går inn på Rockstars nye sosiale nettverk for å diskutere spillet, vil favorittlåtene dine ligge klar i en bestillingsliste. Derfra kan du bestille dem for 99 cent stykket – i helt ubeskyttet mp3-format.” (Per Kristian Bjørkeng i *Aftenposten* 2. mai 2008 s. 9)

I 2017 var de globale inntektene tjent på dataspill over 108 milliarder dollar, større enn film- og musikkindustrien til sammen (*Morgenbladet* 5.–11. oktober 2018 s. 28).

Det har blitt spådd at dataspill “will be to the twenty-first century what the film was to the twentieth” (Robin D. Laws i Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 61). I motsetning til i filmer kan hvert objekt i prinsippet ses fra enhver synsvinkel, en uendelighet av perspektiver (Diberder og Diberder 1998 s. 260).

“Spilverdenen er en spraglet størrelse. På en og samme tid er der tale om en mastodontisk underholdningsindustri, der med en årlig omsætning på omtrent 80

billions dollars langt overgår filmindustriens omfang – men samtidig er spilverdenen karakteriseret ved også at have dels en lang række uafhængige produksjoner og samtidig at være delvist drevet av fan communities og deres passion for spesifikke spill.” (Steffen Moestrup i *Ny tid* 20. august 2015 s. 27)

“Over halvparten av alle barn og voksne i vesten spiller dataspill regelmessig. Analysefirmaet Gartner anslår at den globale spillindustrien i 2015 vil omsette for så mye som 686 milliarder kroner. I Sverige har forsker Lina Eklund på Sociologiska institutionen ved universitetet i Stockholm funnet at over 40 prosent av befolkningen over 12 år i snitt spiller mellom én til ti timer i uka. Tall som også er overførbare til Norge. [...] I november 2013 viste en undersøkelse at 1,2 milliarder av verdens befolkning spiller dataspill. 46 prosent av disse er kvinner. [...] I 2012 ble “League of Legends” verdens mest spilte spill, med 1,3 milliarder spilltimer globalt. I 2014 spilles det av 67 millioner spillere.” (*Dagbladets Magasinet* 6. september 2014 s. 19-20)

Barn og unge har ofte store utfoldelsesønsker, men få utfoldelsesmuligheter, og spillene kompenserer for dette (Fritz 1995 s. 240). “Det handler om identitetsbygging, å markere uavhengighet. På mange måter er dataspilling det nye ungdomsopprøret, særlig blant gutter.” (professor Faltin Karlsen i *Aftenposten* 29. august 2014 s. 10)

I boka *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces* (2002), redigert av Geoff King og Tanya Krzywinska, sammenligner forskere filmmediet og dataspillmediet blant annet for å finne ut hvordan filmanalyse kan brukes i analyse av dataspill. Boka inneholder analyser av “first person shooter”-spill.

CyberConnect2 og Capcoms actionspill *Asura's Wrath* (2012) “utfordrer grensen mellom spill og film. Det er veldig tydelig at spillet er laget av en gjeng animatører og illustratører. [...] Det er rett og slett en serie med filmsekvenser, blandet med noen små, spillbare segmenter [...]. Guden Asura er kastet ned til jordoverflaten etter at kollegaene hans finner ham stående over den døde keiseren deres med blodige hender. Asura er blitt lurt, og jobber seg tilbake opp til himmelen med en forrykende vrede. Selve motivet er sinnet til Asura, et element som bare vokser og vokser til helt sinnssyke proporsjoner. Slåsskamper som starter på bakkenivå ender som regel ute i verdensrommet, med fantasifulle motstandere som vokser til planetstørrelser.”

Investigate Norths *Cloud Chamber* (2013) er delvis et dataspill, delvis film og delvis et sosialt medium via Internett. “Cloud Chamber orchestrates “found footage” across a variety of media. Players navigate, collaborate and interact in order to access found media (films, diaries, documents, etc) – they are detectives discovering what actually happened. The experience can be described as “a single site Altered Reality Game”. It is fiction for the Facebook generation – part social network, part filmed mystery and part game. The tone mixes psychological thriller

elements with supernatural horror and real space science to draw players into a dark mystery. As players explore the story, the mysteries of the human psyche and the heartless voids and immensities of outer space become one.” (<http://investigatenorth.com/production/cloud-chamber/>; lesedato 22.02.13)

Microproses strategispill *Civilization* (1992) var i en periode et av verdens mest spilte dataspill, med 2,5 millioner solgte eksemplarer (Trémel 2001 s. 232).

På 1990-tallet viste undersøkelser at spillingen primært foregikk på ettermiddagen før familien samlet seg foran TVen (Diberder og Diberder 1998 s. 95). Undersøkelser fra 1990-tallet kom fram til at det var flere skoleflinke enn skolesvake barn som spilte dataspill, men de skolesvake hadde en tendens til å spille lenger (Diberder og Diberder 1998 s. 221). Den amerikanske bransjeorganisasjonen hevdet i sin årlige rapport i 2012 at 47 % av alle spillere er kvinner.

“Unlike narrative, simulations are not just made of sequences of events, they also incorporate behavioral rules.” (Wolf og Perron 2003 s. 227) “A film about a plane landing is a narrative: an observer could interpret it in different ways (i.e., “it’s a normal landing” or “it’s an emergency landing”), but she cannot manipulate it and influence how the plane will land since film sequences are fixed and unalterable. By contrast, the flight simulator allows the player to perform actions that will modify the behavior of the system in a way that is similar to the behavior of the actual plane. If the player increases the power variable on the simulator, the simulated plane will later move faster through the virtual sky on the computer screen. [...] video games are just a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation.” (Wolf og Perron 2003 s. 224). En amerikansk jagerflyger uttalte i 1987 etter å ha bombet i Libya: “Det var mye enklere enn på simulatorene” (sitert fra Diberder og Diberder 1998 s. 68).

Ifølge Arthur Asa Berger kan “dataspill” kortfattet summeres som “interactive narrative texts with multi-dimensional characters” (Berger 2002 s. 9; i kursiv hos Berger). Et godt spill har balanse mellom de forutsigbare innslagene og de uforutsigbare. Et dataspill kan ha en kort eller lang læringskurve (Berger 2002 s. 102). I “vanskelige” spill er læringskurven kort og bratt.

“[V]ideo games make players work in two ways: first, players are involved in the events of the game and second, players are also involved in finding out the way the game works.” (Berger 2002 s. 15)

Berger har i en bok om dataspill fra 2002 (s. 32) følgende sammenligning (noen små endringer er foretatt av HR):

Differences between print and electronic interactive narratives:

Print narratives (books)

Electronic narratives

1. Linear and multi-linear

1. Non-linear/multi-directional

- | | |
|---|---|
| 2. Author tells, reader “listens” | 2. “Reader/player” is part of story |
| 3. Author is creative but
role of reader great | 3. Designer is “creative” but
role of player great |
| 4. Hot medium (McLuhan)
Low in participation | 4. Cool medium (Mc Luhan)
High in participation |
| 5. Words basic | 5. Visual images and sound basic |
| 6. Reader guided through territory | 6. Reader/player explores territory |
| 7. Interior world basic | 7. Exterior world basic |
| 8. Imagination | 8. Immersion |
| 9. Strong characterization | 9. Weak characterization |
| 10. Endings strong | 10. Endings weak or problematical |
| 11. Reader external to events | 11. Reader/player is internal to events |
| 12. Participation by identification | 12. Actual participation |
| 13. Characters have great freedom | 13. Characters select from available choices |
| 14. Illustrations relative simple | 14. Graphics, music and sound powerful |
| 15. Construction of story hidden | 15. Construction of story discovered |
| 16. Many kinds of structure | 16. Mazes and tangled rhizomes |
| 17. Human relations basic | 17. Achieving goals basic |
| 18. Willing suspension of disbelief | 18. Activity leads to involvement |

“I have long been struck by the power of the computer game to mesmerize, to hold the attention of otherwise restless children for hours and even days. I have watched otherwise unruly children focus, study, collaborate, and problem-solve. They read hint books, save checkpoints, the better to be able to try “what if” scenarios. They consult, they create. They solve.” (Donald A. Norman gjengitt etter Frété 2002)

Mange dataspill er pek-og-klikk-spill der spilleren bruker musa og tastaturet for å navigere, men bruk av joystick, bilratt m.m. forekommer også.

Fotorealisme er målet som spillprodusentene ønsker å oppnå, men som er avhengig av avansert maskin- og programvare både hos produsentene og brukerne. “The “realism” of the games was the simplest and quickest way that consumers could compare systems, and the complexity of graphic detail and gameplay became the main areas in which home games would compete for players.” (Wolf og Perron 2003 s. 58) Et annet mål er immersjon, dvs. at spilleren skal bli fullstendig oppslukt og oppleve at hun/han befinner seg inne i spillet, på “innsiden” av det. En undersøkelse fra 1990-tallet viste at barn hadde en tendens til å sette seg mye nærmere skjermen når de spilte enn når de så fjernsyn (Diberder og Diberder 1998 s. 210-211).

“*Immersion* is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus.” (Murray 2000

s. 98) Ved immersjon glemmer spilleren forskjellen mellom spillverdenen og den virkelige verden – distansen mellom dem blir ikke lenger sanset (Faulstich 2008b s. 298).

Gordon Callejas bok *In-game: From Immersion to Incorporation* (2011) er en “investigation of what makes digital games engaging to players and a reexamination of the concept of immersion. Digital games offer a vast range of engaging experiences, from the serene exploration of beautifully rendered landscapes to the deeply cognitive challenges presented by strategic simulations to the adrenaline rush of competitive team-based shoot-outs. Digital games enable experiences that are considerably different from a reader’s engagement with literature or a moviegoer’s experience of a movie. [...] six dimensions of player involvement: kinesthetic, spatial, shared, narrative, affective, and ludic. The intensified and internalized experiential blend can culminate in incorporation – a concept that Calleja proposes as an alternative to the problematic immersion.” (<https://mitpress.mit.edu/books/game>; lesedato 17.06.22)

Noen dataspill har blitt “kritisert for å være for realistisk. Det ble nemlig hevdet i kjølvannet av terroraksjonen 11. september at terroristene hadde trent på å treffe skyskraperne ved å spille Microsofts *Flight Simulator*-spill, og enkelte mente at spillet måtte gjøres mindre realistisk [...] FIFA nekter utviklerne [EAs *FIFA 10*, 2009] å lage realistiske dommere som kan tabbe seg ut. FIFA vil at dommerne skal fremstå som feilfrie og perfekte i spillet, og håper at denne fremstillingen vil stille dommerne i et bedre lys i virkeligheten også. [...] med realistiske skader på bilen, blir spillutviklerne tvunget [av bilprodusenter] til å gjøre bilene uskadelige i spill. [...] Realisme er fortsatt en hellig gral for mange, men nå er det ikke lenger teknologien som forhindrer utviklerne fra å gi deg en autentisk spillopplevelse. Det er rettighetshaverne som er blitt den nye sperren.” (*Aftenposten* 9. oktober 2009 s. 11)

“Neurotracker[:] En oppfinnelse utviklet av den verdensledende nevrofysikeren Dr. Faubert, som skal måle og forbedre kognitiv prestasjon innen idrett. Den skal stimulere evnen til å fange opp forskjellige objekter som viser seg på en stor 3D-skjerm og utfordre idrettsutøvere til å spre oppmerksomheten ved å treffe mange mål i raskt tempo. [...] Neurotracker består av en projektor og et par briller. På skjermen beveger åtte gule tennisballer seg raskere og raskere rundt, mønsteret er ikke logisk. Før spillet starter, lyser fire av ballene. Når spillet stopper, skal man kunne plassere nøyaktig hvor de fire ballene befinner seg. Poenget er å trene på å håndtere informasjon i stadig større hastighet. [...] Jo mindre man tenker, desto bedre presterer man. Poenget er at dette er veldig trenbart. Det avgjørende er hvor du retter oppmerksomheten. Å tenke for mye kan hemme mer enn det fremmer prestasjoner. Det er som å kjøre bil og gire. Hvis du tenker for mye på hvordan du skal gire, blir giringen ofte klønete [...] For å komme videre i spillet må man klare å gjenkjenne alle ballene, hvis ikke settes man tilbake til et lavere nivå.” (*A-magasinet* 5. desember 2014 s. 45-48)

Noen spill kan lastes ned direkte fra nettsider til egen PC. Telltale Games' spill *Sam & Max* (2007) "kan lastes ned via nettsidene til Telltale Games, enten som enkeltepisoder eller som abonnement på alle episodene i sesongen" (*Aftenposten* 11. januar 2008). Men ikke alle nedlastbare versjoner er like: "Tenk deg følgende: Du er på vei hjem fra jobb, og rusler forbi Norli Bokhandel der du i vinduet ser at den nye Dan Brown-boken endelig er i salg. Du går inn og betaler, før du rusler videre. Lenger ned i gaten går du forbi Ark, som lokker med den samme boken, men med en plakat som proklamerer "Ett ekstra kapittel i boken – Kun hos Ark". Utenkelig? Tja... Kjøper man dataspill, risikerer man ovennevnte situasjon ganske ofte. Det er nemlig ikke uvanlig at spillutgiverne tilbyr store butikkjeder eksklusivt innhold i nye spill. Alt fra eksklusive våpen, klesdrakter, utstyr og musikk, til nye områder i spillet som må låses opp med en unik engangskode. Og den gis kun bort sammen med spillet, og bare når man kjøper spillet på "rett" sted." (*Aftenposten* 4. desember 2009)

Under produksjon av dataspill brukes det ofte en såkalt "setting bible" som "includes inspirational production sketches and a description of the setting, which maintains a consistency of depiction within a team of game developers" (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 60). En setting-bibel "can also be used to provide information to novelists, screenwriters, and other creators assigned to adapt the property to other media" (s. 60).

"Game balance is a video game design concept where the strengths of a character or a particular strategy are offset by a proportional drawback in another area to prevent domination of one character or gaming approach. There is no such thing as a perfectly balanced game. Despite the best efforts of designers, some characters or strategies end up being stronger than others, both in specific areas and across the board. [...] Balancing is exceptionally difficult for game designers. In fighting games, there may only be a few variables weighted with a relatively simple formula. For example, the more powerful a character's strike, the slower he or she will move. Even this is far from perfect, as the middle characters (average speed, average striking power) hold an overall advantage on characters at either extreme (fast/weak or slow/strong). The issue of balancing becomes more pronounced in complex games like role-playing games, where a character has multiple traits that must advance as levels are reached. This introduces even more variable considerations for game designers. Because of these difficulties, game designers often use cheats, like giving the weakest character the strongest special attack or the strongest, slowest character a faster special attack. Rather than solving the problem, these compensation mechanisms often lead to degenerate game play, where a one-attack, degenerate strategy becomes an effective winning method. That said, as more game versions are released, game designers become more adept at balancing characters." (<https://www.techopedia.com/definition/27041/game-balance>; lesedato 08.11.16)

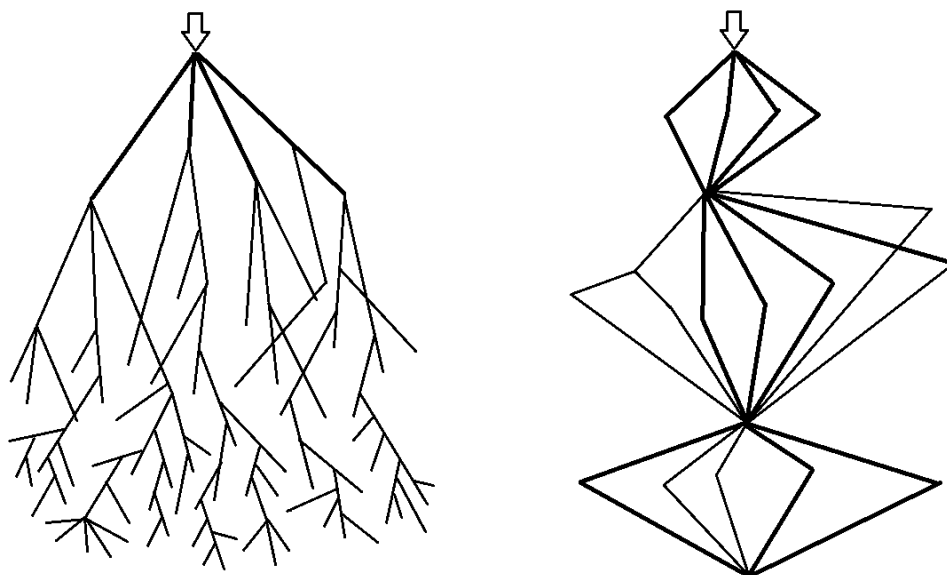
Spillprodusentene lager komponenter som “provides a foundation for narrative by establishing an attractive imaginary world rife with possibility, but relies on the players themselves to generate the narrative during play” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 62). Historier blir ofte “so large that the game authors don’t get to see them” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 63), dvs. ikke kan prøve ut alle muligheter som spillet gir.

“The importance of the narrative background varies with the genre of the game. There is in principle no reason why a complex fictional plot could not be presented in game form and constitute the focus of player/readers’ interest. Players would be solving problems or accomplishing certain tasks to be allowed to get to the next episode. Experience has shown, however, that the formula is not very successful. When readers are really interested in “what happens next,” they do not want to find unnecessary obstacles thrown in their way. The narrative element of computer games is therefore typically subordinated to the playing action.” (Marie-Laure Ryan i Ryan 2004 s. 350)

Potensiell narrativitet realiseres i større eller mindre grad i spillernes hode, dvs. at det er fortellemønstre som ikke trenger å være objektivt til stede i spillet, men som dannes i spillerens forståelse, opplevelse og “konstruksjon” av spillets mening.

I et dataspill kan det være “a core set of events that organize the story of the game, called *critical path* in videogame jargon, which is a series of milestones that the player needs to hit in order to advance.” (Clara Fernández-Vara i <https://www.revistaatalante.com>; lesedato 19.04.24)

Det kan være mange valg spilleren kan ta gjennom spillets forløp, men ulike alternativer kan etter noen sekvenser i spillet lede til samme sted i “historien”, slik at valgmulighetene blir begrenset til en overskuelig mengde. Det er vesentlig forskjell mellom venstre modell nedenfor (svært mange valgmuligheter) og høyre modell (begrenset valgmulighet):



Modeller for spillplottet kan kalles perlerad-modellen, forgrenings-modellen, byggekloss-modellen og fornøyelsespark-modellen:

Perlerad-modellen: Spilleren føres gjennom en rad av hendelser som er forutbestemt av skaperne av spillet, ofte med store hendelser som perler på en snor, Det er altså noe lineært ved et slikt gameplay, fordi det i hovedsak bare finnes én vei gjennom det spillet tilbyr av opplevelser.

Forgrenings-modellen: Spilleren har valgmuligheter på strategiske punkter i spillet, f.eks. valget mellom to veier videre, veier som eventuelt senere ender opp på samme sted, men som byr på ulike utfordringer underveis.

Byggekloss-modellen: Dette er ofte strategispill der spilleren skaper en slags historie gjennom sine valg, og denne prosessen kan f.eks. bety at en nasjon oppstår, med byer, landsbruksområder osv. som spilleren kontrollerer.

Fornøyelsespark-modellen: Her skal spilleren utforske en digitalt skapt verden. Det kan være en sentral historie å følge, men det er mange mindre historier som krysser denne og som spilleren kan utføre. Det kan dreie seg om rollespill der spilleren langsomt bygger opp sin karakter gjennom valg som tas.

I *Planescape Torment* (1999; Interplay) “Quests and sub-quests are so numerous that the avatar carries a journal that is automatically updated to help the player keep track.” (Diane Carr i <https://www.gamestudies.org/0301/carr/>; lesedato 15.12.03)

“Being free to act how you want in a video game is liberating. But, however ideal that pursuit might be, true freedom is impossible. From a strictly technical standpoint, developers cannot account for every single whim a player might have

and can't make allowances for every possible action to every possible situation. The attempt would give games an impossibly long development cycle, with the end result invariably being a real life simulator in a different setting. Not the most enthralling experience. [...] At a narrative level, too much freedom allows the player to undermine a carefully constructed story. [...] For the narrative to make any sense and have a point, the game needs to restrict the player – even if it is a game with multiple endings or branching storylines. By gently steering the player towards restricted choices, the actual limitations can be “hidden”. Sandbox and open world games like Grand Theft Auto V and Skyrim celebrate their sense of freedom and choice, which immediately makes every restriction obvious and jarring. [...] Linearity can enhance a game in ways freedom cannot. Freedom and choice are seen as important elements in contemporary video games, but perhaps more important is the need to mask what freedoms and choices are being kept from the player. While exhaustive options are certainly a nice thought, there are simply too many possibilities: every person is unique and will have their own way to approach a situation.” (Dakota Barker i <http://www.pcauthority.com.au/Feature/390824,the-illusion-of-choice-in-games.aspx>; lesedato 02.11.16)

“*Portal 2* (Valve, 2011) players for example explore evocative environments and solve puzzles to uncover the details of a complex plot. Games such as *Gone Home* (The Fulbright Company, 2013) and *What Remains of Edith Finch* (Annapura Interactive, 2017) adapt the adventure game conventions and spatial exploration of interactive fiction in developing richly imagined narratives of mysterious family histories. *Firewatch* (Camp Santo, 2016) places the player in a first-person role of a fire lookout trying to locate two girls who have gone missing after launching fireworks and igniting a forest fire. The game is much more about interpersonal relationships and existential choices than it is about winning or losing. The increasingly popular “mystery adventure narrative” genre provides many examples of games that are much closer to novels that the player explores than they are to first-person shooters.” (Rettberg 2019 s. 116)

“*Sleeping Dogs* is an open-world role-playing game developed by United Front Games, a Canadian Studio based in Vancouver, in conjunction with Square Enix London Studios and released by Square Enix in 2012. The game features the city of Hong Kong and the society of Chinese Triads. While the game itself is mainly a representation of post-colonial Hong Kong targeting a transnational audience entrenched in similar gameplay mechanics of the genre, the native Hong Kong players react to these reconstructions of Hong Kong through their own gameplay and unique interpretations. The virtual city is not a static representation but a congruence of vigorous interactions between the originally designed space and gamic actions of the players.” (Ge Zhang i https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2014/04/GAME_3_Subcultures_Zhang.pdf; lesedato 28.05.21)

“Progression gameplay is a game design term that refers to video game mechanics in which the designer sets a course of action that a player must complete to move

forward in the game. Progression gameplay depends heavily on checkpoints that a character must reach to advance to the next level. These checkpoints vary according to the game genre. Some general checkpoints include:

- Defeating the level boss in action, adventure and role-playing games (RPGs)
- Finishing in the top three on a particular track in racing games
- Completing a series of puzzles in a puzzle game
- Destroying the enemies' home base in real-time strategy games

The majority of games are built according to a progression gameplay model. Progression gameplay is popular with designers because it allows them to craft a solid storyline around the action of the game. The goal of every game is to be both immersive and fun to play. Supporters of progression gameplay point out that, because the designers know the course a game will take, they can build a much deeper and more complex story around that course. On the opposite side, proponents of emergent gameplay want games where the random actions of the players affect both the story and the world they take place in, leading to limitless possibilities rather than a limited number of outcomes that are mapped out by designers. There is, of course, a lot of middle ground between the two approaches. Many games have elements of both progression and emergent gameplay.” (<https://www.techopedia.com/definition/27044/progression-gameplay>; lesedato 08.11.16)

“Since it is something of a sport to outwit the copy protection, the *cracker* often wants to show off when he has succeeded. Thus he will leave his signature as a short program at the beginning of the games he has successfully cracked: ‘This game was cracked by ...’ This type of activity is called creating an *intro*, which can include moving pictures and sounds, etc. However, when this activity is elaborated further, it turns into a form of art and takes on a different function. The products are then called *demos*. It appears that some groups of computer captivated youth got together primarily in order to work on demos as an art form – and to compete with other groups in making the best demos.” (Sefton-Green 1998 s. 160)

“*Velvet-Strike* is a collection of graffiti that can be ‘sprayed’ on the walls and rooms of the shooter game *Counter-Strike*, a multi-user game [...] *Velvet-Strike* enables users to spray their anti-war graffiti (one of them reads ‘Hostages of Military Fantasy’) onto the walls of the game environment.” (Paul 2015 s. 203) Anne Marie Schleiner, Joan Leandre og Brody Condon “created a post-9/11 piece that allowed users to intervene in online games of *Counterstrike* by downloading patches that would allow them to decorate the in-game environment with anti-war and subversive messages” (Dovey og Kennedy 2006 s. 139).

I noen spill får spilleren “mana points”. “Mana[:] Commonly referred to as “Magic Points” or MP in Role Playing Games and depicted by the Mana Meter. A subset of Life Energy, mana is the spiritual fuel that makes Functional Magic work [...] and is used up as the character casts spells or performs other superhuman acts. Each character can use only a limited amount of mana before running out, thus restricting the number and strength of spells that can be cast consecutively. Typically the character has a store of mana on or inside his person (in which case this limit is caused by the character having a finite supply to work with), or draws it from a Background Magic Field on demand (in which case this limit is caused by the strain that gathering it places on their body). How it’s regenerated once used depends on the story. It could simply require rest or eating, or it could require more exotic means, such as Intimate Healing or feeding on the Life Energy of others. [...] Mana can have many names, and often overlaps with Ki [= life force energy] in its depiction – what differentiates them is how they are drawn out and used. Typically Ki Attacks are martial-arts-based and can be improved through physical training, while wielding mana is an exclusively mental affair which may require components and rituals.” (<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Mana>; lesedato 05.12.17)

Av og til prøver spillprodusentene å få spillene til å minne om bøker. Om Nintendo-spillet *Hotel Dusk* (2007), der en etterforsker prøver å løse en kriminalsak blant annet gjennom å snakke med andre på hotellet, skriver en anmelder: “Hotel Dusk er et håndholdt eventyrspill. Du holder DS-en [dvs. Nintendo DS] 90 grader vridd i forhold til normalen, som en bok.” (*Aftenposten* 20. april 2007 s. 10) ““Blue Toad Murder Files” (PS3) – “Buzz”-skaperne kommer her med en annerledes spillopplevelse i form av et detektivmysterium i flere deler. De første to episodene er litt langdryge og innholdsløse, selv om de bare varer en time hver.” (*Dagbladet* 13. januar 2010 s. 49)

Spillutvikleren Sam Barlow “er skaperen av *Her Story* til iOS og PC, et spill som tilhører “found footage”-sjangeren vi kjenner fra filmens verden. Found footage var populært fra midten av 90-tallet frem til begynnelsen av 2000-tallet, og går ut på å presentere hele filmer, eller deler av filmer, gjennom videoklipp som har utseendet til hjemmevideoer, overvåkningsvideoer og liknende. De er tilsynelatende filmet med utstyr av begrenset kvalitet, og har på mange måter utseende til dokumentarer selv om det er snakk om fiksjon. [...] Her byr han på en spennende kriminalfortelling presentert gjennom en omfattende samling med videoer funnet i arkivene til politiet. Alle viser intervjuer med en forholdsvis ung kvinne, som er anklaget for mordet på hennes ektemann i 1994. Vår oppgave er å finne og lagre de ulike klippene, ved hjelp av gradvis mer innviklede nøkkelord. Til syvende og sist er målet naturligvis å løse saken, ved å granske informasjonen vi gradvis avdekker. For å finne videoene vi trenger må vi ta i bruk en søkemotor på en datamaskin med et operativsystem som minner om Windows 95. Innledningsvis har vi bare noen få videoer å forholde oss til, men ved å lytte nøye til svarene kvinnen gir, finner vi nøkkelord å søke på for å kunne gå dypere i etterforskningen. Man starter med

banale ord som eksempelvis “husband”, “murder” og “alibi”. Deretter raffineres søkene basert på informasjonen du sitter på, slik at de viktige detaljene kommer frem i lyset. Den ikke-lineære strukturen på fortellingen er kanskje det mest fascinerende aspektet ved *Her Story*. Den gir deg fullstendig frihet til å lede etterforskningen på din egen måte. Dette betyr at spillet er annerledes for alle spillere, og løsningen vil også variere basert på fremgangsmåten. På mange måter kan man si at *Her Story* blir Your Story. Et annet interessant aspekt ved spillet er innsatsen Barlow har lagt ned i detaljene. Alle klippene er spilt inn av skuespiller Viva Seifert, i en stil som har uttrykket til gamle VHS-videoer.” (Fabrizia Malgieri i <http://www.gamereactor.no/anmeldelser/333984/Her+Story/>; lesedato 31.08.15)

I *The Typing of the Dead* (1999 og senere versjoner) må spilleren raskest mulig skrive ordet som står på en lapp rundt halsen på zombier, ellers er det umulig å drepe dem. “The Typing of the Dead is an outrageous and interesting take on House of the Dead II, an on-rails zombie shooter. Instead of blasting away decaying creatures with a pistol, you’ll have to type out words and phrases that appear on your screen.” (<https://gamefabrique.com/games/the-typing-of-the-dead/>; lesedato 14.05.20)

ArmorGames’ *Achievement Unlocked 2* (2010) avsluttes med at det dukker opp en tekst på skjermen der spilleren bebreides for å ha brukt tid på spillet i stedet for noe mer nyttig (<http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/jeux-video-dominante-hermeneutique>; lesedato 14.01.21).

Til dataspillet *Battlefield 4* (2013; utviklet av DICE og utgitt av Electronic Arts) ble det lagd en “companion app” (i dette tilfellet kalt “Commander App”) som kunne brukes til å vise på en annen skjerm kampområdet på et kart (Böck, Ingelmann m.fl. 2017 s. 72).

Rockstar & Take Two Interactives’ *L. A. Noire* (2011) skal gjennom sitt design “hamre inn noirfølelsen gjennom en realistisk, mørk stemning og historie [...] Avhørene av mistenkte og vitner er uten tvil det beste med spillet, det er også vanskelig å ikke la seg imponere av de absolutt latterlige flotte ansiktsanimasjonene. Dette åpner også for at du må tolke ansiktsspråket for å se om de lyver, eller om du kan stole på at de snakker sant – en velkommen nyvinning.” (*Dagbladet* 25. mai 2011 s. 49)

Access Games m.fl.s *D4* (2014) “serverer abstrakte forestillinger om tid, rom og drømmenes kraft gjennom en historie med klassiske motiver og bekmørke undertoner, fortalt med et overlegg av surrealistisk, men likeså kullsvart humor. Et dyptgående plot som gjør bruk av alternative virkelighetsoppfatninger i tråd med magisk realisme, kvantefysikk og Sigmund Freuds drømmeteorier er i “D4” gjort (nesten) forståelig for folk flest. En del av mysteriet som skal etterforskes, er hvilken av de tre vi faktisk befinner oss i: Drømmer, magi eller sci-fi? Spillet

henter tonnevis av innhold fra David Lynchs serie “Twin Peaks.” (Dagbladet 24. september 2014 s. 36)

Det finnes mange måter å spille dataspill på. I 1995 ble et høyhus ved Delft University of Technology i Nederland brukt til å spille *Tetris*. Lysene i takene på de mange kontorene i høyhuset var koblet til en datamaskin, slik at det gikk an å stå utenfor bygget med datamaskinen og spille. Spillarealet for de fallende Tetris-“puslespillbrikkene” var ca. 2000 kvadratmeter. Noe tilsvarende ble gjort ved det amerikanske Brown University fem år senere. Noen studenter ved universitet MIT i USA brukte vinduene i høyhuset Green Building til å spille *Tetris*, der lysene i hver etasje var programmert slik at de dannet fallende former i forskjellige farger på fasaden, men i motsetning til i *Tetris* forsvant ikke formene hvis de dannet hele linjer nederst (Barnabé 2017 s. 368).

Kino 1 i Sandvika leide i 2007 ut kinosaler til dataspillere som ville bruke kinolerretet til spillingen. Noen interaktive spill har blitt spilt via telefon (en telefon er i dag i seg selv er en liten datamaskin).

“40-50 deltagere kan spille sammen på et kinolerret. [...] Mobilskjermen kan vise informasjon fra spillet som bare er ment for deg, samtidig som du kan kontrollere figuren din på kinolerretet ved å bruke tastene på mobilen. [...] Kino 1 i Sandvika har allerede i lengre tid leid ut saler til dataspillere som vil boltre seg på kjempeskjerm, og vil nå vurdere løsningen til [det kommersielle selskapet] Tell.u. - Problemet er at vanlige spill ikke egner seg for så mange. Det er gjerne to som spiller, og så sitter 20 stykker rundt og venter. Ved å bruke mobilen i stedet, kan alle delta, sier Knut Eilif Husa i Tell.u. Han ser for seg flere ulike bruksmodeller. Enten at det settes av flere timer til spillere, omtrent som en kinoforestilling, eller at noen minutter før hver forestilling brukes til spill. Betaling kan foregå via deltagerens mobilregning. [...] Tell.u arbeider allerede med en alternativ versjon av det populære spillet Guita Hero, hvor du i stedet for en lekegitar bruker mobilen til å spille på ditt eget instrument. Slik kan deltagerne i en kinosal leke at de spiller som et helt orkester på mobilene sine.” (Aftenposten 18. oktober 2007 s. 6-7)

Det tyske spillet *Villa* kunne fra 1994 spilles ved å ringe et bestemt telefonnummer. Det tenkte stedet for handlingen i spillet var en gammel villa med tre etasjer og ca. 30 rom og lokaliteter (fyringskjeller, gjesterom, spisesal, terrasse, heis m.m.). I hvert av disse simulerte rommene produserte en computer passende bakgrunnslyder og noen muntlige tekster. Ved hjelp at telefontastaturet kunne en innringer bevege seg fra rom til rom i villaen og legge igjen egne muntlige tekster eller avlytte andres tekster. *Villa* skal ha vært verdens første såkalte Audio-Reality-prosjekt og ble utviklet av tyskerne André Schnoor og Steffen Wernéry (Zey 1995 s. 259). Spillet ble etterfulgt av et lignende spill, som foregikk på en virtuell romstasjon og het *Starbase 49*. Såkalte “hotlines” opprettes av spillprodusenter og gjør det mulig for spillere som ikke kommer videre å ringe for å få tips (Hitzler, Bucher og Niederbacher 2001 s. 119).

MOBA-spill er en Multiplayer Online Battle Arena (også kalt ARTS: action real-time strategy). “Like other games in the MOBA genre, Heroes of Order and Chaos is a team-based action-strategy game in which two teams fight each other and try to destroy the enemy base. The base spawns minions in waves that push forward and attack, and there are defense towers that must be taken down before the base can be reached. Everyone starts each game at level one, and as you kill minions and enemy champs, you earn XP and money. The XP increases your level throughout the game, earning you new skills and greater power, and the money can be spent at the store in your base to purchase new items that enhance your stats.” (<http://www.examiner.com/article/moba-goes-mobile>; lesedato 17.06.13)

Kontroll- og menysystemet varierer fra konsoll til konsoll og fra spill til spill. Også måten det spilles på varierer svært. Spillet *Skærmtrolden Hugo* (1991) ble spilt ved å ringe inn til et program og deretter trykke på telefontaster for å styre avataren. I London Studios *Eyepet* (2009) til PlayStation er det et kamera som plasseres ned mot gulvet, og som gjør det mulig for spillerne å se seg selv på TV-skjermen leke med et digitalt kjæledyr. Det kreves god belysning for at det skal fungere optimalt.

“Spillopplevelser der man skal ta vare på et virtuelt kjæledyr, er ingen ny oppfinnelse. Allerede i 1985 kunne du stille og ta vare på en liten mann som flyttet inn i din Commodore 64 i spillet *Little Computer People*, og i senere år har spill som *Nintendogs* og fenomener som *Tamagotchi* gitt barn og unge ansvar for søte små virtuelle vesener som krever omsorg og pleie. Sonys *Eye-Pet* følger i samme fotspor. Også her dukker det opp et søtt lite dyr på TV-skjermen – en slags blanding av en ape og en hvalp – som skal mates, stelles og lekes med. Det nyskapende er den innovative bruken av Sonys eget PS3-kamera Playstation Eye. Kameraet posisjoneres nemlig slik at det peker på gulvet foran TV-en. Og dermed ser det på TV-skjermen ut som den lille krabaten løper rundt på ditt eget stuegulv. Barna kan dermed legge seg ned og se seg selv på skjermen mens de koser og leker med dyret, som reagerer på barnas bevegelser. [...] Å holde opp et kort som blir forvandlet til virtuelle gjenstander på skjermen, krever høy presisjon og nøyaktighet av barna” (*Dagbladet* 30. oktober 2009 s. 12).

I en “warp zone” eller warp-tunnel kan spilleren gå fra et spillnivå til et annet. En “quick-time event” (QTE) er et kort tidsrom der spilleren må handle raskt, ellers går muligheter tapt som ikke kommer tilbake. I en quick time event dukker det f.eks. opp en ordre om å gjøre noe på tastaturet, og spilleren har da svært kort tid på seg til å trykke på tilsvarende tegn på sitt eget tastatur. “A quick-time event is actually a video game conceit designed to blur the line between the cinematic and interactive elements in a video game. [...] A quick-time event is a prompt in a video game that makes you perform a rapid action (Press space bar! Press F! Press right!) to move the game along. [...] The quick-time event is often maligned in the gaming community, because it can often feel like a tacked-on way to get you to interact with a scene that may not need – or warrant – interaction. (A cringe-worthy

example in “Call of Duty: Advanced Warfare” cheerfully asks you to “Press F to pay respects” at a soldier’s tomb [...] [...] it might mean that the command to open the door involves spinning the joystick like a little knob, instead of just quickly pressing enter.” (Kate Kershner i <https://electronics.howstuffworks.com/quick-time-events.htm>; lesedato 07.05.21)

“So-called “quick time events”, during which the player must respond quickly to on-screen button prompts in order to make the scene unfold in a certain way, has seen a renaissance following popular action-adventures like *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) and *God of War* (SCE Studio Santa Monica, 2005). The playable real-time cinematics of *Fahrenheit* and *Heavy Rain* can also be seen as a part of this larger trend.” (Rune Klevjer i <https://bora.uib.no/bora-xmlui/bitstream/handle/1956/17275/Klevjer>; lesedato 18.12.24)

Noen spill har et nedtellingskonsept (“countdown”) som gjør at spilleren har tidspress. Infocoms *Deadline* (1982) gir spilleren 12 timer til å løse et mordmysterium. Hvert spillertrekk gjelder som ett minutt, og gåten må dermed løses med maks 720 handlinger i spillet. Ellers mister detektiven mulighet til å etterforske saken videre. Noen handlinger kan bare utføres i bestemte rekkefølger, slik at spilleren må kalkulere sin framgangsmåte nøye. Det er tolv mistenkte personer (Rauscher 2012 s. 86). I Brøderbunds *Prince of Persia* (1989) har spilleren bare en time til å redde prinsessen, ellers blir hun tvangsgiftet med spillets superskurk (Rauscher 2012 s. 165).

Spillere kan gjøre ting i spillet som ingen av produsentene hadde tenkt på eller selv ville ha funnet på. Hvis dataspillet sammenlignes med en fiksjonsfortelling som “leses” når det spilles, så er det “no other form of fiction where the subversion of authorial design allows for the retention of a coherent narrative and has become a common form of reading.” (Atkins 2003 s. 50) Det er som om spilleren blir produsent: “[T]his form of game-fiction allows to subvert the clear distinction between the act of reading and the act of authorship.” (Atkins 2003 s. 53) I actionspillet *Half-Life* (1998) “it is even possible to draw crude images on walls through a combination of carefully aimed gunshots” (Atkins 2003 s. 67). Og “the landscape needs to be destroyed in order to allow progression” (s. 67).

Det som av Katie Salen og Eric Zimmerman har blitt kalt “transformative play” defineres slik: “A special case of play that occurs when the free movement of play alters the more rigid structure in which it takes shape”, og som Olli Sotamaa har beskrevet slik: “Transformative play is about players appropriating the playgrounds, innovating new tactics and changing the rules” (siteret fra <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/machinima>; lesedato 13.12.19).

“Emergent gameplay” innebærer å spille på uventete og ukonvensjonelle måter, f.eks. ut fra kunstneriske kriterier (<http://narratologie.revues.org/7009>; lesedato 19.01.15). Betegnelsene “*emergent gameplay* or *metagaming* [...] refer to playing

games in ways contrary to the designer's original intentions." (Horwatt 2008). "When a game's development team is designing a game, they often form some specific ideas as to the path the player should take when completing the game. Other ways to progress are usually restricted either by simply not supplying any other options or by placing some sort of impenetrable obstacle in the way of what would otherwise be a valid path. In these ways a path through the game is created. This path manifests to the player as The One True Sequence in which tasks need to be completed. Sometimes, fans of a game develop ways to complete tasks in an unexpected order, or skip some entirely, contrary to the developer's intentions. Such acts and the attempts to discover them are known as Sequence Breaking. The act of sequence breaking is accomplished in many different ways. Sometimes, the player exploits a glitch or a bug in the game's programming. Other times they play within the intended boundaries, but still manage to accomplish something intended to be impossible (for instance, jumping a fence using an unforeseen combination of abilities and careful timing). [...] In *Thief: The Dark Project* you can skip most of the "Return To The Cathedral" level by simply using a skull as a door-stop. If you prevent the entrance door from closing, then when the intelligent gem you have to steal locks the doors on you it doesn't do anything and you don't have to appease a priest ghost to get the explosives needed to blow open the side door." (<http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SequenceBreaking>; lesedato 28.03.14)

"Emergent gameplay is a game design term that refers to video game mechanics that change according to the player's actions. Emergent gameplay includes a number of relatively simple decisions that a player must make, the sum of which lead to more complex outcomes. Emergent gameplay can also be created by adding multiple players to the same game environment and having their individual actions impact the overall game narrative. Similarly, more complex artificial intelligence capable of impacting the storyline in unpredictable ways can be used in lieu of additional players. [...] Emergent gameplay was originally limited to allowing gamers to choose between branching paths within a progressive game. The result was a slightly different ending based on the player's choices. Role-playing games introduced a new level of emergent gameplay by allowing actions to impact the game's narrative in a more noticeable way. For example, choosing to save or not save a certain character may unlock new abilities, block off certain stages or paths of progression completely, and ultimately result in a completely different experience. [...] Many progression-based games now mix in elements of emergent gameplay." (<https://www.techopedia.com/definition/27043/emergent-gameplay>; lesedato 08.11.16)

"The history of online gaming and dissemination of games online has many examples of ways in which the game *becomes* a game system that facilitates emergent play behaviour, beginning with players doing things that designers never predicted in a game environment right through to using the game engine and its editing tools as the 'game system' that will facilitate new forms of play." (Dovey og Kennedy 2006 s. 131)

“Warren Spector and Harvey Smith, the lead designers for the first-person role-playing game series *Deus Ex* (Ion Storm, 1999 and 2002), report their astonishment when they found out that players were using attachable bombs (“LAMS”) to climb walls! The players would have their avatar place a bomb on the wall, jump onto it, place another a bit higher up, and so on. In this way they could reach places and do things the game designers had not intended them to do, at least not in that way. After having discovered this, the players sent a screen snapshot of their exploit to the surprised designers. Although *Deus Ex* is a fairly closed adventure game, it is also a simulated world, and here the players subverted the quest design by exploiting the mechanical logic of the simulation. The resulting pleasure is probably much greater than the one they would get by simply solving the game the way it was intended.” (Espen Aarseth i Ryan 2004 s. 371)

Et eksempel på “emergent gameplay” er at en spiller i actionspillet *Gunstar Heroes* skrev “vote yes” med kulehull, altså med bokstaver som bestod av kulehull (Barnabé 2017 s. 97).

“Starting with Anthony Bailey and the *Quake Done Quick* (QDQ) crew, however, things were slated to change. Famous for their speed-running demos, the clan was also one of the earliest groups to use machinima to showcase exploits or degenerative game strategies. They refined – on-camera – a running technique known as bunnyhopping, which allowed players to increase the speed at which they could run without cheating. Because there seemed to be no air resistance in *Quake* – the animations for jumping were faster and wider than those for running – it was possible to move more quickly by spending as much time in the air as possible. Designers of the game certainly didn’t expect players to discover how to bunnyhop, but once the technique was invented and captured on film, it became a sanctioned if transgressive way to play.” (Katie Salen i <https://static1.squarespace.com/>; lesedato 03.10.24)

En programmeringsfeil (en “glitch”) gjør at et spill kan fungere på overraskende måter for spillere som oppdager feilen. “What is curious here is that something one might instinctively think of as being wholly undesirable is collected and curated with the same care and precision and is afforded the same desirability as the fragments of knowledge pertaining to strategy or the locations of objects in the gameworld” (James Newman sitert fra Barnabé 2017 s. 152).

“A degenerate strategy is a way of playing a video game that exploits an oversight in gameplay mechanics or design. Degenerate strategies apply to player-versus-player (PvP) as well as player versus environment (PvE) games. Degenerate strategies do not break the rules of a game like a code or a cheat, but they do prevent the game from being experienced in the manner intended by the game designer. Nearly every game has degenerate strategies that a gamer can exploit for the easy win, kill or level-up. Common degenerate strategies include:

- Finding the most powerful and difficult special attack to block in a fighting game and then using only that move in every round
- Finding the spawn points for items and enemies in a roleplaying game and camping there for easy kills, experience points and cash
- Leveling up a character beyond its natural progression by constantly re-fighting battles
- Finding the range at which the enemy's artificial intelligence operates and using long-range attacks from the edge of that range
- Memorizing repetitive game elements, such as layouts or attack patterns, and exploiting their weaknesses

A degenerate strategy is not a gaming principle violation because no such principle exists. Degenerate strategies are merely alternative gameplay approaches that appeal to two types of gamers: those who want to play as efficiently as possible and those looking for shortcuts to beat the game.” (<https://www.techopedia.com/definition/27042/degenerate-strategy>; lesedato 15.12.16)

“One example of *Spatial Behaviour* interaction is the tactical decoying of the opponent with false attacks, whilst simultaneously concentrating on a large-scale ambush elsewhere. When considering the movement speed of the avatar, the player may choose to walk instead of run, in order to create an illusion of being wounded.” (Tony Manninen i <https://gamestudies.org/0301/manninen/>; lesedato 15.12.03)

“Wizinvis” er “the ability to be invisible to all lower-ranking players and administrators; and ‘snoop’, which allows an immortal see all messages sent from a player to the game, regardless of whether the game reacts to them or not.” (Mortensen 2003 s. 265)

Såkalte “gold farmers” er spillere, ofte fra utviklingsland, som tjener seg opp viktige ressurser i et dataspill (f.eks. i en MMORPG) for så å prøve å selge disse ressursene for ekte penger til andre spillere (Barnabé 2017 s. 25 og 447).

“Farming refers to a gaming tactic where a player, or someone hired by a player, performs repetitive actions to gain experience, points or some form of in-game currency. Farming usually involves staying in a game area with a spawn point that generates endless numbers of items or enemies. The player collects the items or continuously kills the enemies for the experience, points and currency. Farming is also known as gold farming or experience (XP) farming. [...] A wealthy gamer may outsource farming by using real currency to purchase game items or hire a

farmer from another country to play a character while offline. In 2005, an estimated 100,000 Chinese gamers were employed as full-time farmers by role-playing gamers (RPG) in other countries. In May 2011, the Guardian reported that Chinese prisoners were forced to farm items and experience that were sold to online gamers, with proceeds directed to the prison. Many online games strictly prohibit farming, in terms of hiring another person for real world currency, but actual enforcement has been problematic.” (<https://www.techopedia.com/definition/19278/farming>; lesedato 09.11.16)

“Zerg is a slang term for a group of low-level gamers who depend on overwhelming numbers to achieve victory, rather than relying on technique or strategy. The term is most often used in the context of online role-playing and strategy games, but it also applies to multiplayer first-person shooters. Gamers essentially team up and agree to attack a specific opponent at the same time. By forming a zerg, the gamers can usually kill an enemy while taking general – but not fatal – damage as a group. This strategy itself is known as zerging. Zerg is also used to refer to a single player in a strategy game who uses enormous numbers of basic fighting units during the initial stages of the game to attack and defeat comparatively small-sized, but higher-level enemy units. [...] The term zerg comes from a playable race of aliens featured in “Starcraft”. In the game, the Zerg targeted weak enemy units and killed them by swarming them with superior numbers. Zerg entered the gaming lexicon when gamers began applying the term to gamers in other games who used a Zerg-like strategy.

Zerg functions as a noun and a verb. When multiple gamers target the same opponent in order to score a quick kill, they are referred to as a zerg. Once the kill is made, they have zerged their target. Lastly, groups that engage in zerging may be called zerglings in a derogatory sense. The key goals of zerging are as follows:

- To ensure victory by using overwhelming numbers
- To tremendously surpass the opponents and swarm them
- To minimize the chance of an encounter by using bulk numbers of partners rather than skill” (<https://www.techopedia.com/definition/27053/zerg>; lesedato 08.11.16).

I spill kan det være “so-called “achievements” (also known as trophies or badges) [...] These achievements are non-diegetic and mark the progress and specific feats or activities that the player can do. When the player performs a certain action, the game pops in a window telling the player they achieved something, from completing an episode of the story to performing some convoluted action, thus rewarding exploratory play. These achievements give a sense of completion and mastery to players; some players look for the list of achievements in each game and try to reveal all of them, so that the motivation to play lies outside the game and its fictional world – achievements can be listed on the online profile of a player, so

having a lot of them can provide social status in the community of expert and dedicated players. Thus some players try to find all the secrets of games not because curiosity on the narrative, but because they can provide a quantifiable, demonstrable proof of their dedication.” (Clara Fernández-Vara i <https://www.revistaatalante.com>; lesedato 19.04.24)

“An Easter egg is a hidden video game feature or surprise. Easter eggs are usually unlocked by using certain techniques to complete in-game tasks, entering specific button combinations or acquiring access to secret game or game file areas. Game developers often add Easter eggs with game producer consent. Unauthorized Easter eggs added without game producer knowledge or consent can lead to game recall, or the game may be re-rated to reflect hidden content. Unauthorized content aside, most Easter eggs are harmless and enhance game player interest. One of the most common Easter eggs allows gamers to play as hidden characters. Many of these Easter egg types were included in the U.S. National Basketball Association’s (NBA) “Jam” series, and were enjoyed by avid gamers and developers alike. The first Easter egg was supposedly found in Atari’s “Adventure” video game, released in 1978.” (<https://www.techopedia.com/definition/3786/easter-egg>; lesedato 08.11.16) “Virtuelle påskeegg, også kalt easter eggs, kan du finne i blant annet dataspill, nettsider, programvare og DVD-er. Påskeeggene er beskjeder, interne spøker, referanser og generelt morsomt innhold, som ligger skjult og som ofte er vanskelig å finne. Et morsomt eksempel er et intervju med Elijah Wood som ligger gjemt på “Lord of The Rings: The Return of The King”, extended edition.” (<http://p3.no/filmpolitiet/2010/04/et-annerledes-paaskeegg/>; lesedato 15.12.16)

“A Meta Gamer: A person who takes outside information, outside being anything and every outside of the game/role-plays (the forums or the wiki can be a good example), and implements the knowledge towards their character in game to receive an advantage. What could clarify as outside information? For instance a massive bandit raid is being planned for your town (OOC [Out-of-Character]) and you dislike that idea to prevent the raid you and your friends build a massive wall (IC [In-Character]) to balk this. Simply you take something you learn either on the forums, or the wiki (Cultures of races can be a good example, along with languages) and use it to give your character an advantage, or strength to a situation.” (http://minecraft.hollowworld.co.uk/wiki/index.php/What_is_Meta_Gaming%3F; lesedato 30.04.13)

“Many players today spend a great deal of time preparing for the next round of play. This might mean watching machinima demos of gameplay, scouring game guides, writing walkthroughs, trading items, or creating custom skins. This activity is all part of the metagame, or the “game beyond the game.” Metagaming refers to the relationship between the game and outside elements, including everything from player attitudes and play styles to social reputations and cultural contexts in which the game is played (Salen and Zimmerman 2003).” (Katie Salen i <https://static1.squarespace.com/>; lesedato 03.10.24)

Pseudospilling er alle aktiviteter knyttet til et dataspill som ikke direkte består i spilling, f.eks. lesing av nettsider om spillet eller deltakelse i diskusjonsforum, chattekanaler osv. om spillet. Under pseudospillingen leser spilleren seg opp, diskuterer spillet med andre og legger strategier for spillingen. Det har blitt fokusert på “the significant amounts of reading that most games require, not to mention all the chatter, FAQs, fan fiction, and other reading and writing that gamers do surrounding the games they love.” (Neiburger 2007 s. 19)

En aimbot er en programvare som hjelper spilleren å skyte godt, men bruk av en slik oppleves som negativt når det brukes f.eks. i first-person-shooter-spill (Barnabé 2017 s. 316 og 445). “An illustrative example of skill hack is aimbot, used especially in first-person-shooters, that significantly improves the accuracy of aiming. Then again, a programme called wallhack makes all dungeon walls transparent and thus help to locate enemies, monsters and bonuses. Usage of hacks is usually treated as cheating and cheaters normally gain little appreciation among other gamers.” (Sotamaa 2003)

De sju medlemmene av kunstnergruppa etoy, med nettadressen www.etoys.com, ble irritert da en leketøybutikk lanserte nettsida www.etoys.com, som kunstnerne mente var altfor likt deres eget domenenavn. Kunstnerne eller “piratartistene” lagde derfor i 1999 et online dataspill kalt *New Internet “Game” Designed to Destroy Etoys.com*. Spillere ble såkalte soldats.etoys som gjennom spillet hindret onlinekjøp på etoys.com-nettsida. Dette hackinglignende spillet fikk leketøybutikkens aksjer til å falle drastisk på børsen (fra 67 til 15 dollar i løpet av to måneder) (Amélie Paquet i <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/jeux-video-dactivisme-politique>; lesedato 26.06.19).

Amerikaneren Jacques Servin var medlem av aktivistgruppa The Yes Men og medgrunnlegger av kunstnerkollektivet RTMark. Servin jobbet som programmerer for det amerikanske spillselskapet Maxis. Da han var med på programmeringen av spillet *SimCopter* (1996), sørget han, uten at de andre programmererne visste det, for at alle mennene inne i spillet ga hverandre en klem hver fredag den 13., som en markering av Servins homoseksualitet. Han fikk sparken da dette ble oppdaget, og “feilen” ble rettet opp (Amélie Paquet i <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/jeux-video-dactivisme-politique>; lesedato 26.06.19).

“Påskeegg mot homofobi [...] Et av de første eksemplene på [digital] militarisme, gjengitt av Julian Alvarez i sin avhandling om serious gaming, ble gjemt inne i et kommersielt spill. Jacques Servin, medlem av aktivistgruppa The Yes Men og medgrunnlegger av kunstnerkollektivet RTMark [...] arbeidet som programmerer for det amerikanske selskapet Maxis. I spillet *SimCopter*, lansert i 1996, hadde Servin inkludert, uten av spillutviklingsteamet visste det, menn som kysser hverandre på en bestemt dato: hver fredag den 13.” (Amélie Paquet i <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/jeux-video-dactivisme-politique>; lesedato

28.02.20). Det var en markering av Servins homoseksualitet, men påskeegget ble senere fjernet av Maxis.

Programmerergruppa Molleindustria har lagd spill som tematiserer uavhengige medier (*Enduring Indymedia*), seksuell legning (*Queer Power*), religionskrig (*Faith Fighter*) og seksuelt misbruk innen religiøse organisasjoner (*Operation: Pedopriest*) (Amélie Paquet i <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/jeux-video-dactivisme-politique>; lesedato 30.09.19).

I 1986 ga Infocom ut to spill innen sjangeren “interactive fiction”. *Hollywood Hijinx* rommer en fiktiv tabloidavis med stoff om Hollywood, mens *Leather Goddesses of Phobos* rommer en tegneserie i science fiction-sjangeren tegnet i 1930-tallsstil. Denne tegneserien inneholder svar på en av gåtene i spillet (Rauscher 2012 s. 84). Pakken med *Leather Goddesses of Phobos* inneholdt dessuten et lukte-kort som leseren skulle gni på i bestemte steder i spillet for å frigjøre syntetiske lukter (s. 84).

Loveshacks *Framed* (2014) fungerer som en animert og spillbar tegneserie. “Kort fortalt er det en interaktiv tegneserie, der du påvirker forløpet i en noir-aktig spionhistorie ved å endre rekkefølgen på rutene. Målet for hvert nivå, eller side av tegneserien, er å føre figuren helskinnet fra første til siste rute. Velger du feil rekkefølge på rutene, ender det dårlig for helten vår. [...] Hver rute animeres når en figur trer inn i den, og innholdet er avhengig av rekkefølgen. Du må passe på at figuren sniker seg fremover i rett etasje så han ikke oppdages av vakten i bunnen av trappen. Eller at sørge for han løper inn et bord så det velter og fungerer som skjold for kuleregnet som følger. [...] Brett som virker åpenbare ved første øyekast kan vise seg å være utfordrende fordi du ikke ser konsekvensene før figuren faktisk er i ruten.” (*Dagbladet* 7. januar 2015 s. 33)

Dave Grossman, Tim Schafer og LucasArts’ eventyrspill *Day of the Tentacle* (1993) er en oppfølger til spillet *Maniac Mansion* (1987). I personen Weird Eds rom i *Day of the Tentacle* kan spilleren spille hele *Maniac Mansion* på en utrangert PC som befinner seg der. Eds rom var også med i *Maniac Mansion* (Rauscher 2012 s. 121).

Spillprodusenten Giant Sparrows *The Unfinished Swan* (2012) “is a game about exploring the unknown. The player is a young boy chasing after a swan who has wandered off into a surreal, unfinished kingdom. The game begins in a completely white space where players can throw paint to splatter their surroundings and reveal the world around them.” (<http://giantsparrow.com/games/swan/>; lesedato 19.11.12) Spilleren er utstyrt med en pensel, og finner fram ved å male virkeligheten rundt seg.

Noen spill gjør det mulig å undersøke og gjennomspille scenarier i kontrafaktisk historie, f.eks. “What if the German armoured units had been positioned right behind the beach defences in Normandy?” (Atkins 2003 s. 105).

Thatgamecompany og Sonys eventyrspill *Journey* (2012) foregår i en ørken, med så vakre bilder at spillet “visker ut grensene mellom dataspill og kunst” (Jon Cato Lorentzen). UTV Ignitions *El Shaddai: Ascension of the Metatron* (2011) har også en påfallende vakker estetikk: “Et av de vedvarende inntrykkene jeg sitter igjen med er å ha vært med gjennom en kunstnerportefølje av digitale og analoge kunstverk.” (Thomas Christoffersen i *Dagbladet* 14. september 2011 s. 46) *El Shaddai* består av 11 deler som hver har sin spesielle kunstneriske stil.

“Beta testing is an opportunity for real users to use a product in a production environment to uncover any bugs or issues before a general release. Beta testing is the final round of testing before releasing a product to a wide audience. The objective is to uncover as many bugs or usability issues as possible in this controlled setting. Beta testers are “real” users and conduct their testing in a production environment running on the same hardware, networks, etc., as the final release. This also means it’s the first chance for full security and reliability testing because those tests can’t be conducted in a lab or stage environment. Beta tests can either be open or closed. In an open test, anyone can use the product and is usually presented with some messaging that the product is in beta and given a method for submitting feedback. In closed beta, the testing is limited to a specific set of testers, which may be composed of current customers, early adopters, and/or paid beta testers. Sometimes they are conducted by diverting a certain percentage of users to the beta site instead of the current release. Testing can either last for a set period or run until new issues stop being reported and all-important ones have been addressed.” (<https://www.productplan.com/glossary/beta-test/>; lesedato 22.11.21)

Markus Persson og Mojangs *Minecraft* (2011) går ut på å bygge hus og andre konstruksjoner av kuber i en virtuell 3D-verden. Spillet kan minne om Lego-bygging og har blitt spilt av millioner barn og voksne. “*Minecraft* kan best betegnes som lego i million-potens.” (Sindre Wigre i *Morgenbladet* 20.–26. januar 2012 s. 35) Det er “et kreativt sandkassespill som genererer en verden basert på algoritmer og tilfeldige numre. Hver gang du bestemmer deg for å starte et nytt spill får du en helt ny verden med blant annet fjell, elver, sump, grotter, lava, regn, snø, trær, lyn, torden, griser, kuer og zombier. Størrelsen er sånn omtrent åtte ganger jordas overflate og du skal gå uhorvelig lenge (cirka 820 timer) i en bestemt himmelretning før du støter på problemer med grafikken. Å forsøke å nå disse punktene uten å jukse ville være et mildt sagt snodig og ganske usosialt prosjekt. [...] Zoomer du tilbake og ser landskapet på avstand, i solnedgang, under snøfall eller regnstorm, får spillet en mer meditativ dimensjon – en form for kubistisk poesi eller matematisk kunst. Selv sola og månen er firkanta i dette spillet. Det er vakkert, absurd og latterlig på samme tid. Andy Warhol ville elsket “*Minecraft*”. Den enkle grafikken har ikke bare en estetisk funksjon. Den gjør det mulig å

generere en så stor og tilfeldig verden på dagens hardware, men ennå viktigere: Den gjør spilllets hovedfunksjon – bygging og riving/graving – ikke bare mulig, men veldig morsomt og vanedannende. Venstre museknapp legger til en blokk, høyre tar den vekk igjen. Dette er spillmekanikk på “Pacman”- og “Tetris”-nivå, men med uendelige muligheter. [...] Den danske leketøysprodusenten Lego er i samtaler med folka bak “Minecraft”. Resultatet blir en egen Legokolleksjon inspirert av spillsuksessen. “Minecraft” ble nylig lansert i “ferdig” versjon til PC etter å ha vært i en betafase i over to år. I løpet av denne perioden har spillet solgt over fire millioner eksemplarer.” (Jan Sælid i Dagbladet 7. desember 2011 s. 46-47)

“Bygger Norge i Minecraft [...] NRK har invitert skoleklasser, idrettslag, familier og vennegjenger fra alle landets fylker til byggeprosjektet som går av stabelen førstkommande lørdag. I løpet av 12 timer skal NRK samle barn og voksne fra hele landet til å bygge sammen. Hvert fylke får et eget område som skal fylles med byggverk som deltagerne føler representerer fylket sitt. Spillerne som er med i de ulike byggeprosjektene har blitt plukket ut på forhånd av NRK etter en omfattende søknadsprosess. - Vi får noen klassisk-realistiske av type Nidarosdomen, men også noen sprø eksempler vi gleder oss til å se, sier innholdsansvarlig Joakim Vedeler. - Det kan være alt fra en nøyaktig gjengivelse av Nidarosdomen, til en mer abstrakt beskrivelse av fylkets sjel. Bare fantasien setter grenser, forteller han. [...] For det som skal vises på TV har NRKbeta jobbet med ulike modifikasjoner av spillet, for å få det til å se lekkert ut på TV. - Vi har lagt inn en texture-pack som gir blokkene langt høyere oppløsning enn 16×16 piksler, som er standarden. Vi legger på skygger og effekter som lensflare og motionblur som lar oss sette fokus i bildet, forteller Tobias Laundal, som er ansvarlig for server og programmeringen. Det legges opp til rundt 450 samtidige spillere på serveren, noe som i Minecraft-sammenheng er stort. [...] - Vi ønsker å vise hvor stort Minecraft er i dag, at det er på vei inn i den norske skolen og at “alle” i målgruppen spiller det. Alt skjer på 10-12-åringenes premisser, og de sitter med kontrollen, sier Vedeler.” (<https://nrkbeta.no/2016/06/23/bygger-norge-i-minecraft/>; lesedato 24.06.16)

“Tomtene de ulike fylkene bygges på omkranser et festivalområde, hvor profesjonelle byggere vil lage spektakulære byggverk. Til sammen skal det hele utgjøre en slags nasjonalpark bygget av folket. [...] - På TV skal vi vise tingene som blir bygget, og vi skal snakke med de som bygger. Folk sitter på rommet, bibliotek, skoler og stuer rundt omkring i Norge. Derfra skal vi Skype med dem, høre hvorfor de bygger og hva de synes er kult med Minecraft. Dermed får vi meninger og innblikk i de kreative verdner fra hele landet, sier Vedeler. På direktesendingen vil gjester i studio (som kulturminister Linda Hofstad Helleland) få en avatar som går rundt i Minecraft, og dermed være besøkende hos NRK IRL og i Minecraft. Sendingen skal ledes av Niklas Baarli og den profilerte norske gameren Noobwork. Publikum kan stille spørsmål til dem og gjestene underveis. - Grunnen til at vi har valgt Minecraft, er de ekstreme kreative mulighetene som ligger i spillet. Du kan bygge ting og være sosial, og utforske nye verdner, sier

Vedeler. - Det er mange som har hatt store byggeprosjekter. Det som aldri har blitt gjort er å ha et så stort byggeprosjekt som dette, og laget TV av det. De fleste vi forteller dette til synes det høres sprøtt ut – det er det også – men det kommer til å bli kult å vise Norge hvilke muligheter som ligger i dette spillet, forteller Vedeler. [...] - Minecraft er bygget opp slik at det utfører utregninger i spillet sekvensielt. Når hundrevis av spillere gjør endringer samtidig, vil det dermed danne seg en “kø” i stedet for at maskinene regner ut disse tingene samtidig. Når vi kjører 600 stykker på, er vi en femtedel unna verdensrekorden på 2500 – og det skal kjøre i 12 timer under en TV-sending, sier Laundal. Målet er å gå fra et blankt lerret til en ferdig verden som alle kan laste ned og utforske på egen hånd etterpå.” (<https://nrkbeta.no/2016/06/23/bygger-norge-i-minecraft/>; lesedato 24.06.16)

“Dan Philipson (11), Johannes Børke Aase (11) og Oliver Naper (10) fra Tåsen, ble valgt ut til representere Oslo i NRKs direkte sending av Minecraft på lørdag. [...] Tåsengutta bygget Frammuseet med polarskipet Fram inne i bygget, slik som det er utstilt på Bygdøy. [...] For å kopiere bygget så identisk som mulig, har Tåsengutta tilbragt mye tid på Google Street View for å studere museet til den minste detalj. [...] De har spilt Minecraft i flere år, og har “blitt hekta” etter at de begynte å se på profesjonelle spillere på Youtube. Minecraft er ikke et tradisjonelt spill, og har ingen begynnelse og slutt. Det skaper mye rom for kreativitet.” (<http://nab.no/nyheter/rett-pa-nrk-med-minecraft/19.12906>; lesedato 04.07.16)

“Menigheter bruker dataspillet Minecraft som samlingspunkt for ungdommer. I et forsøk på å motvirke “brakkesyke” blant menighetenes unge [under koronakrisen i 2020], inviterer norske prester ungdommer til å bygge byer og kirker i dataspillet Minecraft. [...] I Minecraft kan spillerne lage sine egne avatarer, eller rollefigurer. [...] Minecraft-pastoren Daniel Brændelands avatar.” (<https://www.vl.no/religion/menigheter-bruker-dataspillet-minecraft-som-samlingspunkt-for-ungdommer-1.1682207?paywall=true>; lesedato 28.03.20)

“Som et steg på veien mot å lage effektive algoritmer for å trene opp roboter, jobber mange forskere med simulatorer eller dataspill der en spiller, i likhet med en robot, hele tiden må ta avgjørelser og prøve seg frem for å nå sine mål. Et spill som har fått mye oppmerksomhet blant KI-forskere, er *Minecraft*. Å spille *Minecraft* kan sammenlignes med å bygge Lego: Man kan spille uten noe bestemt mål, men i stedet utforske verden, samle ressurser og bygge imponerende byggverk. Denne typen åpen utforskning er spesielt utfordrende for KI-algoritmer: Uten tydelige mål på veien får de gjerne store problemer med å finne løsninger. Å utvikle gode metoder for å spille *Minecraft* kan derfor være et steg på veien mot metoder for å trene roboter i den virkelige verden – der man i likhet med *Minecraft* ikke alltid har et klart definert mål. I artikkelen “Video PreTraining (VPT)” tar forskerne utgangspunkt i noen av de vanskeligste utfordringene i *Minecraft*, og trener opp agenter til å oppnå dem. De prøver først med forsterkende læring, teknikken der en agent ved prøving og feiling, belønning og straff lærer seg hvilke handlinger som gir gode resultater. Men det viser seg raskt at dette ikke er kraftfullt nok: *Minecraft*-

verdenen er så kompleks at prøving og feiling ikke skaper mye annet enn tilfeldige bevegelser. For å komme videre ser forskerne til store språkmodeller: Disse fungerer så bra som de gjør fordi de har høstet enorme mengder data som de bygger sin språkforståelse på. Kan vi tilsvarende bygge en “forståelse” for *Minecraft*-verdenen? For eksempel, en forståelse av at når vi står på kanten av et stup i denne verdenen og tar et steg frem, så faller vi ned? Innsikten i artikkelen er at ja, det kan vi – og dataene vi trenger for å bygge denne forståelsen ligger tilgjengelig ute på internett: På Youtube finner vi tusenvis av timer med *Minecraft*-spilling. Disse videoene kan høstes og brukes for å lære en slags “sunn fornuft” som sier noe om hva som gir mening å gjøre i *Minecraft*. Forskerne demonstrerer til slutt at vi ved bruk av forsterkningslæring kan utforske verden med denne “sunne fornuften” som en forankring – og at vi slik kan lære å bygge noen av de mest kompliserte verktøyene i *Minecraft*.” (Kai Olav Ellefsen i *Morgenbladet* 8.–14. september 2023 s. 31)

Inne i *Minecraft* har det blitt skjult tekster som er forbudt i noen land der *Minecraft* blir spilt: “In many countries, websites, social media and blogs are controlled by oppressive leaders. Young people, in particular, are forced to grow up in systems where their opinion is heavily manipulated by governmental disinformation campaigns. But even where almost all media is blocked or controlled, the world’s most successful computer game is still accessible. Reporters Without Borders (RSF) uses this loophole to bypass internet censorship to bring back the truth – within Minecraft. On March 12, the “World Day Against Cyber Censorship”, The Uncensored Library opened its doors. Providing access to independent information to young people around the world through a medium they can playfully interact with. Journalists from five different countries now have a place to make their voices heard again, despite having been banned, jailed, exiled and even killed. Their forbidden articles were republished in books within Minecraft, giving readers the chance to inform themselves about the real political situation in their countries and learn the importance of press freedom. Let’s empower the next generation to stand up for their right to information and give them a powerful tool to fight oppressive leaders: knowledge. Together with the ever-expanding gaming community, we will show the world that the truth will never be silenced! The Uncensored Library is getting regular updates and new rooms for Brazil, Belarus, Eritrea and Iran have been added.” (<https://www.uncensoredlibrary.com/en/lesedato> 16.09.24) “Created by the organization Reporters without Borders and the Minecraft design collective BlockWorks, this blocky book bastion was first introduced in 2020 to provide silenced authors a platform in their own respective countries. While social media and other platforms tend to be either blocked or controlled in these countries, Minecraft often remains accessible, giving Reporters without Borders a way to circumvent the censorship and make information accessible. The library itself is accessed through a Minecraft server but can also be downloaded locally. It consists of around 300 books distributed between twelve wings, most of them represented by a country where information may be limited. From here, visitors can explore the library and read banned articles in the form of

Minecraft books.” (<https://www.minecraft.net/en-us/article/uncensored-library>; lesedato 16.09.24)

Parsec Frontiers er et “norsk online dataspill bygget rundt blokkjede-teknologi. I spillet kan man handle, utforske og krige sammen med andre spillere, uten sentral kontroll fra spillskaperne. Fortjeneste spillerne får inne i *Parsec Frontiers* skal kunne tas ut som ekte fortjeneste i den virkelige verden. [...] Jack K. Wulff er administrerende direktør i det norske spillskapet Artplant, som vil lage romutforskningsspillet *Parsec Frontiers*. For å få penger til det, legger de ut all den digitale valutaen som noen gang kan brukes inne i spillet, til salgs i den virkelige verden.” (*Morgenbladet* 27. april–3. mai 2018 s. 32-33)

I *Parsec Frontiers* vil “tusen norske kroner gi 260 000 “parsec tokens”. I den virkelige verden. Hva du vil få for valutaen inne i spillet, er – som alt annet – avhengig av tilbud og etterspørsel. [...] De interne pengene i spillet blir altså en egen kryptovaluta, og i tillegg kan du lage små mikroavtaler – *smart contracts* – med andre. - Dette gjør vi for å få forskjellige samfunnsstrukturer inn i spillet, sier Wulff. Om du leier et romskip av noen, kan en smartkontrakt passe på at du straffes om du ikke betaler avtalt leie. Eller i et større perspektiv: Vil du i dette frihandelsuniverset opprette en sosialdemokratisk enklave som krever inn skatt fra deltagerne og fordeler den til fellesskapet, så kan du gjøre det. Vil du gå i motsatt retning og lage et fascistoid laug, hvor den svakeste stemmes ut hver uke, hvorpå nye medlemmer kan tas opp, så er det fritt frem. [...] Når Artplant slipper all valutaen som noen gang kommer til å eksistere i spillet, er det ingenting som stopper noen få pengesterke investorer fra å rake til seg så godt som alle pengene. Det er ikke spillskaperne redde for. - Si at du kjøper opp halvparten av økonomien i spillet. Da kan ikke du bare knuse alle. Du vil trenge andre folk, sier Wulff. I tillegg skal verdibevegelsene i spillet oppføre seg som i virkeligheten. Det kommer til å utvikle seg økonomiske bobler rundt ettertraktede ressurser, oppdager noen en ny planet med mye av en type materiale, kan markedet oversvømmes og børsene krasje. [...] Men om du ikke er typen som vil slåss for å bli en del av herskerklassen eller slå deg opp på den galaktiske børsen, så er det likevel muligheter for deg. De rike vil for eksempel trenge hjelp fra småaktører som bare vil drive med transport og utforskning for dem. [...] Men å blande ekte verdier inn i fiktive verdener er et dristig foretagende. I disse dager foregår det et opprør blant gamere mot spillskaper som forsøker å tjene penger inne i spill. [...] Opprøret handler om såkalte *loot-bokser*, små esker man kan finne inne i spill. En måte spillskapetene har brukt dem på, er å la spillere betale faktiske penger for å få åpne boksene, som kan inneholde nyttige gjenstander. Ved å delta i boks-lotteriet kan man dermed betale for å få en bedre posisjon i den virtuelle verdenen. [...] På forhåndssalget forteller selskapet at de kan hente inn maksimalt 57.5 millioner kroner. Men de sier de trenger minimum 16 millioner for at spillet i det hele tatt skal kunne lages.” (*Morgenbladet* 27. april–3. mai 2018 s. 32-33)

Mange spill innbyr til økonomiske mikrotransaksjoner i løpet av spillingen, ved å få spilleren til å kjøpe elementer som skal gjøre opplevelsen mer omfattende eller bedre.

“Inspirert av en tamagotchi har Elin Festøy utviklet et mobilspill hvor du skal oppdra et traumatisert lebensborn-barn i Norge etter krigen. [...] Vi har tatt ideen bak den tøysete tamagotchien mange husker fra 1990-tallet, og laget en simulator hvor du møter et så ekte barn som mulig, en intenst tredimensjonal rollefigur, sier Elin Festøy. Sammen med det norske spillstudioet Sarepta Studios har Festøy laget et spill om et av moderne norgeshistories mørkeste kapitler. *My Child Lebensborn* er en oppdragelsessimulator hvor du forsøker å gi omsorg til et av de anslagsvis 12 000 norske barna tyske soldater fikk med norske kvinner under andre verdenskrig. Dermed har de skapt en helt ny dataspillsjanger, mener Festøy. [...] Hver dag i spillet har du et begrenset antall handlinger du kan gjennomføre: De må du fordele på å tjene penger for å kjøpe mat og nødvendigheter, fikse barnets klær og leke eller gå på blåbærtur i skogen med det. Etter at Karin har lagt seg må du velge om du for eksempel skal skrive brev til skolen for å prøve å få en stopp på mobbingen (resultatet: Læreren leser brevet høyt i klassen og kaller barnet ditt en tyster. Karins hjerte hardner ytterligere). - Vi har vært nådeløse med historien vi forteller. Det er en misforståelse at spill bare må være morsomme, sier Festøy.” (Morgenbladet 8.–14. juni 2018 s. 31)

“*Bury me, my Love* handler om en syrisk kvinne og hennes flukt til Europa, *Golf Club Wasteland* tar for seg miljøkatastrofer som skyldes grådige kapitalister, og *Papo & Yo* [...] handler i bunn og grunn om en gutt og farens alkoholisme.” (<https://www.kulturtanken.no/aktuelt/2022/brenda-romero-spilltanken2/>; lesedato 19.04.22)

“At forskere finner nye bruksmetoder for dataspillteknologi som hjelper mennesker og kan fungere som et alternativ til medisiner, er kanskje ikke så kjent. En studie utført blant annet på Universitetet i Ohio har sett på effekten av nevrofeedback for å trene barn med ADHD opp i å konsentrere seg. Konseptet er enkelt. Et måleapparat måler hjernebølgene til barnet, og er koblet direkte til en spillmaskin med et bilspill. Når barnet er fokusert og konsentrert, kjører bilen fort og responsen fra kontrollen er god. Når barnet begynner å bli ukonsentrert går hastigheten til bilen ned, og den reagerer tregere. På denne måten får barnet en direkte tilbakemelding via spillet når konsentrasjonen svikter, og reagerer instinktivt med å konsentrere seg for å klare å vinne løpet. Enkelte forskere mener at en slik jevnlig trening kan være et fullgodt alternativ til å ta medisiner som Ritalin. En annen studie gjennomført av Digital Games Research Association har sett på bruken av dansespill for å hjelpe ungdom med dysleksi. Dansespill går ut på å stå på en dansematte og følge anvisninger og piler som ruller opp på skjermen og forteller deg hvor du skal sette foten i takt med musikken. Tanken bak er at det å assosiere tegnene på skjermen med en fysisk reaksjon, skal stimulere og trene opp

nervesystemet til å reagere på samme måte med bokstaver.” (*Dagbladet* 30. oktober 2009 s. 12)

“Utviklere er lei av å tigge penger til et prosjekt som etter noen runder i et styreverom ender opp med å bli så strømlinjeformet, politisk korrekt, styrt mot markedsundersøkelser og knusktørt, at kreative ambisjoner som var med i førsteutkastet gradvis fordamper. Det er fortsatt skepsis til å ha en kvinnelig helt på spillcoveret. Når et slikt spill ikke selger til forventningene, blir det ofte forklart med at kundene helst vil ha en hvit mann tidlig i 30-åra til å oppfylle actiondrømmene. - Vi som jobber i bransjen har selv skapt disse holdningene, og det er vårt ansvar å endre på dette, sa BioWares mangeårige historieansvarlige, David Gaider” (*Dagbladet* 4. april 2013 s. 52).

Det finnes profesjonelle dataspillere. Et berømt eksempel er amerikaneren Jonathan Wendel, som ble profesjonell i 1999 og tjente ca. 350.000 dollar fram til 2005, blant annet som prispenger fra 38 spillturneringer. Han var medlem i Cyberathlete Professional League. I 2005 samlet World Cyber Games i Singapore – et slags dataspillenes olympiske leker – 700 konkurrerende spillere fra 67 land og 39.000 tilskuere. E-sport er en sportslig prestasjonsøvelse innen dataspill (Rauscher 2012 s. 140) “Et universitet i Chicago tilbyr nå stipendiat i onlinespillet “League of Legends” fordi universitetet ønsker å bygge sitt eget esports-lag.” (*Dagbladet* 25. juni 2014 s. 41)

“Penge, publikum og sponsorer har i løbet af de sidste år fundet vej til eSport-verdenen, hvor fansene dyrker de bedste spillere som idoler og stjerner. [...] Bagerst i køen står to femtenårige knægte, Søren og Niels. [...] “Det er fedt at se dem i virkeligheden. Vi kender holdet, fordi vi har set dem spille turneringer på streams. Nogen synes måske, at det er lidt mærkeligt at se nogen spille computer, men det er jo ikke meget anderledes end at se andre spille fodbold. Vi ser det for at lære af dem, og så fordi de er virkelig gode. Jeg sidder og ser kampe hver dag,” siger Søren [...] Sammen med René Borg, Andreas Højsleth og Finn Andersen blev de i februar 2015 tilknyttet spilorganisationen Team SoloMid (TSM), der har elitehold i flere eSports-spil. De fem danskere blev udstyret med en, efter standarden, guldrandet kontrakt, der belønner dem med et femcifret beløb hver måned – en blanding af fast løn, præmiepenge og merchandisesalg.” (Mikkel S. B. Olesen i <http://atlasmag.dk/kultur/sport/morgendagens-stjerner>; lesedato 08.05.17)

“Lige siden de første multiplayer-spil udkom til computer og konsol har snakken gået på, hvornår man kunne leve af det. Efterhånden har mange igennem årenes løb råbt, at ulven kommer, men det var ikke før 2012, at eSporten virkelig oplevede et boom. Og selvom eSport først for nylig er blevet mainstream i Danmark, så er Danmark faktisk et af de lande i verden, sammen med Kina, Korea og USA der har flest professionelle eSports udøvere per indbygger. Specielt i spillene CS:GO [Counter-Strike: Global Offensive], Defense of the Ancients og League of Legends har danskerne gjort sig bemærket. [...] TV 2 Zulu er begyndt at sende eSport

mandag og onsdag. Derudover har Danske Spil gjort det muligt at oddse på udfaldet af eSports kampe i spillene League of Legends og CS:GO. I øjeblikket er der mulighed for at spille på, hvem der vinder den næste store turnering i CS:GO. Lavest odds giver Team SoloMid, og favoritterne har indtil videre i 2015 tjent knap 360.000 \$ i præmiepenge, eller omkring 2.366.002 danske kroner. [...] Counter-Strike: Global Offensive er fjerde udgave af det populære spil Counter-Strike, der første gang udkom i 2000. Counter-Strike spilles mellem to hold, terrorister og antiterrorister, i runder af 1 minut og 45 sekunder.” (Mikkel S. B. Olesen i <http://atlasmag.dk/kultur/sport/morgendagens-stjerner>; lesedato 08.05.17)

“Vinnerne av “League of Legends”-verdensmesterskapet ble Taipei Assassins fra Taiwan. De stakk av med en pott på en million dollar, mens koreanske Azubu Frost tok andre plass og 250.000 dollar.” (*Dagbladet* 17. oktober 2012 s. 47)

17. mars 2013 “slo svenske Victor Sandberg en 31 år gammel rekord i arkadespillet “Missile Command”. Med 81 796 035 poeng etter 56 timer sammenhengende spill tar han over verdensmestertittelen etter amerikanske Victor Ali.” (*Dagbladet* 20. mars 2013 s. 44)

“I Reykjavik er det blitt reist en statue med navnene til alle spillerne fra onlinerollespillet “EVE Online”. Nå er tre av spillerne utestengt på livstid for mobbing etter å ha skrapet bort navnet til en rival under en spillersamling på Island.” (*Dagbladet* 14. mai 2014 s. 37)

Det finnes verdenskjente forfattere som har skrevet manus til dataspill. F.eks. har amerikaneren Tom Clancy skrevet manuset til spillet *Rainbow Six* (1998 og senere versjoner), produsert av Red Storm Entertainment og Ubisoft. Actionspillet *Half-Life* (1998) har en “strong storyline, created by the award-winning horror novelist Marc Laidlaw. The naming of an author is still a relatively unusual move within the promotion of game-fictions” (Atkins 2003 s. 62).

Spillefilmen *Elizabeth* (1998; regissert av Shekhar Kapur), med Cate Blanchett i hovedrollen, fikk mange filmnominasjoner og filmpriser. En “strand to the promotional campaign was a brilliantly designed website for the film, which included an elaborate game, ‘Traitor in Our Midst, ‘where you can try to find the traitor in Elizabeth’s court. You gain points, you get clues – otherwise, you get beheaded’. According to [Russell] Schwartz, the website was created ‘in our ongoing hope to get men interested in the picture, which is obviously one of the marketing challenges. [...]’ ” (Higson 2003 s. 208)

Dys4ia av Anna Anthropy (2012) er et selvbiografisk kunstnerspill (Martínez 2017 s. 33). “*Dys4ia*, a game created by Anna Anthropy in 2012, is a short autobiographical piece about gender dysphoria. Instead of creating a challenging or complex gameplay experience, the entire game is played through using simple arrow key gestures and follows a definitive, unalterable storyline. As is typical

with the majority of her games, she uses a classic 8-bit style in tandem with an electric color-scheme to create the visual appearance of the game. As for gameplay, it forces the player to go through her personal experience with hormone therapy through a series of quick mini-games. [...] The experience capitalizes on the humanness of the player. The forced discomfort of the gameplay experience creates a window into her life that could not be achieved in another artistic format. It uses the related feelings and experiences of the player, and attaches them to her own experience, creating the feeling of empathy that the piece evokes.” (<http://www.digiart21.org/art/dys4ia>; lesedato 17.06.22)

Bit Byterz’ *Memoranda* (2015) er basert på den japanske forfatteren Haruki Murakamis “litterære univers. Lavbudsjettspillet, som er delvis finansiert via folkefinansieringsnettstedet Kickstarter, bruker pek-og-klikk-strukturen fra spillkulturens gullalder på 90-tallet og byr spillerne på et vidunderlig visuelt univers [...]. Her støter man nok på både superfrosker og kattespisere i jakten på livets mening og karakterenes tapte identitet. Kommer sågar for smarttelefoner.” (*Morgenbladet* 30. oktober–5. november 2015 s. 54) “Inspired by the surrealistic tales of prolific Japanese author Haruki Murakami, *Memoranda* [...] is a stylish 2D point and click adventure with a protagonist who has forgotten her name. Although first convinced she’s losing her memory, she discovers her neighbours are losing things too – possessions, memories, mental stability – thus sets off to meet people and solve puzzles in order to get to the bottom of the hows, whys, wheres and whens of the matter. [...] Everything about *Memoranda* seems quirky, not least its art style, which seems to add to its charm. The characters have their quirks, the plot has its quirks, and the setting has its quirks – a quaint town where modern technology exists alongside archaic handcrafts – “a town where there are both laptops and bamboo water clocks” – European-like in architectural design; yet not specifically in Europe.” (<https://www.rockpapershotgun.com/2015/10/18/memoranda-adventure-game-kickstarter/>; lesedato 18.01.16)

Noen romaner handler om dataspill, f.eks. Thomas Lockes krim *Den andre hud* (på norsk 1998). Den skotske forfatteren Ian M. Banks’ roman *Look to Windward* (2000) “centres around exploitation of a culture in which the 'save' option is available to all, and looks at the impact that such a possibility would have on the way we live, and the way we would then approach death” (Atkins 2003 s. 85). Hovedpersonen i romanen spiller mye dataspill.

År 2000 fantes det i Frankrike en nett-radiostasjon som kun sendte musikk som var utgitt i dataspill (Ichbiah 2000a s. 184).

“The inclusion of “DIY” [= Do It Yourself] mission-building software with the game, now a common feature of flight and other simulation gaming, supplements the player’s training in the processes involved in coordinating the interplay of all these elements in the design of gameplay. For [Espen] Aarseth, this is an index of the “postindustrial culture” in which “game design becomes part of game play, and

the distance between the makers and users becomes less.” ” (Wolf og Perron 2003 s. 292).

Cockroachs *The Dream Machine* (2010) er produsert på en spesiell måte: “De to svenske spillskaperne Erik Zaring og Anders Gustafsson er åpenbart tålmodige sjeler, ettersom de i eventyrspillet “The Dream Machine” har benyttet seg av leire, papp og tid- og presisjonskrevende *stop motion*-animasjon – ikke ulikt det vi husker fra den tsjekkiske animasjonstradisjonen fra 70-tallet.” (*Dagbladet* 12. januar 2011 s. 32)

Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge “regnes av mange for å være det beste eventyrspillet noen gang laget, ikke uten grunn. [...] Som med førstespillet har LucasArts ikke overraskende valgt å hente spillet, som opprinnelig ble utgitt i 1991, inn i vår tid ved å legge et lag med helt ny grafikk, musikk, og styremåte oppå originalen. [...] Når som helst kan du [i en Special edition fra 2010] bytte mellom den nye versjonen og originalen ved et tastetrykk, for på denne måten å gjenoppdage klassikeren slik den opprinnelig var.” (*Dagbladet* 14. juli 2010 s. 40)

Store spill kan romme minispill. Biowares Star Wars-rollespill *Knights of the Old Republic* (2003) inkluderte minispill som ikke hadde noen innflytelse på den sentrale handlingen i spillet. I Rockstar Games’ *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) blir avataren CJ innviklet i en konflikt mellom to butikker som begge selger modell-leketøy. Krigen mellom butikkene blir i tre spillavsnitt utkjempet med modellfly og modelltanks (Rauscher 2012 s. 263). Media Molecules *LittleBigPlanet 2* (2011) er et pusle-plattformspill der spilleren er med på å lage små spill inne i det store spillet: “I tillegg til en imponerende historiedel, er den kreative lekeplassen her ikke bare blitt større, den er også langt mer avansert enn i førstespillet. Nå kan du lage hele spill inni selve spillet – samt spille andres kreasjoner!” (*Dagbladet* 12. januar 2011 s. 32)

“[S]ome games have raised consternation among critics. In 2005, *Grand Theft Auto: San Andreas* was skewered by angry parents and advocacy groups as morally bankrupt. They argued that it teaches people how to engage in a crime spree with gusto. *Grand Theft Auto: San Andreas* was given an M [for Mature] by the ratings agency. Critics claimed that the rating and the accompanying descriptors were problematic because they didn’t inform parents regarding the true level of violence and sex in the game. The controversy got hotter when players discovered that use of a certain code would unlock an explicit sex scene in the game. Even though Rockstar insisted that the sex scene and code were the work of a hacker, politicians such as Hillary Clinton and advocacy groups leaped on the company [...] Rockstar pulled the game from the shelves at great cost, deleted the scene, and put it back on the market.” (Turow 2009 s. 578)

Amerikaneren William Pierce ledet den hvit-nasjonalistiske og nazistiske organisasjonen National Alliance. Hans organisasjon stod blant annet bak

produksjonen av et dataspill: *Ethnic Cleansing*. Det er “et skytespill i stil med *Doom* og *Quake* der spilleren skyter svarte og meksikanere i gettoen i New York. På veggene henger plakater fra National Alliance, og det er nazimusikk og taler av William Pierce på lydsporet. Etter å ha etnisk rensset gettoen kommer spilleren ned i T-banen, der jødene har gjemt seg. Etter å ha drept alle disse står spilleren endelig ansikt til ansikt med Ariel Sharon, som avslører den jødiske sammensvergelsen.” (*Morgenbladet* 26. juli–1. august 2002 s. 7)

“David Cage, hovedmannen bak kritikerroste “Heavy Rain” (2010), skal ha hatt som uttalt mål å få spilleren til å bli så berørt at hun gråt. Mens “Heavy Rain” er mest som en psykologisk thriller å regne, er 2K Games’ “BioShock” (2007) et overlevelsesspill som tar for seg et samfunn basert på Ayn Rands objektivisme. Hvis det høyeste målet er individuell lykke og selvrealisering, så vil vel alle midler hellige målet? Spilleren i “BioShock” blir tvunget til å ta valg som får avgjørende betydning for spillets gang, og kanskje også for spillerens selvoppfattelse. [...] Små, indieutviklede dataspill med klar politisk brodd har det vært flere av. Vi har eksempelvis spill som viser vilkårene i australske flyktningleirer (“Escape From Woomera” fra 2003), papirløses vei fra Asia til Norge (“Asylspillet” fra 2005) og kunstliknende spill som skildrer den ensformige tilværelsen for en kontoransatt i en storby (“Every Day the Same Dream” fra 2009). [...] spill som “Medal of Honor” fra 2010 (Electronic Arts). Settingen i dette førstepersons skytespillet var den pågående krigen i Afghanistan, og flere spilljournalister kritiserte spillskaperne for den ensidige framstillingen av konflikten.” (Maren Agdestein i *Dagbladet* 29. juli 2012 s. 50)

“In the Australian game *Escape from Woomera* (EFW 2004), the player finds herself in a graphic representation of the infamous detention centre for asylum seekers established in the South Australian desert. The avatar informs us at once that he is going crazy in the prison conditions. There must be a way out, which we set out to discover. The game uses pull down dialogue menus between the characters, rather than fast-paced explosive FPS action, as we collaborate with our fellow inmates in order to find the resources to make a breakout attempt. In 2001/02, the conditions in the actual Woomera camp had become a national scandal in Australia, with frequent hunger strikes and famously a mass breakout in 2002. Remarkably, the development team were awarded a A\$ 15000 grant from the Australia Council to support the production – a recognition by a far-sighted arts funding body that games design should be supported in the same way as other art and media practices, especially if critical voices and localized industries are to develop. Again, this game is a total conversion from the *Half Life* engine” (Dovey og Kennedy 2006 s. 126).

Amerikaneren David Koresh var leder for en kristen sekt som holdt til i Waco i Texas. På grunn av anklager om at det var ulovlige våpen der, ble gården der sekten holdt til beleiret av FBI i 1993. Etter 51 dager brant gården ned og Koresh og mange andre sektmedlemmer omkom. “In *Waco Resurrection* [2004] the player’s

avatar is a revived David Koresh who walks through Waco surrounded by ethereal hellfire fighting the FBI and ATF.” (Horwatt 2008) “Revisiting the 1993 Waco, Texas episode, gamers enter the mind and form of a “resurrected” David Koresh through a specially designed voice activated, surround sound enabled, hard plastic 3D skin. In an attempt to defend the Branch Davidian compound against internal intrigue, skeptical civilians, rival theologians and the inexorable advance of government agents, each player on the network plays as a ”Koresh”. Ensnared in the custom “Koresh skin”, players are bombarded with sounds of government psy-ops, internal voices and the clamor of battle, and empowered to voice messianic texts from Koresh’s exegesis of the book of revelation, wield a variety of weapons from the Mount Carmel cache and influence the behavior of both followers and opponents by “radiating” charisma. Waco Resurrection draws on the rhetoric of conspiracy theory, cult activity and apocalypticism to investigate the Waco siege as a cultural milestone. It addresses the multi-layered dynamics of a 51-day media-event that served to mobilize the militia movement, radicalize Timothy McVeigh and cause a re-evaluation of the role of religion in society.” (<https://eddostern.com/works/waco-resurrection/>; lesedato 12.05.23)

Såkalt “tactical media” gjelder “work that actively seeks to use game forms and tools to make critical, subversive and oppositional works that both critique mainstream game practices and have comments to make about the wider social and political world.” (Dovey og Kennedy 2006 s. 127)

“The Gulf War [i årene 1990-91] showed how much we, the home viewers of the Nintendo war, were also implicated in the logic of fear, paranoia and aggression. Seen on network TV, the video-game images were crucial in recruiting support for the U.S.-led attack.” (Kevin Robins og Les Levidow i Gray 1995 s. 122)

“Nå melder Los Angeles Times om det nye spillet “The Novelist”, hvor spilleren er forfatteren Dan Kaplan, og poenget er å håndtere tidsklemma hans: behovet for å skrive, og kravet om tilstedeværelse i familien. Det er ikke tap eller vinn i tradisjonell forstand” (*Klassekampens* bokmagasin 17. august 2013 s. 2) “The Novelist asks one central question: can you achieve your dreams without pushing away the people you love? The game focuses on Dan Kaplan, a novelist struggling to write the most important book of his career while trying to be the best husband and father he can be. The Kaplans have come to a remote coastal home for the summer, unaware that they’re sharing the house with a mysterious ghostly presence: you. Read the family’s thoughts. Explore their memories. Uncover their desires and intervene in their lives. But stay out of sight; you can’t help the Kaplans if they know there’s a ghost in the house. It’s up to you to decide how Dan’s career and family life will evolve, but choose carefully; there are no easy answers, and every choice has a cost. Dan’s relationships – to his work, his wife, and his son – react and shift in response to your choices. With a different sequence of events in every playthrough, The Novelist gives life to a unique experience each time you play. The decisions you make will define the Kaplans’ lives, but they may also tell

you something about yourself.” (<http://www.thenovelistgame.com/>; lesedato 30.09.13)

Bethesda Game Studios' *Fallout 3* (2009) inneholder en hendelse med karakteren Roy der “spilleren treffes av den samme komplekse emosjonelle slagkraften som det f.eks. en god film eller bok er i stand til å gi. Ellers blir det som oftest litt for stivt til at vi kjøper det helt. Ser vi litt framover kan imidlertid slike opplevelser bli regelen heller enn unntaket i åra som kommer. Det har blitt populært å snakke om følelser i spillindustrien, hvor folk har begynt å slenge om seg med uttrykk som “emotioneering” og liknende. Spillutvikler David Cage i Quantic Dream mener følelser er den eneste sanne milepælen for neste generasjons dataspill. - I vår industri har vi mange følelser – frustrasjon, konkurranseinstinkt, sinne, adrenalin. Men jeg er mye mer interessert i de mer sofistikerte følelsene som empati, sorg, lykke og måtene man trigger dem. [...] Microsofts Project Natal til Xbox 360 prøver en mer radikal tilnærming. Den teknologiske nyvinningen kan gjenkjenne spillerens stemme, ansikt og kroppsspråk. Ut ifra dette kan spillet tyde spillerens følelser og engasjement, og la spillets karakterer oppføre seg deretter.” (Martin Bergesen i *Dagbladets* fredagsmagasin 21. august 2009 s. 27)

Upper One Games og E-Line Medias *Never Alone* (2014) “er skrevet, regissert og produsert av eskimoer, med den hensikt å gi et tilgjengeliggjort, romantisert innsyn i deres egen kultur. Spillet, med originaltittel “Kisima Ingitchuna”, lyser av en autoritet og genuinitet [...] I formen er “Never Alone” et helt streit pusle- og plattformspill, med mulighet for samarbeid mellom to spillere. [...] Spillet baserer seg på et gammelt folkeeventyr om inuitten som ville stoppe vinden, og kan nytes som et behagelig, lettbeint og visuelt vakkert stykke underholdning. Samtidig er det også pakket med beinharde sannheter. Motivene i historien om vinden er overleverte metaforer tynget med eldgammel visdom. Gjennom “Never Alone” får vi direkte innblikk i et av de viktigste verktøy for oppdragelsen av generasjoner av barn i snøen på Alaska. Verdier som solidaritet, samhold og respekt for naturen – for ikke å nevne dens økologiske balanse – beskrives i stolte ord, som åpenbar motsetning til “moderne” samfunns oppvurdering av individ og selvhevdelse. I det samme ligger en implisitt kritikk mot de teknologiske samfunns skyld i klimaendringene. Forøvrig forstår vi at når nordlyset viser seg må man ha på pelshetta si, for det er døde barn som vil spille ball med hodet ditt. Står man på et isflak i vann, må man passe på å ikke drive bort, for da driver man bort.” (*Dagbladet* 26. november 2014 s. 32-33)

I BioWares *Jade Empire* (2005) utvikler avataren en “karakterprofil” (Rauscher 2012 s. 232) i løpet av spillingen. Avataren må stadig ta moralske valg som ikke bare influerer på hvordan kampene ender. Hvis avataren f.eks. prøver å bestikke noen, endrer avatarens muligheter seg. I Bethesda Game Studios' *Fallout 3* (2008) og *Fallout: New Vegas* (2010) kan spilleren velge mellom en rundebasert, strategilignende spillemodus og en førstepersons skytespillmodus i sanntid (Rauscher 2012 s. 231).

Maren Agdestein, Bår Stenvik og Rune Markhus' bok *Dataspill* (2011) "retter seg mot et ungt publikum, og forteller historien om den unge gutten Kim og katten hans, Ludo. Ved et uhell transporteres de inn i en spillkonsoll og må gjennom hele spillhistorien for å slippe ut igjen. På hver side av boka snubler de over flotte og fargerike illustrasjoner signert Rune Markhus og tilhørende artikler med ulike spilltema, kronologisk organisert etter tidsepoker." (*Dagbladet* 5. desember 2011 s. 36)

En "walkthrough" er en slags guidet tur gjennom et spill, eller en form for bruksanvisning der det forklares steg for steg hvordan det er mulig å gjennomføre og avslutte spillet, inklusiv lure triks (Barnabé 2017 s. 112).

"A Let's Play (LP) is a video or series of videos in which the author records gameplay of a video game, while providing commentary in the form of an informal and ideally entertaining chat with the intended audience. The goal is to provide the easiest gameplay experience, so that the viewer doesn't need to own the game itself, any hardware (or emulator), or even go through the effort of actually playing; while also giving the chance for the author to enhance further the experience by providing expert insight about the game's knowledge, secrets, production, franchise, backstory, etc. or just otherwise by making jokes or witty commentaries. Despite all the hard work of researching, planning, executing and otherwise producing a "Let's Play" worthy of being watched, most games considered to be classics have multiple LPs easily accessible on streaming video sites such as YouTube. [...] The emerging Let's Play community is constantly coming up with new ways and variations on how to do their videos. Here we try to categorize and explain different modes of LP-recording. In most cases LPs that use any of the variations below state so by using the respective words in it's videos' titles.

- Blind: A blind LP is one in which the author is playing the game for the first time as he records the videos. This has the advantage of capturing more spontaneous reactions (say, in a horror game where the player doesn't know what to expect) at the cost of the author making more mistakes, getting stuck at certain points, etc. Non-blind LPs usually are richer in information, as the authors usually have more knowledge about the game itself, while doing any kind of pre-recording research would defeat the purpose of doing a blind LP. This type of LP is also easier to record as there is no preparation or planning involved save configuring and testing the recording software.

- Let's Play Together: This is when there are two or more players and/or commentators recording the LP – who could be playing a multiplayer game or simply recording a single-player game together in order to add more entertainment value through dialogue, also possibly having more game-related knowledge as opposed to that of a single person in a solo LP.

- Let's Quickly Play: While normal LPs try to be comprehensive, if not perfect, runs, a quick LP aims at finishing the game in a decreased amount of time, at the cost of missing parts of the game and/or less in-depth analysis and study of it. While this might seem easier on the author, it may require as much or more preparation than a normal LP in order to find the shortest path to beat the game. This type of LP is preferred by viewers who don't have as much time (or patience) to watch normal LPs, which can be as long as 40 hours of video. This can be seen as speedruns accompanied by commentary.

- Versus: A type of Let's Play in which two commentators come together to play a game to a race to the finish. The videos are usually set up and edited so that there are two screens in the video that show each player's progress, as well as a HUD [= head-up display] that shows each commentator's progress.

- Lettuce Play: An LP in which the author(s) take a decidedly non-serious tone, often using gimmicks for extra comedy effect.

- You Play: An LP in which audience participation reigns supreme, and the LP author acts only as a "conduit" for the desires and decisions of the audience.

- Let's Break: This kind of LP involves the specific use of exploits, glitches, bugs, and other technical avenues within the game as well as optimal strategies to essentially "break" the game, producing unexpected or powerful results. Let's Break-style LPs are almost always informative, and often have crossover with the speedrunning community (which is the source of many LP glitches)." (http://letsplay.wikia.com/wiki/Let%27s_Play_Wiki:Main_Page; lesedato 06.12.16)

"Let's play" skal være både lærerikt for de som ikke har spilt spillet ennå og underholdende for alle som ser på (Barnabé 2017 s. 112). "Let's play"-spilleren forteller det han/hun opplever og tenker i løpet av spillingen (Barnabé 2017 s. 116). Det trenger ikke være en spesielt god spiller som viser hvordan det kan spilles.

En av de mest sette "Let's play"-spillerne på Youtube var i 2017 svenske PewDiePie (hans egentlige navn er Felix Kjellberg), en svensk mann som har millioner av seere (Barnabé 2017 s. 112).

"A prevalent form of fan literature often associated with turn-based and real-time strategy games, including 4X games, and Role-Playing Games [is] [...] "after action report" (AAR) [...] a blow-by-blow account of an engagement [...] These reports were typically prepared for military analysts who would read them in order to deduce the enemy's strategy and refine their own. As many early Strategy Games were essentially tactical combat simulators, it was only natural that fans of these games wishing to share their own stories and compare strategies adopted the format for their own use. Also related to sportscaster analysis, where they analyze the

play-by-play and deliver a verdict on why Team A lost. An AAR occupies a sort of odd place in Fan Fiction; since the media they're based on often feature few or no named characters and little concrete characterization, the author generally has to resort to creating his own characters within the setting. [...] Nowadays, AARs can be divided into two distinct formats: Gameplay (or play-by-play) AARs and Story (or literary) AARs." ([https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AfterAction Report](https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AfterActionReport); lesedato 12.04.21)

"Gameplay (or Analytical, or "Log-style") AARs most resemble the original format. The events of the game are typically presented in a straightforward fashion, with game mechanics being explicitly mentioned in the narrative. The author may also outline his goals and discuss his strategies. Any "characters" who appear are typically mentioned as exactly what they are: Game-generated pawns for the player to manipulate in pursuit of his goals. This is an account of a gameplay session, plain and simple. Story (or Literary, or "Novel-style") AARs, on the other hand, simply use the game as a source of inspiration for their own narrative. Gameplay events serve as a sort of framework in which the story itself is set. The player is little more than an invisible hand guiding one of the factions in the game; his actions may shape the world in which the characters live, but very rarely is his presence made explicit. In brief, the game scenario is treated as if it were an actual Universe in which the characters exist as real people. (Well, real fictional people, at any rate.) Games which cover larger timeframes may instead get the "historical narrative" treatment, where the author tells the story of his faction as if recounting the history of an actual nation, sometimes using Fictional Documents as sources within the story. Of course, these two categories aren't mutually exclusive; most AARs typically have elements of both formats present along a sort of sliding scale between the two extremes. The "after action" aspect is less emphasized these days; often such accounts are begun while the game is still in progress and often with a degree of reader participation. For instance, some authors will allow their audience to provide suggestions for or vote on their next course of action." (<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AfterActionReport>; lesedato 12.04.21)

Dataspill kan brukes til såkalt "phishing" dvs. snoking etter privat informasjon som f.eks. passord eller kredittkortkode. "Electronic Arts forbedrer sikkerheten til [fotballspillet] "FIFA 12" i en oppdatering for å komme svindlere til livs. Såkalt phis[h]ing, der personlig informasjon blir hentet ut, har vært koblet til fotballspillet siden lanseringen i fjor høst. Oppdateringen til spillet skjer denne uken." (*Dagbladet* 14. mars 2012 s. 47)

Tonje Hessen Scheis dokumentarfilm *Drone* (2014) "tar for seg bruk av droneteknologi i amerikansk krigføring og ser på hvordan det amerikanske militæret rekrutterer dataspillere som dronepiloter. Enhver med interesse for droneproblematikken burde prøve seg på spillet *Unmanned* (2012), som gir et innblikk i det tragikomiske livet til en dronepilot. Scenen der faren spiller tv-spill med sønnen er til forveksling lik scenen der han styrer droner ved siden av sin

kollega på jobb.” (Maren Agdestein i http://kulturradet.no/kunstloftet/vis-artikkel/-/asset_publisher/wS73/content/kl-artikkel-2014-dataspill-maren-agdestein; lesedato 06.08.14)

Tom Bissels bok *Extra Lives: Why Video Games Matter* (2010) er en samling essay og artikler der forfatteren “bruker skildringen av egne spillopplevelser som grunnlag for det som delvis er en kritikk, delvis en feiring av måten historier fortelles i dataspill.” (*Dagbladets* fredagsmagasin 3. september 2010 s. 22)

Dataspillet *Peer Gynt the Game* (2022) er produsert av Hamar Gaming Collective, Peer Gynt AS m.fl. “Målgruppen er ungdom fra 15 til 19 år, og tanken er at elever skal spille det to og to, eller i større grupper. [...] I løpet av spillet må spilleren ta ulike valg på vegne av Peer. [...] knytter Peers mange valg an til livsmestring – et tema som er blitt løftet inn i skolen med den nye læreplanen. [...] Håpet er jo at dette spillet, med sin moderne teknologi, får ungdommer til å søke i sitt eget indre, i sine egne dilemmaer i sine egne liv, for å forstå Peer Gynt” (*Morgenbladet* 27. mai–2. juni 2022 s. 28). “The game takes you through the five act play by the Norwegian dramatist Henrik Ibsen in an interactive way. [...] You’ll explore the nature and culture of Norway, speak with characters from the book, reflect over choices, and experience the challenges that lie in Peer’s darker side as he escapes from reality. [...] You’ll learn about Ibsen’s hilarious and enticing play and see more of Norway through this interactive journey. We aim to make you feel as a part of this adventure, rather than a listener of a narrative. [...] The story will make you reflect on what it means to be “yourself”.” (https://store.steampowered.com/app/1175370/Peer_Gynt_the_Game/?l=norwegian; lesedato 17.06.22)

“Konseptet til spillmaking er enkelt: Verten plukker ut spill som vi spiller gjennom sammen. Vi tar pauser underveis for å diskutere det narrative, det tekniske, alt det som gjør spillet interessant. Vi har altså et opplegg med en lav terskel, og alle er invitert: Spillutviklere, folk som spiller spill og kanskje spesielt de som bare måtte være nysgjerrige. [...] Arrangementet foregår i auditoriet til Bergen Bibliotek og er helt gratis. Kveldens vert er Ole Helland, som er linjelærer i spillutvikling ved Fana Folkehøgskole.” (<https://nb-no.facebook.com/events/355834705225989/>; lesedato 11.01.19)

“En barneskole i Oslo forbød i vinter barna å ta med DS-ene sine. Ikke fordi elevene lurte opp (Dual-Screen-)spillene i timene, ikke fordi lærerne fryktet at barna skulle bli spilleavhengige, eller til og med voldelige voksne. Skolen slet med smitte av lus. Guttene satt med hodene helt inntil hverandre, og så på når den ene spilte.” (Gudmund Skjeldal i *Morgenbladet* 8.–14. juni 2012 s. 10)

“Blue Maxima er en mystisk skikkelse. Han holder til i Australia, og er 27 år gammel [...] Da han fikk nyss om at Flash skulle forsvinne, bestemte han seg for å ta ansvar for kulturarven. - Jeg leste en artikkel i *Ars Technica* tilbake i 2017 og tenkte: “er det noen som skal redde denne arven?” Det viste seg at svaret på det var

... nei. Så da gjorde jeg det da. Flashpoint har på nåværende tidspunkt samlet og bevart 59 000 (!) spill. Når han skal si hva som er bra med Flash-spillene, trekker han frem de demokratiske kvalitetene: - Du trengte ikke en konsoll eller en gaming-PC for å spille Flash-spill! Du kunne spille rett i nettleseren. [...] Dessuten brukte Flash vektorer (linjer i stedet for pixler) til å lage grafikken. Det betydde at et velprodusert spill kunne være relativt lite i størrelse, noe som var en fordel i en tid der internettmarkedet var dominert av *dial up*-tilkoblinger. - Og nesten alle spillene er gratis. Ikke i dagens *free-to-play* eller *free-to-try*-forstand, men faktisk *gratis*. Det gjorde at man fikk et meritokratiske spillmarked der de aller beste spillene også ble de mest populære. Det oppstod store communitier knyttet til denne typen spill. Sider som Newgrounds, Kongregate og ArmorGames var enorme. I Norge hadde Dagbladet stor suksess med 123spill.no. - Enorme mengder kreativitet og masse ulike uttrykk fikk utløp. Som et resultat av det fikk man ikke bare spill i etablerte sjangre, men også helt nye, sånn som *Tower Defense* og endeløse løpespill.” (*Natt & dag* i 2020 s. 61)

“Undersøgelser har vist, at serious gaming kan påvirke deltagernes holdninger (Peng m.fl. 2010). Testpersoner der spilte *Darfur is Dying* udviste etterfølgende en større villighet til at hjelpe befolkningen i Darfur end andre testpersoner, som kun hadde læst en tekst med samme informasjon. I dette tilfælde virkede spillet ikke alene som motivation, men hadde en større etterfølgende effekt end den tekstbaserte informasjon.” (Felland 2014 s. 101)

“*Darfur is Dying* is a web-based, viral video game that provides a window into the experience of the 2.5 million refugees in the Darfur region of Sudan. It is designed to raise awareness of the genocide taking place in Darfur and empower college students to help stop the crisis. Students at the University of Southern California, winners of mtvU’s Darfur Digital Activist contest, created the winning prototype. The game was developed in cooperation with humanitarian aid workers with extensive experience in Darfur. The content and the creative are woven together throughout the game, beginning with the first phase where the user selects an avatar to forage for water. Upon success or failure, they learn that their chances of succeeding were predetermined by their gender and age. The navigation system at <http://www.darfurisdying.com> enables a player to learn about the situation in Darfur, get involved with stopping the crisis, and understand the genesis of the project. *Darfur is Dying* helps make activism intuitive in the digital age. Action items are embedded within the game, so that the user may send an automated note to President Bush to support the people of Darfur, or petition Congress to pass legislation that aids Darfur’s refugees, and by doing so increase the overall health of the camp. To further enhance the reach of the game, *Darfur is Dying* was designed to be spread virally. Players can contact everyone in their email address books and social networks about the game with a click of the mouse.” (<http://www.gamesforchange.org/game/darfur-is-dying/>; lesedato 16.06.20)

“What is 3rd World Farmer? 3rd World Farmer is a new kind of game. An experiment in the genre of Serious Games, it simulates some of the real-world mechanisms that cause and sustain poverty in 3rd World countries. In the game, the player gets to manage an African farm and is soon confronted with the difficult choices that poverty and conflict can cause. As a farm and family management game it has an emotional impact on many players because usually these types of games play out in much easier settings, where it’s always possible to prosper by playing cleverly and making the right game choices. It’s not always like that in 3rd World Farmer. Just like real people are dying from starvation in desperate situations that they never asked to be put in, all it takes for things to go wrong in this game is one bad harvest, an unfortunate encounter with corrupt officials, a raid by guerillas, a civil war, a sudden fluctuation in market prices, or any of the many other game events, that might never happen to families in industrialized countries. By letting players experience this – albeit in a harmless, fictional setting – we hope to open their eyes to the problems and to motivate them to make positive social change. Our aim is to have everybody play the game, reflect, discuss and act on it. The game is a great starting point for discussions of 3rd World issues, so we encourage teachers to use it in class. [...] The first prototype of the game was developed as a students’ project at the IT-University in Copenhagen, Spring 2005.” (<https://3rdworldfarmer.org/about.html>; lesedato 16.06.20)

Vigilance 1.0 (2001) ble kalt et overvåkningsspill. “The player faces a series of screens allowing him to watch over many places in the same time: streets, supermarkets, parking lots, shops, apartment buildings, schools, etc. Denouncement is his aim. In a limited time (his work time), he has to point out the most important amount of infractions: robberies, pocket-pickings, burglaries, shop-lifts, breaches of the highway code, trash-abandoning, drug dealing, solicitation on a public place, procuring, drunkenness, sexual harassment, adultery, incest, pedophilia, zoophilia, necrophilia, etc. Each time the player catch one in the act, his points increase; each time he defames, they lower. Each citizen being a virtual offender, all unpunished infractions increase the rate of amorality of the society. A mere vigilance would lead to a moral purification, and back to the spirit of effort, family, solidarity. An inadequate vigilance would necessarily plunge the population into chaos and depravity. Prevented from using his critical sense by the lure of success, the player faces a double bind: while he still plays the part of the unrelenting lover of justice, he becomes conscious that to play the game is in a way to play against the discourse of the game. At the end, the denunciation of a controlled society, the total visibility and spying, puts him in a position of self-denunciation.” (http://www.martinlechevallier.net/english/A_vigilance.html; lesedato 03.06.23)

Super Columbine Massacre RPG “is an independent crime thriller game created by Danny Ledonne using RPG Maker 2000. Based on a true story of Columbine High School Massacre. This game considered as one of the most controversial videogames in history that leads into a true events between Eric Harris, Dylan Klebold and the rest of Columbine High School shootings. Also the game reviews

were negative due to violent images and following the true events, it claimed as an art form. [...] Players control the actions of teenagers Eric Harris and Dylan Klebold; the pair entered Colorado's Columbine High School on April 20, 1999 and killed 13 people before turning their guns on themselves in a library. Much of the game takes place in a third-person view, with players controlling Harris and Klebold from an overhead perspective. The graphics and characters are deliberately reminiscent of a 16-bit-era video game; while the content is violent, the violence is not graphically rendered. [...] As the game proceeds, flashbacks occur showing events in Harris and Klebold's lives which may have caused them to commit murder; real life events are compressed into the game's timeframe for narrative purposes. Much of the plot is constructed around the events precisely as they are believed to have occurred; lines of the gunmen's dialogue are often lifted verbatim from their writings or from their own home videos of each other. In contrast to the 16-bit graphics are digitized photographs from the shooting or full voice samples from news reports; photos of the school are used as backdrops during battle scenes. [...] The game's second half finds Klebold alone in Hell. After combating demons and monsters from the video game *Doom*, Klebold reunites with Harris, and they profess their enthusiasm for the opportunity to live out their favorite video game. [...] The game returns to Columbine High School, where a press conference addresses the murders. Some of the dialogue appears precisely as it was spoken after the actual event, while other lines caricature the political forces at work in the aftermath of the murders. The conference references gun control advocacy, religious fundamentalism, and the media's implication of Marilyn Manson and video games as culpable in the shooting. [...] *Super Columbine Massacre* was created by Danny Ledonne of Alamosa, Colorado, then a student and independent filmmaker. As a high school student, the Columbine shootings resonated with Ledonne, who said that he himself had once been "a loner", "a misfit" and "a bullied kid" in high school like the shooters." (https://rpgmaker.fandom.com/wiki/Super_Columbine_Massacre_RPG!; lesedato 03.06.23)

“Da det statlig eide Norfund ville opplyse norsk ungdom om sin virksomhet, kunne de gjort som mange andre og sendt ut brosjyrer. I stedet valgte de en løsning som muligens sikrer dem noe mer oppmerksomhet: De utviklet dataspillet “Investoren”, sendte det ut for gratis bruk til alle videregående skoler i landet – og lovet bort en Afrika-tur til de som klarte seg best i spillet. [...] Med dette spillet får elevene møte ganske vanskelige dilemmaer, og treffe avgjørelser, sier kommunikasjonssjefen Allon Groth i Norfund. Som et resultat har flere hundre elever fått forvalte 100 virtuelle millioner kroner. Her gjelder det ikke bare å få mest mulig avkastning av pengene som lånes ut til investeringer i utviklingsland, det må også tas hensyn til en rekke etiske og miljømessige spørsmål. [...] - Elevene har møtt reelle problemstillinger, og fått tilbakemeldinger veldig kjapt – både på bra og dårlig innsats. Ungdom liker å få raske og konstruktive tilbakemeldinger, sier lærer Inger Westbye ved Lørenskog videregående skole til Dagbladet. [...] - Vi møter hele tida etiske problemstillinger når vi skal velge hvilke bedrifter vi vil investere i, spesielt når det gjelder korrupsjon, sier Tonje Midtdal i 3. klasse. - Og det er sjelden sånn at

det det bare er ett riktig svar, så vi må diskutere oss fram til hvilket av flere valg som virker mest riktig, legger Linda Sannes til. De har de siste ukene spilt “Investoren” som en del av undervisningen i bedriftsøkonomi på Lørenskog videregående skole. Via spillet har elevene blant annet fått større forståelse for hvordan mikrokreditt kan bidra til vekst i utviklingsland.” (*Dagbladet* 18. september 2008 s. 14)

ThIATRO (The Immersive Art Training Online) ble utviklet av Max Arends m.fl. ved Institute of Software Technology and Interactive Systems, University of Technology i Wien. Det er “a 3D virtual environment where the player acts as a museum curator, who has to arrange an exhibition on several topics collecting paintings from different virtual museums. To fulfil their task, players have to learn iconography, perspective, lighting and shading, the eras of Art, etc. [...] artistic/archaeological heritage awareness game” (<https://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/content/titleinfo/4868615/full.pdf>; lesedato 18.12.24).

I såkalt nyhetsspill (“newsgames”) følges det journalistiske prinsipper for hvordan et stoff presenteres gjennom spillet. “When the Financial Times released The Uber Game in 2017, the game immediately gained widespread popularity with more than 360,000 visits, rising up the ranks as the paper’s most popular interactive piece of the year. [...] Newsgames are a branch of “serious games,” or games that are built with purposes other than pure entertainment. While newsgames have been around since as early as 2001, the development of these games themselves is still far from becoming a mainstay of journalistic storytelling. [...] This genre of games utilizes journalistic principles to inform users about topics related to the news by walking them through the context of complex situations or systems that are difficult to explain without experiencing firsthand. Newsgames published within the past few years include Vox’s Scholarship Tycoon, ABC’s The Amazon Race, and Bloomberg’s American Mall Game. [...] Existing newsgames have demonstrated the capacity to reach out to new audiences, explain complicated systems effectively, and put players in someone else’s shoes. [...] In her 2013 game Heartsaver, Sisi [Wei] walks users through the complexity of hospital quality care and proximity near New York City. The player is tasked with saving the lives of locals suffering with heart attacks by transporting them to the nearest hospital. Unfortunately, many of the residents die either because of any combination of the following factors: a) you didn’t get to them in time b) the nearest hospital was too far away c) the quality of the hospital was not adequate enough to ensure survival. By allowing players to experience the complexity of an event through an interactive game, Wei helps readers understand the challenges ambulance drivers may face in certain situations.” (Victoria Cabales i <https://knightlab.northwestern.edu/2019/06/10/newsgames-intro/>; lesedato 23.03.21)

Nyhetsspillet “The Uber Game does a good job of putting players in the shoes of an Uber driver, and many other socially driven games make use of a similar first-person perspective to drive a narrative through the player’s choices. For example,

Spent, an online game created in 2011 by the ad agency McKinney for non-profit Urban Ministries of Durham, was built to foster awareness about poverty and homelessness. In Spent, the player must make decisions on a tight budget, often choosing between buying their mother the crucial medication she needs or paying their own bills. The player's choices have a profound impact on the outcome of the game, and the nuances of this form of non-linear storytelling may create a more memorable, empathetic experience for players than an article or video. [...] a really good value of games as storytelling is that it allows people to deal with the consequences. It allows them to build empathy for someone who actually has to make those decisions in their life. [...] At the end of the day, a game is still a simulation and cannot replace a real-life experience. Games may be effective in explaining complex systems often because they simplify them so that the player has an easier time grasping a broad explanation of a concept. "You have to remember that no matter how well-made, well-crafted, and well-written a game is, it's never a substitute for anything," Kinsey Erickson, a student fellow at the Knight Lab who specializes in game development, said. "It's a glimpse into one perspective into an issue, or a couple of people's perspective." [...] in The Uber Game, the player's objective is to earn \$1,000. The rule is simple: choose between the options presented to you at a given time. Unexpected challenges may arise as a result of your decisions. The overarching goal for the game is that players walk away with a better understanding of the difficulties an Uber driver may face in their daily lives." (Victoria Cabales i <https://knightlab.northwestern.edu/2019/06/10/newsgames-intro/>; lesedato 23.03.21)

"Spent was developed by advertising agency McKinney for the Urban Ministries of Durham to help players empathize with the struggles of poverty. [...] Spent was intended to demonstrate the difficulties of poverty, showing that homelessness may be "just one decision away." In other words, falling into poverty is often outside of an individual's control due to unexpected circumstances. However, whether or not players walked away with that lesson is debatable. One study conducted at Yale University found that participants who both played and observed Spent felt empathic concern for the difficulties a poor person may face. However, the study also found that the game did not have a significant impact on changing the player's beliefs about the poor's controllability of their situation. Despite these findings, Spent has raised over \$70,000 for the United Ministries of Durham. [...] Games like The Uber Game and Spent can be seen as "walking simulators," a largely derogatory term in gamer culture that refers to games that focus on narrative and do not include certain traditional game mechanics, such as puzzles or enemies that prevent the player from proceeding." (Victoria Cabales i <https://knightlab.northwestern.edu/2019/06/10/newsgames-intro/>; lesedato 23.03.21)

Såkalte "expressive games" "encourages players to experience various ethical and moral choices, allowing them to understand the consequences of those choices. [...] an expressive game relies on the exploration of an everyday life problem, which becomes central in its value system. [...] the ludic ethos of an expressive game

presents a real life situation and the playability encourages players to experience the various ethical and moral problems/dilemma contained within it, allowing one to understand the consequences of the choices they have made. For example, in *Cart life* (Hofmeier, 2011) the player controls poor street vendors and experiences through playability the everyday life difficulties of this kind of job, even if it consists in creating a very repetitive gameplay (in this game the player has to repetitively unpack newspapers, sell them as fast as possible, etc.). Of course, these characteristics of expressive games might be found in a wide range of games.” (Sébastien Genvo i https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2016_Genvo.pdf; lesedato 26.09.22)

Everything Is Going To Be OK (2017; av Nathalie Lawhead m.fl.) er “an interactive art piece [...] a series of miniature experiences filled with adorable creatures who alternate between slinging uplifting slogans and expressing existential ennui. [...] a collection of life stories, abstract life stories that are based around depression, trauma, struggle, how society fails people that have to struggle with things like depression [...] The stories are represented by icons that float around on a glitchy computer desktop. As you click on them, they open up in separate windows. Each of them is a vignette that approaches topics like self-esteem, awkward social interactions, rejection from friends, body image, and more. Often, the awful things that befall the cute characters are juxtaposed against their cheery attitudes. One character stares into a mirror, which tells it that everything would be better if only it were more “normal.” ” (<https://venturebeat.com/2017/10/09/everything-is-going-to-be-ok-wins-indiecadex-2017-interaction-award/>; lesedato 08.01.22)

“Can titles like *Gone Home* and *Dear Esther* be called games? [...] plays similarly to classic point and click adventures, it doesn’t give you puzzles to solve or obstacles to overcome. There’s no way to lose, and beating the game doesn’t really feel like a win. You just walk through an empty house, look at things, and walk around some more. Fullbright refers to their title as a “story exploration” game, which is a fair summation of the *Gone Home* experience. Many have described the title as a visual novel, but it’s less about reading and more about investigating the titular home. As you examine the letters, music, and books the home’s residents have left behind, you piece together their stories. There’s a narrator to fill in some of the blanks, but several of the game’s tales are woven through objects alone. [...] It’s hard not to see parallels between *Gone Home* and *Dear Esther*, which was released to similar acclaim in 2012. *Dear Esther* asks even less from players than *Gone Home* does. There are no objects to interact with and no locked doors to open. At its core, it’s a walking simulator, albeit an incredibly atmospheric one. Without the narrator, there’s no story to *Dear Esther* at all. It’s simply you walking through various beautiful locations. [...] Even though things will end the same way every time, you can discover something new each time you play. There are new locations to find, more narrations to unlock, and oddities to uncover. Merely walking in a different direction can make one playthrough of *Dear Esther* feel fundamentally different than the last. That extra layer of interaction is what defines

games. No matter how stunning they might look, movies can't actually make us fight monsters. The most exquisitely written stories can't give us the chance to explore a strange world on our own. Even when all a game asks us to do is walk from one place to the next, they're asking us to play a role in the story that no other medium could. [...] Exploration games will never be games to everyone, but they'll always be games to someone." (Mandi Odoerfer i <https://www.gamezone.com/originals/can-titles-like-gone-home-and-dear-esther-be-called-games/>; lesedato 28.06.22)

“Gamification” er bruk av spillelementer/-innslag innen utdanning, opplæring og kunnskapsoverføring (Balle 2020 s. 119). “Gamification is the application of game elements and digital game design techniques to non-game problems, such as business and social impact challenges.” (<https://www.coursera.org/learn/gamification>; lesedato 09.02.17) “*Gamification* encapsulates ‘the idea of using game design elements in non-game contexts to motivate and increase user activity’ (Deterding et al., 2011: 9).” (Simon P. Rowberry i <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1354856515592509>; lesedato 03.01.18)

Literary Gaming (2014) av Astrid Ensslin “is about the creative interface between digital books that can be played and digital games that can be read, and it suggests ways of combining both. [...] a tentative typology, or rather textual spectrum, of digital ludoliterary artifacts. [...] the literary-ludic continuum [...] The body of texts that fall under literary gaming is growing rapidly and becoming increasingly diverse. It now ranges from literary texts driven mostly by cognitive and ergodic ludicity to literary games proper, which exhibit various forms of ludic mechanics.” (Ensslin i <https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qf59z>; lesedato 12.04.21)

Digitale spill “can constitute huge textual units (one recent game, *Dragon Age*, consists of over 1.2 million words).” (Piper 2012 s. 139)

““Assassin’s Creed”-spillene finner sted i nøye researchede historiske miljøer, og har blitt benyttet i undervisningen ved Stovner videregående i Oslo. [...] I “The Walking Dead” må spilleren lære en åtte år gammel jente å overleve i en verden full av zombier. Underveis dukker det opp en rekke etiske dilemmaer, noe som har gjort at spillet nå brukes i religionsundervisningen ved Nordahl Grieg videregående skole i Bergen.” (*Dagbladets Magasinet* 6. september 2014 s. 20)

“Ingen slipper unna politikken, heller ikke dataspillfigurer. Den franske venstrepopulisten Jean-Luc Mélenchon, som fikk elleve prosent av stemmene i siste presidentvalg, er nå på krigsstien mot den nyeste utgaven av det populære dataspillet “Assassins Creed”. Årsaken er at spillet ifølge Mélenchon gir en skeiv framstilling av den franske revolusjonen. Særlig tungt faller det ham for brystet at kong Ludvig XVI og hans utskjelte dronning Marie Antoinette framstilles som uskyldige ofre for det revolusjonære kaos. “Dette er propaganda mot folket, som

blir portrettert som blodtørstige barbarer og villmenn”, tordner Mélenchenon.”
(*Klassekampen* 22. november 2014 s. 18)

“Scott Nicholson is an Associate Professor at the School of Information Studies at Syracuse University and the director of the Because Play Matters game lab. He has written research papers on meaningful gamification, games in libraries, online education, and data mining. He is the author of *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages* and the designer of *Tulipmania 1637*, a board game published by JKLM games.” (<http://www.scottnicholson.com/>; lesedato 19.08.13)

Historikk

“Det første dataspillet het “OXO” og var et bondesjakkspill utviklet av A.S. Douglas ved universitetet i Cambridge i 1952.” (Martin Bergesen i *Dagbladets Magasinet* 6. september 2014 s. 20)

I 1962-63 oppfant en gruppe unge informatikk-eksperter ved det amerikanske elite-universitetet MIT et lite dataprogram. Dette programmet gjorde det mulig å flytte på en geometrisk figur ved hjelp av tastaturet. Det ble begynnelsen på et av historiens første dataspill, *Spacewar!* “In May 1962, at the annual MIT Open House, the hackers fed the paper tape with twenty-seven pages worth of PDP-1 assembly language code into the machine, set up an extra display screen – actually a giant oscilloscope – and run *Spacewar!* all day to a public that drifted in and could not believe what they saw. The sight of it – a science-fiction game written by students and controlled by a computer – was so much on the verge of fantasy that no one dared predict that an entire genre of entertainment would be spawned from it.” (Wolf og Perron 2003 s. 109). *Spacewar!* foregrep konseptet i senere shoot'em-up-spill (Rauscher 2012 s. 28). Innholdet i *Spacewar!* kan oppfattes som et produkt av den kalde krigen: To motstandere kjemper om å tilintetgjøre hverandre, og raketter er det sentrale våpenet. Den historiske konteksten er det såkalte Sputnik-sjokket i 1958, der det i USA oppstod en offentlig paranoia som fremmet utvikling av datamaskin-teknologi (Lischka 2002 s. 25).

Stephen Russell, Martin Graetz og Wayne Wiitanen ved Utah University ville vise en ny side ved hva datamaskiner kan brukes til. Resultatet ble *Spacewar!* “Spacewar! has two players – each in command of a spaceship – who are each trying to destroy the other against an astronomically correct star field as well as other characteristics that reflect real-world physics. The game made use of the PDP-1’s easy I/O structure to add game controllers and, soon after initial creation, a surplus jet fighter joystick. Spacewar! was frequently used in demonstrations to potential customers as a way of showing the power of this unusually-small computer. For example, Spacewar! required over 100,000 calculations per second to compute ship motion, gravity, user control inputs and the relative position of stars and the sun and the computer’s CPU sent over 20,000 points per second to the

Type 30 display while running the game. With its companion light pen, non-specialist users could interact easily with the computer” (<http://pdp-1.computerhistory.org/pdp-1/>; lesedato 09.04.15). Spillet ble snart modifisert og forbedret av en rekke andre, slik at gameplayet ble bedre.

“The first video game that can arguably be said to depict an imaginary world (albeit a minimal one), was *Spacewar!* (1962), developed on the PDP-1 mainframe computer by students at MIT. The game takes place in a starfield in which two ships, the “needle” and the “wedge”, attempt to shoot each other while avoiding the gravitational pull of a nearby star. Two mainframe games, Steve Colley’s *Maze War* (1974) in which players wander about in a maze, looking for other players to shoot, and Jim Bowery’s *Star Trek*-influenced *Spasim* (1974), short for “space simulator”, which featured spaceships and bases in three-dimensional space, were the first video games to use a first-person point of view from within the game’s world, rather than a third-person perspective looking in from outside the world.” (Wolf 2012 s. 139-140)

I den perioden *Spacewar!* var en nyhet, begynte Nolan Bushnell å studere for å bli elektroingeniør. Han ble en stor fan av spillet, og han fikk ideer om hvordan det kunne være mulig å tjene penger på dataspill, men det forutsatte at teknologien ble billigere å produsere. Da Bushnell var ferdig med sin utdanning i 1968, ble han ansatt i et firma der han møtte Ted Dabney. Sammen etablerte de firmaet Syzygy, forløperen til det mer kjente firmaet Atari (navnet ble endret fordi de oppdaget at det fantes et firma ved navn Syzygy som produserte stearinlys). Bushnell og Dabney skapte spillet *Computer Space*, som tydelig var basert på *Spacewar!* Det nye spillet ble ingen stor suksess. Senere ble spillet *Pong* (1972) en enorm suksess, men firmaet måtte dele rettighetene til spillet med firmaet Magnavox. I 1975 skapte Atari konsollen Atari 2600.

“The first successful totally electronic video game in the United States was *Pong*, a coin-operated entertainment designed in 1971 by three young electrical engineers working for Ampex – Nolan Bushnell, Ted Dabney, and Al Acorn. That same year they founded their own company, Atari, which released the game in 1974, selling over ten thousand units; another ninety thousand copies were sold by other manufacturers. *Pong* was soon installed not only next to pinball machines in the arcades, but also in airports, bus stations, cocktail lounges, laundromats, restaurants, and other public places across America. [...] One game alone, Atari’s awesome *Asteroids*, earned about as much just in its best year (\$700-800 million) than the biggest money-making film of all time, *Gone With the Wind*, has made in four decades of screenings.” (Kinder 1991 s. 87-88)

Bushnell stilte sitt nyutviklede dataspill *Pong* til disposisjon for en bar. Om kvelden den første dagen fikk han en telefon med beskjed om at spillmaskinen ikke virket lenger. Han oppdaget raskt at problemet bare var at betalingsboksen var stappfull av mynter allerede etter første dag (Genvo 2002 s. 17). I 1979 lagde Atari en

kommersiell versjon av *Space War* med sitt spill *Asteroids* (Diberder og Diberder 1998 s. 18). Andre spill fra selskapet i disse årene var bl.a. *Breakout* (1976), *Centipede* (1980) og *Tempest* (også 1980). Ataris suksessrike arkadespill *Asteroids* (1979) var basert på ideen i *Spacewar!* (Le Diberder 1998 s. 18). Andre tidlige dataspill var det japanske selskapet Taitos *Space Invaders* (1978), samt labyrinthspillet *Pacman* (1980) (Lagrange 1997 s. 19-20).

Dataspillselskapet Atari var på 1970-tallet et av de raskest voksende selskapene i USA (Genvo 2006). Denne veksten viste potensialet som lå i dataspill som medium. Det var Atari som (fra 1977) hadde mest suksess av de tidlige dataspillprodusentene med å skille ut hardware og software, slik at egne selskaper kunne stå for produksjonen av nye spill i form av software. På begynnelsen av 1980-tallet brukte amerikanerne over ni milliarder dollar på dataspill (Genvo 2006).

Den økonomiske motivasjonen bak arkadespill var spesielt tydelig i Ataris *Gauntlet* (1985): Det var et rollespill der overlevelsen ikke var avhengig av avatarens styrke og våpenferdigheter, men av antall mynter som ble kastet på automaten. Hvis avataren var i knipe, kunne spilleren hjelpe i nøden ved å kaste på en ekstra mynt (Rauscher 2012 s. 43).

Amerikaneren Ralph Baer arbeidet på 1960-tallet med muligheten for å bruke TV-skjermer til annet enn å se fjernsyn. Han ønsket å lage en spillmaskin til en lav pris som kunne selges til amerikanske familier med TV i stua. Baer samarbeidet med andre ingeniører om å lage verdens første utgave av en hjemmekonsoll, som fikk navnet "The Brown Box" (deler av den var dekket av brunt treverk). Det første spillet bestod av to firkanter, og spillerne skulle jakte på hverandres firkanter på TV-skjermen. TV-produsenten Magnavox satte i gang produksjon av konsollen, som nå fikk navnet Magnavox Odyssey. Den kom på markedet i 1972. Spillene på konsollen kunne vises i farger ved at brukerne festet medfølgende plastfolier på TV-skjermen (holdt oppe ved statisk elektrisitet). Konsollen ble solgt med to små bokser til å styre de lysende strekene på skjermen.

I 1971 utviklet historielæreren Don Rawitsch ved Carleton College i Minnesota det tekstbaserte dataspillet *Oregon Trail* til sine elever, for å lære dem om bosettingen av det vestlige USA (Lischka 2002 s. 149). "Serious gaming" innebærer å bruke dataspill til å oppnå pedagogiske formål (Kasbi 2012 s. 18). Spillenes budskap er alvorlig, og kan dreie seg om skolefag. Belle-Productions dataspillserie *Sethi* lar spilleren utforske en historisk periode og dens kultur, og løse en gåte. Spillserien foregår i bl.a. steinalderen med neandertalere (produsert i 2004), i middelalderen og i Inka-kulturen (Kasbi 2012 s. 48). Noen dataspill har blitt brukt som middel til å kurere klaustrofobi, høydeskrekk, redsel for edderkopper og lignende (Kasbi 2012 s. 112).

"*The Jungle of the Optics*, a game where players use a set of lenses, telescopes, cameras, optical tools, and optics concepts to solve optics problems within a role-

playing environment; *Hephaestus*, a massively multiplayer resource management game where players learn physics and engineering through designing robots to colonize a planet; *Replicate!*, an action game where players learn virology and immunology through playing a virus attempting to infect a human body and replicate so that the virus may spread through a population. *Supercharged!* A flying/racing game where players learn electromagnetism by flying a vessel that has adopted the properties of a charged particle through electric and magnetic fields.” (Kurt Squire i <https://gamestudies.org/0102/squire/>; lesedato 15.12.03)

“Video game history was made in 1978 when the ideas behind the all-text game *Adventure* by Will Crowther and Don Woods inspired Warren Robinett to write a graphical adventure program for the Atari 2600, which he also entitled *Adventure*.” (Wolf og Perron 2003 s. vii).

“1987 begyndte Commodore 64’erens status at vakle, da spillevidunderet Amiga 500 blev sendt på gaden. Amigaens popularitet skyldtes blandt andet, at den var fast udstyret med et diskettedrev, som gav den væsentligt bedre hukommelse end sine konkurrenter. Amigaen var derfor langt bedre til at håndtere de store mængder af grafik og lyd, som de stadig flottere spil rummede. Nogle af Amigaens mest spillede er titler som fodboldspillet “Sensible world of soccer” og platformspillet “Rainbow Island”, hvor man i form af en lille buttet dreng skal skyde sig fra det ene level til det næste med sit særlige våben: regnbuer.” (Ester Skibsted Holm i <https://faktalink.dk/titelliste/computerspil>; lesedato 12.04.21)

“Nintendo ble grunnlagt allerede i 1889 og innen de begynte med tv-spill produserte de hovedsakelig spillekort og på sekstitallet begynte Nintendo også å produsere andre former for spill.” (*Spaceworld* høsten 2008 s. 38) Deres første suksess med dataspill var *Donkey Kong* (1981). Spillet var i 2D, ikke med romopplevelse for spilleren. Nintendos neste store kommersielle suksess var plattformspillet *Super Mario Bros.* (1985), der spilleren stadig måtte få sin spillefigur/avatar (sett i profil) til å hoppe fra plattform til plattform. Framdriften foregikk ved en slags horisontal scrolling over 32 nivåer (avataren beveger seg horisontalt gjennom flere “brett”). Fiender forsvant hvis avataren hoppet opp på hodene deres. Spilleren kunne oppnå bonuspoeng ved å bruke magiske sopper til å få en større spillefigur osv. Målet var å frigjøre en prinsesse som befant seg i et hemmelig rom som spilleren lett kunne overse inngangen til. *Super Mario Bros.* var tydelig inspirert og hadde mange henspillinger på barnebøker og eventyr. Mario kunne fordoble sin størrelse ved å spise en sopp, omtrent slik Alice i Eventyrland kunne, og klatre i magiske bønnestengler, som Jack i eventyret.

“Et af 80’ernes største spilsucceser var Nintendos “Super Mario Bros.” fra 1985 med blikkenslagerbrødrene Mario og Luigi som hovedpersoner. Spillet kunne spilles på flere maskiner heriblandt Nintendos egen konsol. I samme periode kom også “SimCity” på markedet til flere forskjellige computere. I “SimCity” skal spilleren bygge sit eget virtuelle bysamfund op fra bunden med alt, hvad dette

indebærer af institutioner, arbeidsplasser og parkanlegg til byens borgere. Både “Super Mario Bros.” og “SimCity” er siden deres 80’er fødsel kommet i flere og mere avanserte versjoner og er stadig populære. [...] 1990’erne var preget af store teknologiske fremskritt, og computerne blev endnu bedre til at vise grafikk og afspille lyd. Dermed stod mulighetene åpne for at give spillene endnu flottere og mere omfattende innhold. De gamle disketter blev hurtigt for små at rumme de store spill. Derfor blev mange spilleentusiaster glade, da CD-ROM formatet blev lansert til PC i begynnelsen af 90’erne. En CD-ROM kunne nemlig rumme knap 500 gange mere end en diskette.” (Ester Skibsted Holm i <https://faktalink.dk/titelliste/computerspil>; lesedato 12.04.21)

Japaneren Minoru Arakawa fikk i oppgave “å starte Nintendo of America i 1980, noe han gjorde, og sammen med advokaten og forretningsmannen Howard Lincoln var de ekstremt viktige personer i gjenoppbyggingen av spillindustrien etter “krakket” i 1983 som nesten forårsaket den totale kollapsen av spillindustrien i Amerika.” (*Spaceworld* høsten 2008 s. 40) “Da [Nintendos] *The Legend of Zelda* ble lansert til Nintendos 8-bit-maskin i 1986, revolusjonerte den konsollspillene. Plutselig kunne man utforske en åpen verden i stedet for å kjempe gjennom en lineær spillstruktur. Og ikke minst kunne man lagre spillet sitt slik at man kunne fortsette der man slapp.” (*Aftenposten* 18. desember 2009 s. 12) I 1992 anslo Nintendo at det hadde blitt solgt over 100 millioner Mario-spill over hele verden (Diberder og Diberder 1998 s. 65). Skikkelsen Super Mario skal ha blitt inspirert av filmene med Buster Keaton (Rouillon m.fl. 2011).

“I 1980 kom en af de første og største kultfigurer i computerspillhistorien til verden. Navnet var “Pac-Man”, og bag det gemte sig en lille gul og rund figur. I “Pac-Man” styrer man spilllets gule hovedperson rundt i en labyrint, hvor man skal samle point-piller, mens man flygter fra farverige spøgelser. Spillet blev en kæmpe succes – først i arkadehallerne og senere i en version til hjemmekonsoller og PC’er. Arkademaskinen “Pac-Man” solgte alene 300.000 eksemplarer på verdensplan. Figuren “Pac-Man” blev så populær, at han endte på madkasser, blyanter og t-shirts verden over. Adskillige efterfølgere til det originale spill er blevet utviklet siden. Heriblandt spillet “Ms. Pac-Man” fra 1982, der som navnet antyder, er samme spill blot med en kvindelig hovedperson, designet særligt til at vække kvindernes interesse for spillet.” (Ester Skibsted Holm i <https://faktalink.dk/titelliste/computer spil>; lesedato 12.04.21)

Bransjens omsetning i verden sank fra tre milliarder dollar til bare hundre millioner dollar under krisen i 1983-84. Grunnen var antakelig at det ikke ble utviklet gode nok spill til at folk ville bruke penger på dem (Lischka 2002 s. 12). Til Namcos spill *Pac-Man* hadde det blitt produsert flere spill enn det fantes konsoller til å spille dem på. Dermed kom det såkalte “Great Video Game Crash”. Tonnevis av uselgelige spill ble tømt i en jordsprekk i ørkenen i New Mexico, fordi de ikke kunne selges, ikke engang til en tiendedel av den opprinnelige prisen. Til sammen omtrent seks millioner spill ble tømt i New Mexico og toppen av haugen ble kjørt

over av dampveivalser (Lischka 2002 s. 55). “Fortellingen om hvordan tusenvis av kassetter med flopp-spillet “E.T.” fra Atari ble begravet i New Mexico-ørkenen på 80-tallet er legendarisk. En ny dokumentar forsøker å granske historien, men er nå utsatt fordi myndighetene ikke har gitt gravetillatelse.” (*Dagbladet* 26. mars 2014 s. 37) “En av spillindustriens største vandrehistorier har vært den om at spillet “E.T.” var en så stor flopp for Atari at selskapet begravde millioner av eksemplarer i ørkenen. Sist helg viste det seg at historien er sann – etter en utgravning er nå spillene funnet.” (*Dagbladet* 30. april 2014 s. 44)

“27. september 1983. 14 semitrailere fullpakket med videospillkassetter, konsoller, programmeringsutstyr og nye prototyper stopper ved en søppelfylling i Alamogordo, New Mexico. Det er returnerte og usolgte videospill som skal dumpes på fyllinga i utkanten av den øde og gudsforlatte Chihuahuan-ørkenen, der den første atombomben Trinity hadde eksplodert 38 år tidligere. I nattas mulm og mørke helles sement over lasset av mer enn 700 000 kassetter. Det hele er en hysj-hysj-operasjon fra dataspillprodusenten Atari. En amerikansk drøm, utstyr for millioner av dollar og årevis med hardt arbeid, forsvinner under sementen idet den størkner. [...] Markedets ledende spillprodusent, Atari, hadde hatt flere store suksesser, og var i samtaler med Steven Spielberg og Universal Pictures om rettigheter til å produsere et tv-spill til basert på kinosuksessen “E.T.” For å rekke julesalget, ble planlegging og produksjon av spillet unnagjort i løpet av knappe 6 uker, og publikumstesting ble droppet. Resultatet skulle bli et av historiens mest utskjelt videospill, et forhastet makkverk stappfull av programmeringsfeil. Grafikken virket utdatert. Lydene var irriterende. Historien var forvirrende og usammenhengende. Og “E.T.” selv falt stadig ned, og ble sittende fast i et hull i bakken. For å gjøre vondt verre, hadde Warner tatt beslutningen om å produsere flere spill enn det fantes konsoller på markedet – hele 5 millioner kopier. Til tross for at julesalget gikk bra, oppdaget spillerne raskt alle feilene. Spillet ble stemplet som totalt ubrukelig, og gjennom 1983 sto produktene fra Atari og støvet ned i butikkhyllene. Omtrent samtidig ble spillkonsoller erstattet av smartere pc-er som “Commodore 64”, og “videospill” ble raskt et skjellsord i statene. Atari hadde et enormt lager-problem, og så etter en rask løsning. Søppelfyllinga i Alamogordo ble svaret.” (Jon Vegard Næss i *Dagbladets Magasinet* 28. november 2015 s. 52 og 55)

“In 1983, famously, Atari, having acquired the rights to produce an *E.T.* videogame [basert på Steven Spielbergs film fra 1982], was so confident of its success that it produced nearly six million copies. One fly in the ointment: the game was terrible. Gamers aren’t stupid. Most of the cartridges were eventually buried in a landfill site in New Mexico, where one hopes they will eventually provide some amusement for archeologists in the future.” (Steven Poole sitert fra Rauscher 2012 s. 246)

Pac-Man var et spill med en liten, gul skive med en trekantet “munn” som slukte “piller”. Ifølge Namcos beregninger skal *Pac-Man* ha blitt spilt 60 milliarder ganger, hovedsaklig i spillehaller i Japan og USA. Firmaet tjente 100 milliarder

dollar på det (Lischka 2002 s. 55 og 152). I USA ble Pac-Man-figuren en slags superstjerne som ble å se på cornflakes-pakker osv. I Japan skal *Space Invaders* ha blitt så populært at produksjonen av 100-yen-mynter måtte tredobles i 1978 (Lischka 2002 s. 49). Det fantes da ca. 100.000 automater til spillet i Japan. På verdensbasis var det ca. 300.000, svært mange av dem i USA.

Pac-Man “virker i utgangspunktet å være evigvarende, men man kan i teorien oppnå et såkalt “perfect play”, hvis man klarer å nå maksimum score (3 333 360 poeng) på alle de 255 nivåene. Kun seks personer skal beviselig ha klart å oppnå et såkalt perfekt spill. Den aller første var amerikaneren Billy Mitchell som i 1999 perfekt spilte seg gjennom hele spillet på seks timer. [...] Originalspillet fra 1980 har fostret omlag 15 etterkommere i arkadespill-kategorien og nærmere 20 konsollspill, i tillegg til flere versjoner tilrettelagt for mobiltelefon. Spillprodusenten *Namco Bandai* lar i så måte et 30-årsjubileum ikke gå upåaktet hen, og planlegger å lansere opptil flere nye spill i løpet av året. [...] [*Pac-Man* har] avlet utallige spinoff-produkter, som eksempelvis leker, t-skjorter og frokostblandinger. Over 400 *Pac-Man*-relaterte produkter ble lansert bare i 1980, det aller første året.” (*Aftenposten Innsikt* mai 2010 s. 75)

Lucasfilms dataspill *Loom* (1990) ble utgitt med en liten bok og et hørespill (Lischka 2002 s. 81-82). I løpet av spillingen måtte det skrives inn informasjon i den vedlagte boka, kalt *The Book of Patterns*, for spillet var så komplisert at ellers var det liten sjanse for å nå fram til målet.

History Line: 1914-1918 (1992; produsert av Blue Byte) er “one of the earliest turn-based strategy games presenting battles dating back to the First World War” (<https://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/content/titleinfo/4868615/full.pdf>; lesedato 18.12.24). “Two multi-scrolling maps make up the game screen – one yours and one your opponent’s – which in turn combine to form a larger, overall map of the battle area. [...] On the subject of artillery, your army is quite limited at first, since the game closely follows the technological advancements of the war [...] Towards the end of the conflict you will be controlling such mechanical pioneers as the legendary Fokker biplanes. [...] Since the game spans the entire length of the war, the weather varies with the changing seasons, and your troops will find themselves coping with snow, ice and other conditions, all of which affect their effectiveness. [...] the individual battle maps are quite small, range of movement is extremely limited early on, and it takes many minutes before the game begins to take shape. [...] accompanied by realistic sound effects. [...] It can virtually serve as a history lesson in its own right thanks to the massive intro and occasional in-game snippets. Throughout its course the game concentrates heavily on strategy and tactics and steers purposely away from the bloodshed of the conflict.” (Paul Roundell i <https://www.amigareviews.leveluphost.com/historyl.htm>; lesedato 18.12.24)

“I 2001 lisensierer spillutvikler Epic Games sin anerkjente spillmotor *Unreal Engine* til det amerikanske forsvaret. Et år senere lanseres dataspillet *Americas*

Army. Spillet, med en prislapp på syv millioner dollar, fullfinansieres av den amerikanske hæren. På anbefaling fra US Armys *Office of Economic and Manpower Analysis* (OEMA) tar man altså i bruk den siste teknologien på det kommersielle spillmarkedet. US Army ønsker å snakke de unges språk. Spillet blir en umiddelbar suksess. I dag har *Americas Army* (AA) over to millioner registrerte spillere og er rangert som et av de fem beste flerbrukerspillene på internett. Ikke dårlig for et spill hvis hovedintensjon, ifølge oberstløytnant Wardynski i OEMA er: “å kultivere og skape interesse rundt det amerikanske forsvarrets oppgaver og karrieremuligheter.” [...] Siste skudd på stammen av politiske dataspill er *Special Force*. Spillet blir distribuert av Hizbolla og har en teknologi som ligger nært opp til den vi finner i *Americas Army*. *Special Force* har som tema den væpnede motstanden mot Israels okkupasjon av Sør-Libanon. Direkte angrep på israelske posisjoner, stillinger og endog navngitte israelske politikere er en del av spillet. *Special Force* har allerede solgt over 100.000 eksemplarer i Midtøsten. Det politiske budskapet er ikke til å ta feil av. På spillesken står det: “... på en objektiv måte viser spillet de israelske styrkenes nederlag og de heroiske handlingene utført av heltene i den islamske motstandsbevegelsen i Libanon.” Ifølge WorldNetDaily forteller Mahmoud Rayya, en talsperson for Hizbolla, at målsetningen for *Special Force* er: “ønsket om å introdusere de yngste til motstandsbevegelsen. Han avslutter med setningen: Vi håper også å vinne mediekrigen mot Israel.” [...] I en mediehverdag hvor kanalene er mange og budskapene enda flere, drukner selv den enkleste melding raskt. Med dataspill er det annerledes. Gode (i betydningen fengende) spill makter å holde på brukeren over tid. Det øker igjen sjansen for at underliggende budskap plukkes opp og kanskje endog internaliseres.” (*Morgenbladet* 2.–15. april 2004 s. 23)

“America’s Army [is] a first person shooter game developed by the U.S. Army as a recruitment tool for young people. In it, the player participates in a round-based tactical confrontation with other players online, simulating realistic combat conditions. Judging from the series’ more than 11 million registered users who have played a combined 260 million hours, America’s Army has achieved a level of acceptance in American society. The U.S. is not the only country where government actors have created a game as a recruitment tool. In Lebanon, the armed political and religious group Hezbollah has created its own video game franchise, in a similar vein to America’s Army. The *Special Force* games place the players in the shoes of a Hezbollah mujahid fighting against Israel. The most recent entry into the series, *Special Force 2*, was published on the anniversary of the 2006 war fought between Israel and Hezbollah. *Special Force 2* places the player in the midst of the 2006 war, reenacting several of Hezbollah’s victorious battles in the 34-day conflict. In the first mission, the player carries out the July 16 raid which captured two Israeli border patrol soldiers and brought them back into Lebanon to force a prisoner exchange. The second and third missions showcase battles where Hezbollah repulsed Israeli offensives – in Bint Jabil, a town that remained in Hezbollah position despite three Israeli attempts to take it, and in Wadi al Hujair, a valley where Hezbollah guerrillas were able to hold off a massive Israeli offensive.

A further challenge allows the player to capture a fictional island and sink a destroyer.” (Derek Caelin i <https://takefiveblog.org/2013/03/26/the-eye-of-the-beholder-special-force-2-and-the-propaganda-game/>; lesedato 14.04.16)

“Hezbollah, the Lebanese organization of Islamic Shiite groups, has gotten into the video game business. More specifically, the first-person shooter genre, home to some of the most successful games of today. Halo, Medal of Honor, Resident Evil all present certain versions of battle – sometimes historic, sometimes fantasy based. But Hezbollah’s offering, Special Force 2, puts another spin on the first-person shooter, this time within a very different context. Real war, real death, and the real future of Lebanese and Israeli citizens is the premise for this game. [...] In order to lure more young resistance fighters, or Mujahedeen, to the organization Hezbollah brought the fight to the children – digitally. The goal of Special Force 2 is simple: kill or capture as many Israeli soldiers as possible; destroy their tanks; confiscate their weapons. The more soldiers killed and tanks blown up, the more points the player accumulates. Cross-border raids can succeed in kidnapping soldiers, and rockets find their target in Israeli villages.” (Turow 2009 s. 577)

“The games market in the Arab world is growing, but still largely ignored by the majority of games publishers and developers. Most focus on North America, Europe, and South Asia as their primary markets, maintaining virtually no presence in the Middle East and North Africa. Few foreign games dedicate the time or expense to translating their game to Arabic, which would require the conversion of their engines to a right-to-left writing system. Many Western games are furthermore perceived as culturally insensitive. In this space, games like Special Force 2 have greater appeal. Mahmoud Rayya states that Special Force was “designed to compete against foreign computer games that show Arabs as enemies and Americans as the heroes that defeat them.” Arab youth looking for a game that caters to Arab experiences may find much appealing in Special Force’s unique message. Special Force 2 is undoubtedly a propaganda game. For its one-sided depiction of the 2006 war with Israel, and for the demonization of enemy soldiers, the game has earned that title. Yet one could also argue that Hezbollah has simply done with a modern day war what many commercial American games have done with wars from history. Here in the U.S., there is an impressive litany of World War 2 games that pit the player against a one-dimensional German or Japanese foe. As terrible as either of these imperialist powers may have been, can we reasonably claim that American games as an industry represent war with more depth or subtlety than Special Force 2?” (Derek Caelin i <https://takefiveblog.org/2013/03/26/the-eye-of-the-beholder-special-force-2-and-the-propaganda-game/>; lesedato 14.04.16)

“Den amerikanske våpenindustrien bedriver aktiv produktplassering av våpen i dataspill uten aldersgrenser. Med enkelte spill følger regelrette kataloger med bruksanvisninger for de våpnene som anvendes i spillene og adresser til nærmeste forhandler. [...] Like før jul kunne den amerikanske våpenkontroll-gruppa Violence

Policy Center påvise at enkelte data- og videospill som er initiert og velsignet av våpenprodusenter ikke bare inneholder såkalt produkt plassering av våpen, men også rene våpenkataloger med linker til våpenforhandlere. Flere av disse spillene hadde heller ingen aldersgrense, og kan fås kjøpt hos store nettbutikker for barn som eToys.com, ifølge rapportens hovedforfatter Marty Langley. Nå er det ikke noe nytt at våpenindustrien annonserer for sine produkter i ulike medier. Denne typen produkt plassering har for eksempel blitt et utbredt fenomen i Hollywood, der nyheter innen særlig håndvåpen har fått en stadig mer synlig plass i nye action-filmer de siste tyve årene. Det store gjennombruddet for denne typen produkt plassering inntraff da Schwarzenegger i sin tid benyttet en bestemt type håndvåpen i en av Terminator-filmene, og våpenet som følge av filmen ble en internasjonal storselger. [...] Rådgiver i Statens Filmtilsyn Dag Asbjørnsen har dataspill som spesialfelt, og ser her en utvikling som gjør våpenindustrien i stand til å forme yngre generasjoners forhold til våpen. [...] Et annet spill som Morgen-bladet kunne konstatere fåes kjøpt hos eToys.com, er bestselgeren *Half life: Game of the Year*, der du som “first person shooter” får anvende 14 ulike våpen for å trenge gjennom fiendens linjer (sistnevnte spill hadde riktignok en aldersgrense på 17 år, men typisk nok var de euforiske anmeldelsene på samme nettsted skrevet av 12- og 13-åringene).” (Kjetil Lismoen i *Morgenbladet* 19.–25. januar 2001 s. 1)

Det amerikanske rockebandet Pearl Jam lanserte i 2009 et dataspill. “*Ten*, the debut album from Pearl Jam that has sold over 12 million copies, and introduced the band to the world, is being reissued in four new and expanded editions on March 24, 2009 by Epic/Legacy Recordings. Sony Music has found a truly unique way to let fans preview selected tracks from these reissues, The Pearl Jam *Ten* Game. Beginning today, fans can go to <http://www.pearljamgame.com/> and complete a puzzle to unlock various songs from the *Ten* reissues. With every row a user gets aligned, a new song is unlocked for them to hear. Upon completion of the entire puzzle, the user unlocks a special video piece detailing the history of this historic release. Users can time themselves completing the puzzle, and challenge their friends through the ‘share’ feature.” (<http://www.imagineechoes.com/2009/03/pearl-jam-game-in-celebration-of-ten.html>; lesedato 08.03.13). Puslespillet utgjøres av alle delene på albumet, og hver farge i spillet som finner sin plass, gir altså tilgang til å høre musikk fra albumet, og med noen bonus-videoer som høyeste gevinst (Kasbi 2012 s. 38).

Gonzalo Frasca m.fl. står bak spillet *September 12th* (2003), en tittel som refererer til USAs angrep i Midt-Østen etter terrorangrepene 11. september 2001. Spilleren flyr et bombefly som skal utslette terrorister som befinner seg i et byområde der det kryr av sivile. Når en sivil blir drept, blir noen av denne personens slektninger til terrorister som vil hevne den urettferdigheten de har blitt utsatt for. Hver bombe skaper flere fiender enn den utsletter. I spillets instruksjon står det at spillet er “dødelig enkelt. Du kan skyte. Eller ikke”. De overlevende, etter å ha sørget over sine døde, blir terrorister, slik at spilleren raskt lærer at det ikke lønner seg å skyte (Barnabé 2017 s. 29-30).

“The New York Times described September 12th as “An Op-Ed composed not of words but of actions”. This newsgame became a viral hit by exposing the futility of the US-led War on Terror. Created by a team of Uruguayan game developers lead by a former CNN journalist, this was the first game of the series that coined the term newsgame. The project’s main idea was to use the language of videogames to describe current events while conveying a timeless maxim: violence begets more violence. The player controls what seems to be a sniper rifle target but, when clicked, launches missiles. The bombs not only kill the terrorists but also generate so-called “collateral damage”. When civilians mourn the innocent dead they soon turn into terrorists. After a couple of minutes, this Middle-Eastern village is destroyed and crawling with terrorists. The player soon realizes that there is no way to win the game through shooting. The game’s main goal was not to convince people that the War on Terror was wrong. Instead, it aimed at triggering discussion among young players. Indeed, that’s what happened in multiple online forums. The game was highly controversial when it launched, generating threats and mild or negative reviews. As the War on Terror went sour, its popularity grew exponentially. Today, September 12th has been exhibited in museums and galleries all over the world and has been used by teachers as a tool for discussing terrorism.” (<http://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/>; lesedato 21.08.20) Etter noen minutter spilling er skjermen full av terrorister (Kasbi 2012 s. 43). “By far, our most popular game, having been played by way over half a million persons so far.” (http://www.ludology.org/my_games.html; lesedato 11.03.13)

I 2003 var *Howard Dean for Iowa Game* “the first videogame ever to be officially commissioned for a US Presidential Campaign. Democrat pre-candidate Howard Dean did not live up to the expectations, but he changed forever the way to use technology in US political campaigns. After this game was launched on Christmas week 2003, it was followed by a series of political videogames, both from Republicans and Democrats. Dean started a trend, officially inaugurating the use of videogames as campaign communication tools.” (http://www.ludology.org/my_games.html; lesedato 11.03.13)

Fra det første spillet og fram til og med 1992 ble det solgt over 100 millioner Mario-spill over hele verden (Le Diberder 1998 s. 65). Sangen “Super Mario Land” fra et av spillene lå blant de ti beste sangene på den britiske pophitlista i 1992 (Le Diberder 1998 s. 66). Apen Donkey Kong fikk etter hvert mange spill å boltre seg i, der blant andre *Donkey Kong Country* (1994; for konsollen SuperNintendo på 16 bits) ble en stor suksess. En annen kommersiell suksess for Nintendo var *The Legend of Zelda* (1986).

I 1988 begynte Nintendo å gi ut månedsmagasinet *Nintendo Power*, som bestod av reklame for selskapets produkter og gode råd til spillere (inkludert juksekode). Opplaget ble raskt 2 millioner eksemplarer. Nintendo opprettet også en telefonlinje for å hjelpe spillere som stod fast i et av deres spill. Den franske dataspillforskeren

Sébastien Genvo påpeker at denne telefonlinjen gjorde at Nintendo fikk stor kjennskap til spilleres syn på deres spill, på svakheter og styrker ved hvert spill, og dermed ble den et redskap til å lage enda bedre og mer populære dataspill (Genvo 2006). Magasinet gjorde at mange barn og unge ble enda mer opptatt av dataspill: “Minds, bodies, and social interaction are thus increasingly “occupied” by Nintendo activities and purchases” (Kline m.fl., gjengitt etter Genvo 2006).

Nintendo kom i en stadig mer presset konkurransesituasjon med andre firmaer som ville tjene penger på folks spillinteresser. Men Nintendo klarte å holde seg oppe som en av de ledende og mest lukrative selskapene, blant annet ved å lansere den “bærbare” konsollen Game Boy i 1988. Denne konsollen solgte bedre enn noen annen konsoll fra noe selskap tidligere. I Japan kom den skarpeste konkurransen fra selskapene Sega og Sony. Sony fikk gigantisk kommersiell suksess med sin konsoll Playstation 2, først lansert i Japan i år 2000. De første månedene var det langt større etterspørsel enn det var produkter å selge, både i Japan og i USA. Spillene som kunne brukes på Playstation 2 hadde til å begynne med relativt dårlig kvalitet, men nye og bedre spill ble produsert, og konsollen kunne dessuten brukes til å spille DVD-plater. Denne bruken gjorde mangelen på gode spill lettere å leve med for dem som hadde kjøpt konsollen.

Steven L. Kent skrev i 2001 om utviklingen i årene før: “While Nintendo’s advertising seemed stuck in a Mario-esque world of cute images appealing to preteen kids, Sega turned to a noisy underground image... Sega was becoming cool to high-school students, and the cooler Sega became, the less people were ready to admit they liked Nintendo.” (sitert fra Rauscher 2012 s. 138)

Cd-rom-spillet *Myst* (1993), utviklet av brødrene Rand og Robyn Miller, har solgt over 5,5 millioner eksemplarer over hele verden (Lischka 2002 s. 155). *Myst* foregår i en drømmelignende verden med arkaiske maskiner, på en øde øy med et mysterium hengende over seg. Mange ble imponert over spillets storslagne grafikk. Bark fra trær ble skannet digitalt for å lage troverdige overflater i spillet (Dery 1997 s. 65).

Bungie Studios og Microsofts førstepersonsskytespill *Halo 3* (2007) tjente inn 70 millioner dollar det første døgnet det var til salgs (Rouillon m.fl. 2011 s. 41).

“Norske Red Thread Games brukte mindre enn to uker på å nå målet om 4.7 millioner kroner i finansiering fra over 14 000 fans for “Drømmefall Kapitler”. I går lå kronerullingen på over 5,3 millioner.” (*Dagbladet* 20. februar 2013 s. 49)

Frontier Developments’ *Elite Dangerous* (2014) har “kommet til verden på grund af en loyal fanskare, der gerne involverer sig både finansielt og markedsføringsmæssigt allerede i udviklingsfasen af spillet. Efter at have haft svært ved at tiltrække en udgiver gennem flere år, valgte David Braben på opfordring af den store fanskare at oprette spilprojektet på finansieringsplatformen Kickstarter.

Selvom Braben efterlyste hele to millioner dollars for at utvikle og ferdigproducere spillet, oppnåede Kickstarter-kampagnen hurtigst full finansiering fra omtrent 50 000 fans og hører dermed til et af de hurtigst finansierede Kickstarter-projekter med så højt et budget. *Elite Dangerous* er ikke ene om at være mere eller mindre finansieret af en eksisterende fanskare. Også opdateringen af det klassiske flyspill *Wings* og det norskproducerede *Among the Sleep* er blevet til på grund af økonomisk opbakning fra eksisterende eller nye fans. Som alternativ til den etablerede industri, muliggør fanbaseret finansiering måske netop, at mere markedsrisikable spil også kan få en chance og dermed sandsynligvis øge mangfoldigheden på spilmarkedet. Der bidrages til disse spil, fordi man som fan naturligvis holder af spillene, men man bidrager samtidig for at få et slags ejerskab og dermed knytte sig tættere til spillet og dets udviklere. Det handler ikke om ejerskab forstået som en mulighed for at tene penge, for disse fans får yderst sjældent andel i et eventuelt overskud. Ejerskabet er snarere af symbolsk eller mental karakter, hvilket åbenbart er mere end nok til at så mange fans ønsker at bakke op om deres favoritspil, så det kan udkomme i nye og forhåpentligvis forbedrede udgaver, selvom det måske i virkeligheden er en nostalgisk søgen efter fortidens rendezvous med de givne spil, som udgør en central del af grunden til, at vi støtter Kickstarter-spilprojekter. [...] *Elite Dangerous* muliggør også brugen af Virtual Reality-briller såsom Oculus Rift, der givetvis vil øge muligheden for indlevelse, men måske også tilsidesætte noget af det element af fantasi, der risikerer at gå tabt, når 3D-konturtegninger erstattes af fotorealistisk fremstilling. [...] *Elite Dangerous* er udkommet til PC og Mac og lanceres senere til Playstation 4 og Xbox One. Spillet koster cirka 400 kroner.” (Steffen Moestrup i *Ny tid* 20. august 2015 s. 27)

På videonetstedet Youtube var det i 2011 nesten tre millioner videoer lagd av spillere basert på Mojangs sandkassespill *Minecraft* (2011) (Rouillon m.fl. 2011 s. 42).

“Dataspillavhengighet er ikke en offisiell diagnose i henhold til den internasjonale manualen *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder*. Snarere er det nok mer politisk korrekt å bruke betegnelsen “problemspilling”. Men svaret på hvorfor tenåringen dropper ut av skolen og låser seg inne på rommet med *League of Legends* (2009) hele dagen, vil aldri være enkel.” (Maren Agdestein i http://kulturradet.no/kunstloftet/vis-artikkel/-/asset_publisher/wS73/content/kl-artikkel-2014-dataspill-maren-agdestein; lesedato 06.08.14)

“De aller fleste problemspillere klarer overgangen til student- og voksenlivet fint, men det er viktig å gripe fatt i dem som har problemer de ikke klarer å håndtere [...] Dataspillavhengighet er ikke en diagnose i psykiatrien. I den femte og siste diagnosemanualen fra Den amerikanske psykiaterforeningen er dataspillavhengighet nevnt som en lidelse det bør forskes mer på. [...] Det har visse likhetstrekk med pengespill, som har vært egen diagnose siden 1987, og som vi vet gir store psykososiale problemer for enkeltpersoner og familier [...] Om fem eller

flere punkter er til stede innenfor en periode på ett år, er du avhengig av internettbaserte spill:

- Dataspill er den dominerende aktiviteten i dagliglivet.
- Når spillene tas vekk, oppstår abstinenssymptomer som irritabilitet, angst, eller nedstemthet.
- Behov for å bruke mer og mer tid på spillene.
- Mislykkede forsøk på å kontrollere deltagelsen i internettbaserte spill.
- Mister interesse for tidligere hobbyer og underholdning.
- Fortsetter overdreven bruk av internettbaserte spill til tross for erkjennelse av psykososiale problemer.
- Har løyet til familiemedlemmer, terapeuter og andre vedrørende omfanget av dataspilling.
- Bruker internettbaserte dataspill som en flukt fra eller for å dempe negative sinnstilstander som følelse av hjelpeløshet, skyld, angst.
- Har satt i fare eller ødelagt en viktig relasjon, jobb, utdanning eller karrièremulighet på grunn av dataspill.” (*Aftenposten* 29. august 2014 s. 10)

“En far fortalte meg for en stund tilbake at han hadde gått amok på sønnens datamaskin. Det hadde tårnet seg opp etter år med det samme svaret, “bare vent litt til” eller ingen svar i det hele tatt. Familien satt ofte bare og ventet på at han skulle komme til fellesmåltider, gjøre lekser, utføre faste plikter eller legge seg. Denne dagen var det nok. Noe eksploderte i faren og han rev PC-en ut av hendene på sønnen, hoppet på den og knuste den. “Det var galt”, sa faren, “men jeg ville det, jeg ønsket det, det var som om dataspillingen hadde tatt sønnen min fra meg”. [...] For foreldre selv vurderer skjermbruken i familien som et problem. Hele 73 prosent oppgir å være svært bekymret for barnas tidsbruk på enten dataspill, mobil eller nett (ifølge Digitalt foreldreskap i Norge). Men skal vi tro forskningen, har deres bekymring ikke rot i virkelige problemer. Mange ungdomsforskere slukker nærmest systematisk alle bekymringsbranner. De avdramatiserer, de holder frem teknologiens kreative og kontaktskapende sider. Når jeg leser slike artikler, tenker jeg på den fortvilende følelsen mange mødre og fedre bærer på, og forteller om, i min praksis. Deres egen erfaring blir ikke anerkjent. Snarere får de “beskjed” om at de strever med et individuelt familieproblem og avvik, som igjen forsterker følelsen av å være utdaterte og maktesløse. [...] I barnehagen og barneskolen kjemper foreldrene hardt for å pensle barnas interesser inn på andre spor, men når barna nærmer seg ungdomsskolen og videregående skole, er slaget tapt. Dataspillingen har vunnet. Sønnene beveger seg lite, har ikke et forhold til naturen og vil aller nødvendigst delta i familiens rytmer og daglige liv. De erklærer seg stadig som småsyke med diffuse “vondter” i hodet og mage, og kommer gjerne med kreative appeller om å slippe skolen. De blir rasende på foreldrenes grenser og innskrenkninger og kjemper vilt for å beholde sine rettigheter til å spille. Døgnet blir snudd, søvnrytmene forstyrret og mange stiller uopplagte på skolen. Sønnene bygger opp en stor kompetanse i å lure foreldrene lenge før de er ferdige med barneskolen. [...] Eksistenstap: Foreldre opplever at dataspillingen går på bekostning av de unges

kropp, helse, interesser, skole og sosiale liv.” (psykologen Per Are Løkke i *Morgenbladet* 11.–17. juni 2021 s. 24)

“Emil kastet bort sju år på dataspill. - Jeg satt i en stol og råtnet bort, sier Emil Reber (36). [...] Anarchy er et spill med flere klassiske avhengighetsskapende elementer. Man må bruke mye tid for å komme seg videre i spillet, og det går sin gang hvis man ikke deltar. I tillegg er spillerne avhengige av hverandre, noe som betyr at man ødelegger også for andre i det øyeblikket man dropper ut” (*Dagbladet* 6. april 2009 s. 12).

Bransjen og spillerne

“De to internasjonale kjedene Game og Gamestop har for eksempel etablert over 70 spillbutikker i Norge de siste fem årene. Og disse har tatt med seg en ny varegruppe de norske distributørene helst ikke vil vedkjenne seg: brukte spill. I butikkjeden Game er omtrent hvert tredje spill som blir solgt, et bruktspill. [...] Problemet for spilldistributørene er at dette spiser opp en stadig større del av salget av katalogtitler. Problemet er blitt så stort at enkelte spillutgivere har begynt å redusere verdien på brukte spill ved å tilby digitalt ekstrainnhold med spillene sine, innhold som kun kan lastes ned én gang og som man derfor ikke får hvis man kjøper spillet brukt. [...] At vi i tillegg har fått stadig bedre onlinetjenester for å kjøpe spill digitalt, bidrar nok også til at mange kunder dropper butikkbesøket og nøyer seg med å laste ned lovlig.” (*Aftenposten* 12. februar 2010 s. 12)

Visceral Games’ og Electronic Arts’ action-eventyrspill *Dantes Inferno* (2010) ble “behørig omtalt i pressen da en gruppe kristne stilte seg opp utenfor en spillmesse i USA og demonstrerte mot spillet. Men dessverre for mange journalister som hadde rapportert ivrig fra demonstrasjonen, ble det senere avslørt at hele gruppen var skuespillere leid inn av utgiveren for å skape blest om spillet.” (*Aftenposten* 15. januar 2010 s. 12)

“[E]ven in single-player or cooperative modes of play, player skills can be demonstrated and learned through replays.” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 419-420) “[P]layers (and coaches) [...] watch them incessantly, mining this “game film” for the slightest edge in improving their own skills and strategies [...] [det er en] player culture built around replay movies” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 420-421).

“Tournaments and a ladder ranking system, the matchmaking of players for pickup team games, team versus team skirmishes, and other ways to play against other players online were offered for *Starcraft* initially, and then to *Warcraft II* players. Player-created software tools such as War2BNE captured replays of battle.net and other games.” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 420).

Såkalt “recamming” innebærer å vise på nytt hendelser som har skjedd i et spill, men med en annen kameravinkel eller -bevegelse enn den opprinnelige i spillet.

“[S]tadig flere barn spiller dataspill med 18-årsgrense. 30 prosent av barn mellom ni og 12 har spilt voksenspill, mens andelen er oppe i 57 prosent for barn mellom 13 og 16. Dette er en økning på hele ti prosent fra undersøkelsen som ble foretatt i 2008. [...] Aldersgrensene er bestemt av den europeiske organisasjonen PEGI, men forhandlere behøver ikke å overholde disse når de selger spill. Man trenger ingen konsesjon for å selge spill i Norge, og man er dermed ikke pålagt å overholde spillenes aldersgrenser.” (*Aftenposten* 12. mars 2010 s. 12)

Noen spill lages for små barn, og med pedagogiske baktanker. “Barnebokappen “Wuwu & co.” [...] [er] dansk, utviklet på en helt ny plattform for digitale bøker kalt “Step In Books”. Ved første øyekast likner den en vanlig barnebokapp slik vi har begynt å venne oss til at de ser ut, med tekst, illustrasjoner og høytlesning. Men etter å ha lest de første avsnittene, får du beskjed om å vippe litt på brettet. Vips, så står du midt inni en liten hytte i den fiktive verdenen. Illustrasjonen er konstruert slik at bildet forskyves når du beveger på nettbrettet. Ved å bruke brettet som øyne og flytte det omkring, kan du se deg om i bildet. For å få sett alt, må du snu deg rundt, akkurat som om du faktisk sto inne i hytta på ordentlig. Du vipper brettet ned når du skal lese, og opp når du skal se deg rundt og løse oppgaver. Som mange andre nye barnebokapper inneholder “Wuwu & co.” også mange småspill med utfordringer du blir bedt om å løse. Flere av dem er tett knyttet til verden utenfor iPaden, for eksempel når du må bruke kameraet og peke på gule ting i rommet rundt deg, for å skaffe lys til en av de fiktive personene.” (*Dagbladet* 24. februar 2015 s. 40)

“*Captain Bible in the Dome of Darkness* is a Christian game released in 1994, by Bridgestone. A limited version named *Captain Bible: Special Edition* was released for free shortly afterwards. Using the Sword of the Spirit, the Shield of Faith and the power of the Holy Word we are tasked with helping our hero, Captain Bible in defeating the evil “cybers” who have invaded and encased an innocent human city. The main gameplay feature consists of finding the lost verses from the Bible, which you can find scattered in the city, and can be used to defeat your enemies.” (https://archive.org/details/msdos_Captain_Bible_in_the_Dome_of_Darkness_1994; lesedato 08.02.24)

“Released on April 12, the *Alice for the iPad* application by Atomic Antelope is generating enthusiasm for its highly dynamic content that reviewers say sets the bar for interactive e-books on the tablet computer. *Alice for the iPad* includes 52 pages and 20 animated scenes using illustrations from Lewis Carroll’s original *Alice’s Adventures in Wonderland*. The app makes extensive use of the iPad tilt controls to allow users to physically engage in the story: throw tarts at the Queen of Hearts, help the caterpillar smoke his pipe, make Alice grow and shrink. In other scenes, users can shake the device and watch as “the Mad Hatter gets even madder,” throw

pepper at the Duchess, swing the White Rabbit's pocket watch, and make the Pool of Tears slosh back and forth.” (<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/alice-app-for-ipad-points-the-way-toward-a-new-generation-of-popup-books-1944652.html>; lesedato 12.05.15)

På begynnelsen av 2000-tallet ble noen PC-spill utstyrt med en såkalt “boss key” for å få spillet til straks å forsvinne fra skjermen hvis sjefen dukket opp på kontoret mens den ansatte spilte (Diberder og Diberder 1998 s. 89-90).

Tidsskriftet *Games and Culture* startet opp i 2006.

Dataspiller

Personen som spiller et dataspill.

Egenskaper som skal til for å takle ulike spill, er f.eks. evne til logisk tenkning, å ha fantasi, raskt å finne seg til rette og kunne anvende regler, reaksjonshurtighet, gode styreegenskaper, å kunne løse gåter, planlegge nøye, kjempe/slåss, ikke miste besinnelsen, være utholdende, å kunne gjøre flere operasjoner samtidig og ha nyttige kunnskaper.

De fleste spill skaper et “handlingspress” som gjør at spilleren utfordres til å handle riktig og/eller raskt (Fritz 1995 s. 25-26).

En hengiven, anonym fransk spiller sa i et intervju i 2011: “Dataspill forener det beste fra litteraturen – projiseringen inn i irreelle verdener – og det beste fra sporten – kameratskap og konkurranse – samtidig som de kiler en emosjonell streng for administratoren: viljen til å få ting til å skje.” (siteret fra Rouillon m.fl. 2011 s. 41)

“[W]e should concentrate on articulating the process whereby the game structure cues, guides, and constrains the player's activities (or gameplay). In other words, the focus should be on the player's configurative performance and on interests and expectations that dominate her use of information.” (Wolf og Perron 2003 s. 208)

Spillere har ulike erfaringer med dataspill (i ulike sjangrer), de har forskjellige strategier og spillermønstre, og de kan tilhøre ulike spillertyper. Spillertyper er bl.a.

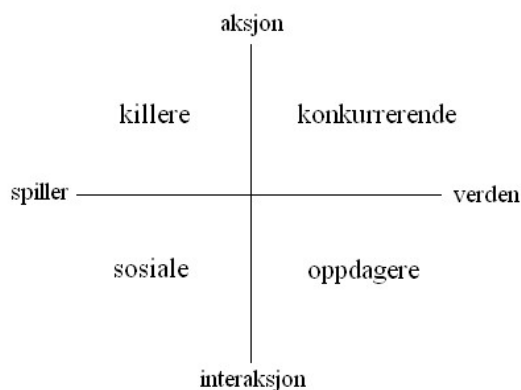
(1) den sosiale (“the socializer”) som ønsker å kommunisere med andre spillere og inngå i sosialt samspill,

(2) poengsankeren (“the achiever”) som vil konkurrere og telle poenger,

(3) utforskeren (“the explorer”) som vil erobre det ukjente og oppleve det nye og annerledes, f.eks. finne ut hvor “stor” spillverdenen er og hva som lar seg utføre/gjøre, og

(4) drapsmannen/-kvinnen (“the killer”) som vil kjempe, tilintetgjøre og bryte hverdagens tabuer.

Den amerikanske programmereren Richard Bartle, som var med å lage det første MUD-spillet, har systematisert spillertypene slik:



Richard Bartles onlinespiller-typologi
(her gjengitt og oversatt fra Lischka 2002 s. 109)

I artikkelen “*Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suits MUDs*” (1996) skriver Richard Bartle: “Achievers regard points-gathering and rising in levels as their main goal, and all is ultimately subserviant to this. Exploration is necessary only to find new sources of treasure, or improved ways of wringing points from it. Socialising is a relaxing method of discovering what other players know about the business of accumulating points, that their knowledge can be applied to the task of gaining riches. Killing is only necessary to eliminate rivals or people who get in the way, or to gain vast amounts of points (if points are awarded for killing other players).” (siteret fra <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/jeux-video-dominante-hermeneutique>; lesedato 14.01.21)

“Bartle (1996) qualitatively looked at player types of Multi-User Dungeons (MUDs) and, relating to griefing in particular, wrote about the ‘Killer’ type in an often-cited paper titled ‘Players Who Suit MUDs’. This was prior to the use of the term ‘griever’. His ‘Killer’ type found enjoyment through imposition on others, such as bullying and domination. Through his study Bartle found ‘Killers’ were able to use the tools provided within the game world to impose upon others’ enjoyment. This paper is often cited as it is the first taxonomy of player types in online games. Bartle (2005) took this work further, breaking the original four player types into eight. The ‘Killer’ type was split into two new types: the implicit killer and the explicit killer. According to Bartle, the implicit killer, those who act

before thinking, are called the ‘Griever’. Grievers are in-your-face, enjoy attacking other players, and like the idea of a bad reputation. Explicit killers, those who think before acting, are called ‘Politicians’. Politicians act with forethought, can manipulate others subtly, and prefer a good reputation. The Politician shares a few traits that could be considered grieving such as the subtle manipulation of others.” (Leigh Achterbosch i <https://www.tandfonline.com/eprint/S7xIWmFz5pTC68KWm5HE/full>; lesedato 16.06.20)

“The Achievement Component:

Advancement: Gamers who score high on this subcomponent derive satisfaction from reaching goals, leveling quickly and accumulating in-game resources such as gold. They enjoy making constant progress and gaining power in the forms offered by the game – combat prowess, social recognition, or financial/industrial superiority. Gamers who score high on this subcomponent are typically drawn to serious, hard-core guilds that can facilitate their advancement.

Mechanics: Gamers who score high on Mechanics derive satisfaction from analyzing and understanding the underlying numerical mechanics of the system. For example, they may be interested in calculating the precise damage difference between dual-wielding one-handed swords vs. using a two-handed sword, or figuring out the resolution order of dodges, misses, and evasions. Their goal in understanding the underlying system is typically to facilitate templating or optimizing a character that excels in a particular domain.

Competition: Gamers who score high on this subcomponent enjoy the rush and experience of competing with other gamers on the battlefield or economy. This includes both fair, constrained challenges – such as dueling or structured PvP/RvR [Player versus Player/ Realm versus Realm], as well as unprovoked acts – such as scamming or grieving. Gamers who score high on this subcomponent enjoy the power of beating or dominating other players.

The Social Component:

Socializing: Gamers who score high on this subcomponent enjoy meeting and getting to know other gamers. They like to chit-chat and gossip with other players as well as helping out others in general – whether these be less-experienced players or existing friends. Gamers who score high on this subcomponent are typically drawn to casual, friendly guilds.

Relationship: Gamers who score high on this subcomponent are looking to form sustained, meaningful relationships with others. They do not mind having personal and meaningful conversations with others that touch on RL [real life] issues or problems. They typically seek out close online friends when they need support and give support when others are dealing with RL crises or problems.

Teamwork: Gamers who score high on Teamwork enjoy working and collaborating with others. They would rather group than solo, and derive more satisfaction from group achievements than from individual achievements. Gamers who score low on this subcomponent prefer to solo and find it extremely important to be self-sufficient and not have to rely on other gamers. They typically group only when it is absolutely necessary.

The Immersion Component:

Discovery: Players who score high on Discovery enjoy exploring the world and discovering locations, quests or artifacts that others may not know about. They enjoy traveling just to see different parts of the world as well as investigating physical locations (such as dungeons and caves). They enjoy collecting information, artifacts or trinkets that few others have.

Role-Playing: Players who score high on Role-Playing enjoy being immersed in a story through the eyes of a character that they designed. These players typically take time to read or understand the back-story of the world as well as taking time to create a history and story for their characters. Also, they enjoy role-playing their characters as a way of integrating their character into the larger ongoing story of the world.

Customization: Players who score high on this subcomponent enjoy customizing the appearance of their characters. It is very important to them that their character has a unique style or appearance. They like it when games offer a breadth of customization options and take time to make sure that their character has a coherent color scheme and style.

Escapism: Gamers who score high on Escapism use the environment as a place to relax or relieve their stress from the real world. These players may use the game as a way to avoid thinking about their RL problems or in general as a way to escape RL.” (Nick Yee i <http://nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-2.pdf>; lesedato 09.11.16)

“In Growtopia, a scam is when someone steals your items or something similar. The people who scam are called scammers. Scammers have many different techniques. A popular one is a Drop Game. In a Drop Game, however drops the rarest items is supposed to win. However, they usually ban you and grab all your stuff. Drop Games are now illegal. Both participators and hosts now get banned. Griefing is when someone breaks someone else’s world without permisson. These people are called Grieferers. An easy way to prevent this from happening to you is to World Lock your world and only give people you trust access.” (<http://cade83growtopia.wixsite.com/guide/scamming-and-griefing>; lesedato 20.01.17)

“There is an anti-social phenomenon known as griefing that occurs in online games. Griefing refers to the act of one player intentionally disrupting another player’s game experience for personal pleasure and possibly potential gain. [...] to be called a griefer, the instigator should be aware of his or her actions and willing to cause the disruption, knowing fully that he or she will gain from it. Whether the gain is enjoyment, monetary, or the feeling of power does not matter. [...] Lam and Riedl (2011) also use the term bully, stating that griefers are perhaps best described as the bullies and sociopaths of the virtual world. [...]

Harassment – Causing emotional distress to victims for the enjoyment in watching them suffer.

Power Imposition – The griefer demonstrates power through acts such as killing other players repeatedly, killing new and inexperienced players, and other forms of imposition. Johansson and Verhagen (2010) added that intentionally killing team members would also fit under this category.

Scamming – The griefer uses fraudulent business schemes in order to swindle another player.

Greed Play – A greed player’s motivation is to benefit regardless of whether the action annoys anyone else. These actions include ‘Ninja Looting’, ‘Camping’, and ‘Kill Stealing’. For reference, ninja looting can be described as when a player takes virtual loot that he or she is not entitled to. Camping is when a player remains in a location where a particular enemy will enter the game world in order to defeat and obtain the items that only drop from this enemy. Kill stealing can be described as when a player attempts to kill an enemy that is already engaged in combat with another player, in order to reap their reward of experience, items, or in-game currency. [...]

Tucker (2011) describes these types of griefing, as well as luring monsters to attack others, friendly fire, preying on new players, and white-knighting – punishment of other griefers. [...]

Type 1: Corpse/spawn camping [...] ‘A player repeatedly kills the same individual multiple times, remaining in a location where the victim will respawn or resurrect (usually in a weakened state) and cannot escape the attack’. Generally, the griefer took this action for enjoyment in making another suffer, or as a type of retaliation, as [...] quotes suggest: “A type of griefing that I can enjoy is if someone is bullying other people or saying rude or racist remarks my griefing would then pursue with continually focusing killing that one person. If a resurrection pad is nearby I will continue to focus and kill that person in game until they log off the game or they leave the zone. This is the most intense type of griefing I have done and have only done it in extreme cases when someone is really vocal and disruptive in a game.” [...]

Type 2: Player killing/ganking – This was identified by one griefer and one intersector as the most enjoyable type of griefing. The initial description of this type given to participants was ‘A player seeks out and kills players that are at a disadvantage. Most commonly they attack players with little health, and/or that are already engaged in combat’. The two who identified this type did so for the reason of enjoyment and possibility of strengthening their character’s power through virtual wealth. [...]

Disruptors cause grief for the pleasure and satisfaction of knowing they are messing with others, and/or making them lose progress in their game. This type of griefer is not excluded from griefing their allies, as indications point to them utilising game mechanics to grief allied players, where traditional methods they utilise against opposing players cannot be performed. [...]

The advancer causes grief to gain progress and advantage in the game. There are multiple avenues they find to make progress through griefing: killing players for loot, stealing items, controlling areas to gain advantage, or so forth. Some players, however, do not see it as purely negative behaviour, but rather a straightforward pragmatic approach. [...]

The competitor actively searches for and causes grief as a test of skill; in some cases they are testing their own ability and in other cases that of their target. They find challenge in competing for resources and targeting rivals of themselves and their clans (or guilds). They feel powerful when overcoming their competition. Some competitors prefer challenging circumstances, while others select those they perceive as weak. [...]

Retaliators cause grief after being subjected to griefing themselves. [...]

Vigilantes, unlike retaliators, actively search for and challenge players they believe are causing grief and subject them to griefing of their own. They believe they are enacting a form of justice (this justice-enforcing style of play was referred to as white-knighting [...]

Elitists believe that they are skilled players and see a need for disciplinary controlling actions against poorly performing players. They take it upon themselves to teach the weak the error of their ways through griefing them. If allied, they are very unforgiving of failure; if opposed, they feel the need to chastise the unskilled player. [...]

The deceiver’s goal is to mislead a player through scamming, scheming, and entrapment. Quite often their schemes result in stealing another player’s hard-earned virtual wealth. Primarily, they get satisfaction and enjoyment through

controlling and/or betraying another player, and, secondarily, they seek virtual loot. [...]

The dominator gains pleasure from all types of griefing, with the desire to feel in control, powerful, and feel confident to challenge any opponents. They actively bait their subject trying to get a reaction from their action. They gain satisfaction when their target responds to their provocation and feel powerful when controlling the situation.” (Leigh Achterbosch i <https://www.tandfonline.com/eprint/S7xIWmFz5pTC68KWm5HE/full>; lesedato 16.06.20)

Spilling kan foregå “i såkalt *hardcore*-modus, der avatarens død er permanent. Dersom man dør i spillet, kan man altså ikke trykke start og fortsette der man slapp. [...] Livet får sin verdi først når vi vet og forstår at det har en slutt.” (*Morgenbladet* 15.–21. juni 2012 s. 34)

Det å bruke funksjoner som “Save game” og pausetaster gir mulighet til å stoppe spillet, og gjør det enklere å skifte spillestrategi (Rauscher 2012 s. 42).

“Based on his analysis of MUD players, Bartle observed that “a pattern emerged; people habitually found the same kinds of thing about the game ‘fun,’ but there were several (four, in fact) sub-groupings into which opinion divided” (Bartle 1996). Bartle observed that some players typically enjoyed achieving in the game context, exploring the game, socialising with others or imposing themselves upon others (ibid.). This led Bartle to outline “four player types”: achievers, explorers, socialisers and killers (ibid.). In the D&D Dungeon Master Guide, it is explained that “players enjoy many aspects of the game at different times” (Wyatt 2008, 8). Based on their experience with such table-top games, the “primary player motivations as types of players” can be grouped as: actors, explorers, instigators, power gamers, slayers, storytellers, thinkers, and watchers (ibid.). More recently, game practitioner Nicole Lazzaro has studied player behaviour and observed that “people play games in essentially four distinct ways, and each of these play styles is associated with a different set of emotions”: hard fun, easy fun, serious fun, and people fun (Lazzaro 2009, 20). Lazzaro found that “rather than having one favourite play style, players rotated between any three of the four during a particular game session” and that “blockbuster games containing the four play styles outsold competing similar titles that imitated only one kind of fun” (ibid.).” (Dena 2009 s. 246)

“Alternate reality game practitioner Brooke Thompson has observed different player roles that “mirror their game play style” (Thompson 2006, 46). They include character interactors, community support, information specialists, puzzle solvers, readers, story hackers and story specialists. For instance, some players find character interactions appealing, while others find solving puzzles appealing: “Character interactors are intrigued by the possibilities of interacting with the characters from the story world. They enjoy sending email, making phone calls,

and even participating in live game play events. Taking part in the performance nature of the alternate reality experience is highly motivating for character interactors. [...] Puzzle solvers enjoy the mental exercises provided by the mystery. Many puzzle solvers will only follow the story enough to be able to work through the puzzles, and some may not visit the related websites unless it has a puzzle that has been brought to their attention.” ” (Dena 2009 s. 246-247)

Spilldesigneren Chris Bateman har (basert på ideer fra David Kearsey) delt spillere inn i disse kategoriene:

“The Guardian (Logistical Skill Set)

The Guardian’s core needs are for group membership and responsibility. Guardians need to know they are doing the responsible thing. They value stability, security and a sense of community. They trust hierarchy and authority and may be surprised when others go against these social structures. Guardians know how things have always been done, and so they anticipate where things can go wrong. They have a knack for attending to rules, procedures, and protocol.

The Artisan (Tactical Skill Set)

The Artisan’s core needs are to have the freedom to act without hindrance and to see a marked result from action. Artisans highly value aesthetics, whether in nature or art. Their energies are focused on skillful performance, variety, and stimulation. Artisans tend to be gifted at employing the available means to accomplish an end. Their creativity is revealed by the variety of solutions they come up with. They are talented at using tools, whether the tool be language, theories, a paint brush, or a computer.

The Rational (Strategic Skill Set)

The Rational’s core needs are for mastery of concepts, knowledge, and competence. Rationals want to understand the operating principles of the universe and to learn or even develop theories for everything. They value expertise, logical consistency, concepts and ideas, and seek progress. They abstractly analyze a situation and consider previously un-thought-of possibilities. Research, analysis, searching for patterns, and developing hypotheses are quite likely to be their natural modus operandi.

The Idealist (Diplomatic Skill Set)

The Idealist’s core needs are for the meaning and significance that come from having a sense of purpose and working toward some greater good. Idealists need to have a sense of unique identity. They value unity, self-actualization, and authenticity. Idealists prefer cooperative interactions with a focus on ethics and

morality. Idealists tend to be gifted at unifying diverse peoples and helping individuals realize their potential. They build bridges between people through empathy and clarification of deeper issues.

Now it is worth mentioning at this point that the four patterns above exist to differing degrees in all people.” (https://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/towards_dgd2.html; lesedato 06.06.19)

Bateman lagde på grunnlag av observasjon av spillere sin egen inndeling – der det finnes mange blandinger/hybrider og utviklingsmuligheter over tid fra ett spillertemperament til et annet. Det dreier seg om det Bateman kaller fire spillertyper og “skill sets”:

“The Logistical Player

The logistical player has the most patience for carrying out the same activity over and over again. However, this tolerance presupposes that the problem will be identical (or nearly identical) each time, so the player can gradually optimise towards a solution. Making or implementing a plan of action is appealing, provided such a plan is about getting the right things to the right places at the right time i.e. a logistical plan. [...] Players preferring this style tend to be cautious – they do not throw themselves into the action often, preferring to take small steps and see what happens. They also tend to be meticulous, with a good attention to detail. They are willing to jump through the hoops the game sets up for them, as long as the game is meeting their other needs, showing a greater tolerance for the rules and procedures of games than other players.

In summary:

Drawn to optimisation, planning, trading

Behaves with caution, meticulousness

Tolerant of repetition, rules, procedures

The Tactical Player

The Tactical player is not generally drawn to making a plan, but instead prefers to be given a single character and thrown into a (possibly complex) situation where there options are clear. They like to think on the spot, improvise with what is on hand, and excel at machine control (such as driving). As a group, they have the greatest skill with machine operation (although a Logistical player can learn much through repetition, especially in terms of learning racing tracks, for instance). Naturally competent, the Tactical player has little patience for being arbitrarily constrained. Because of their natural ability, they enjoy taking (sometimes

unnecessary) risks, enjoy rushing around at high speeds, and are good at filtering out signal from noise. [...]

Drawn to improvisation, operation, controlling single characters, thinking on the spot

Behaves with impulsiveness, competence

Tolerant of risk, speed, noise (in the 'signal to noise' sense)

The Strategic Player

The strategic player is a natural problem solver. Give them a puzzle, they will solve it. Give them a problem, they will devise solutions. They excel at thinking ahead – they may lack the Tactical player's competence on the spot, but they can compensate by anticipating and neutralising problems through the development and implementation of clever plans. These strategic plans are not like the mechanical plans of the Logistical player, but more like schemes that attempt to take into account multiple contingencies. Logical and efficient, the Strategic player can be something of a perfectionist, often wanting to either master or complete the games they play. Some Strategic players want to know they have mastered the strategic skills of the game; some are satisfied with gaining complete knowledge. More than any other play style in this model, the Strategic player can handle high degrees of complexity. [...]

Drawn to problem solving, hypothesising, controlling multiple units, thinking ahead

Behaves with logic, perfectionism

Tolerant of complexity

The Diplomatic Player

The skills of the Diplomatic player tend to be interpersonal [...] the Diplomatic player has a gift for abstracting problems, and as such can be a skilled problem solver – albeit in a somewhat different manner to the Strategic player. Intuitions rather than strict logic may guide their decisions. They seem to enjoy harmonising an environment; bringing accord out of discord. The Diplomatic player appears to have a gift for letting their imagination lead them – few situations are so strange that the Diplomatic player cannot connect with them. Although they have little tolerance for poorly written game characters, as they tend to behave with empathy and morality, and want to interact with characters with whom they can empathise. They want to co-operate – either with other players, or with game characters that they empathise with. Although story-driven games are a particular appeal, especially those with a very unique identity, the Diplomatic player's desire to

experience the new and unique lends them a capacity to enjoy quite abstract games. This tolerance of impressionism allows them to play and enjoy games that the Logistical or Tactical player would find too strange or too abstract.

Drawn to harmonising, imagining, co-operation

Behaves with empathy, morality (their personal morality)

Tolerant of impressionism”

(Chris Bateman i https://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/towards_dgd2.html; lesedato 06.06.19)

“[W]e used a high score in certain Myers-Briggs axes [utviklet av Katharine Cook Briggs og Isabel Briggs Myers] to group the results. This led us to clusters which predominantly showed similar patterns of game playing styles – and so we followed up with a set of case studies, which showed the patterns were robust, and statistically linked to Myers-Briggs types, albeit imperfectly. Briefly, here are the four play styles we found:

- Type 1: Conqueror play style is associated with challenge and the emotional payoff of Fiero [= stolthet, triumffølelse] – triumph over adversity. This correlates with what Nicole Lazarro has called “Hard fun”. We associate Type 1 play with players who aim to utterly defeat games they play – they finish games they start.

- Type 2: Manager play style is associated with mastery and systems. Victory for people preferring this play style seems to be the sign that they have acquired the necessary skills, not a goal in and of itself. They may not finish many games that they start playing.

- Type 3: Wanderer play style is associated with experience and identity. This correlates somewhat with what Nicole Lazarro has called “Easy fun”. Challenge is not especially desired, but may be tolerated – what they enjoy is unique and interesting experiences. Stories and mimicry are key draws.

- Type 4: Participant play style is associated with emotions and involvement. It connects with what Nicole Lazarro calls “The People Factor”. Participants seem happiest when they are playing with people, but they also enjoy play which is rooted in emotion. Any game which allows the player an emotional stake is a potential Type 4 game.

Unexpectedly, we found these patterns spread across the Hardcore and the Casual market segments – that is, those players who buy and play many games versus those who buy and play few games. [...] The Hardcore clusters were universally more Introverted and Intuitive (in Myers-Briggs terms), while the Casual clusters were generally more biased towards Sensing and (to some relative extent)

Extroversion. The two elements combine to provide eight clusters – H1, H2, H3, H4 and C1, C2, C3 and C4.” (Chris Bateman m.fl. i https://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/07/the_state_of_th.html; lesedato 26.06.19)

De ulike spillertypene fascineres av ulike typer spill, utnytter mulighetene i et spill på forskjellig måte og søker etter forskjellige opplevelser og tilfredsstillelser. De driver med meningsskaping/-konstruksjon på ulike måter, med ulike strategier. Noen spillere foretrekker f.eks. “rush” (et raskt stormangrep) framfor forsiktighet og kløkt i strategispill. “Coop-spilling” innebærer at to eller flere personer spiller “side om side” gjennom et spill.

“Players [av noen dataspill] can elect to fight and “kill” player characters of the opposite faction rather than non-player characters or monsters controlled by the game. Some servers are dedicated to such play (known as PvP servers)” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 397). Noen spillere liker å eksperimentere og finne på “motstrategier” til det som er intendert. I spillet *Quake* var det mulig å forflytte sin avatar ved å skyte med en rakettkanon mot bakken og dermed selv fly gjennom lufta til et annet sted (en slik exploit ble kalt “rocket jump”). I noen skytespill er det mulig å skyte sitt eget navn på vegger ved å bruke våpenet sitt.

“[T]he official SI Games website (www.sigames.com) has a stories discussion board for players of the Championship Manager series to recount their gaming stories and exploits.” (Gray, Sandvoss og Harrington 2007 s. 279) “Crawford (2006) discusses how the game series Championship Manager is frequently drawn on by many of its players as a resource in conversations about soccer. [...] “Yes I used to love trying to impress my work mates with my knowledge of relatively unknown foreigners [footballers], never letting on that it was all gained from buying them in CM. (cited in Crawford 2006: 509)” ” (Gray, Sandvoss og Harrington 2007 s. 280).

“Superplay” er alle måter å spille dataspill på som gjør spillet vanskeligere, f.eks. ved å oppnå en svært høy poengsum, spille slik at det blir færrest mulig motstandere eller å spille igjennom raskest mulig (“speedrun”) (Barnabé 2017 s. 452). Såkalt “anti-spill” (på fransk “anti-jeu”; Barnabé 2017 s. 178) snur om på verdier tradisjonelt knyttet til å spille dataspill, og omfatter blant annet speedrun.

“Speedrun” består i å spille ferdig spillet så fort som mulig (<http://narratologie.revues.org/7009>; lesedato 19.01.15). “Speed running is the art or science of getting through a video game in the quickest possible time. It is tremendous fun, and lots of people do it. [...] Start off with the shortest possible path, and work off from there. Are there any items that need to be collected? Which ones are closest to the path, etc. [...] Skip as much as possible. This includes enemies, items, areas, cutscenes, etc. [...] Go through *all* the weapons, moves, combos, etc. to find the absolute most effective ones. Often some weapons or moves have characteristics that can be used for particular places to make that part faster. Get to know the characteristics or

peculiarities of each particular move or weapon. [...] Look for speed-enhancing tricks that allow the character to travel faster by rolling, jumping, side-strafting, flying, running faster, etc. Jumping, flying, bomb-jumping, etc. are particularly good for glitching out of an area and through or over a barrier, which can save tremendous amounts of time. [...] Look for every trick you can find. Think counter-traditionally. Look for all the things that other people wouldn't consider.” (<http://www.wikihow.com/Speed-Run-a-Video-Game>; lesedato 07.09.15)

“Speedrunners” setter seg som mål å fullføre et spill raskest mulig, og unngår alt som kan oppfattes som bortkastet tid i spillingen, mens såkalte “superplayers” vil klare spillet på en vanskeligst mulig måte, f.eks. uten å samle bonuspoenger og eventuelt gå igjennom vegger og andre hindringer hvis det er mulig på grunn av programmeringsfeil hos spillprodusentene (Barnabé 2017 s. 31 og 151). Noen superraske gjennomspillinger er dokumentert i form av videoer lagt ut i sosiale medier (Barnabé 2017 s. 151).

En speedrun-spiller uttalte: “It should also be noted that losing to your rival is slightly faster than winning because the animations and sounds for leveling up and listening to the loser's speech are long” (sitert fra Barnabé 2017 s. 178).

For å lykkes godt med et speedrun, f.eks. i *Quake*, må spilleren unngå flest mulig angrep fra fiender, kalkulere nøyaktig hvor mange kuler en selv kan tåle uten å dø, og eventuelt eksplodere en bombe under sine egne føtter for å kastes framover (Gabriel Gaudette i <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/machinima>; lesedato 13.12.19).

Speedrun har blitt delt inn i “any%” (komme seg igjennom spillet fortest mulig uten andre hensyn), “100%” (alle oppdrag må utføres, slik som å samle alle objekter som lar seg samle, nedkjempe alle boss-motstandere osv.), og “low%” (samle få objekter, nedkjempe få fiender og lignende)” (gjengitt fra Barnabé 2017 s. 152-153).

Det har blitt organisert speedrun-maratoner siden 2010, blant annet kalt “Games Done Quick”, “Awesome Games Done Quick” og “Summer Games Done Quick”, som har samlet mange spillere i løpet av en uke og som ble vist på plattformen Twitch (Barnabé 2017 s. 153).

I MMORPG-en *Ultima Online* kan spillerne prøve å bygge opp et samfunn med et godt “social and political climate [...] But not everybody gets involved on a virtual civic level. There are many players who just want an RPG (role playing game). Others just want to go on hunts, killing other players. Others just want to form online friendships within this environment. It is a testament to *UO*'s flexible and open-ended environment that all of these perspectives can find a home within Britannia [dvs. spillets fiksjonsverden]. [...] *Ultima Online* offers many features that facilitate Guilds and Clans, such as being able to dress alike, develop

synergistic team-oriented skills and pool resources to purchase and furnish a shared Guild House” (Davidson 2008 s. 114-115).

“If video games shared their entire narrative in dialogue and cutscenes, the medium would be little more than a film with interactive portions. Games can do a lot of storytelling in their interactive portions, especially through the environment.

“Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene, or they provide resources for emergent narratives.” (Jenkins, 2004) Many games rely heavily on the embedding of narrative information within mise-en-scene, a term used to describe design aspects in production. It examines set design, lighting, costuming, and so on in how they contribute to the narrative. [...] *Dead Space* (2008) tells the greater part of its story through its environment: exploring the USG Ishimura, players can see the destruction that an outbreak has left in its wake. Bodies and carnage everywhere, yes, but the panicked, bloody messages on the walls, the strange symbols and objects drawn and carved into the ship’s halls, all lend to the setting and the story. After seeing and understanding how Necromorphs move around the ship (through the ventilation, if the image is unclear), players begin to view every vent on the ship with trepidation, influencing the story in that way, through the player’s reactions. Further, the textual, audio, and video logs left by crew members magnifies the experience, adding to the story in a way that just following the main plot doesn’t, at least not to the most effective degree. *Fallout 3* (2008) relies heavily on the visual, from the well-kept, sickeningly clean interior of Vault 101 to the ravaged overworld of the Capital Wasteland, both in the open and in the remains of Washington D.C. [...] telling stories through objects and places instead of dialogue.” (Mike Shepard i <http://scalar.usc.edu/works/interactive-storytelling-narrative-techniques-and-methods-in-video-games/environmental-storytelling>; lesedato 15.12.17)

Noen spill har “randomly generated environments [...] Games where the environment (world, universe, map, that place with a lot of rooms, etc.) is randomly generated at the start of each new game. This also applies to games where a random world or similar feature is selectable (usually in the scenario settings). [...] Variations where the environment may be tweaked by the player to a certain degree may also be included in this game group, as long as it still results in a random generated environment.” (<http://www.mobygames.com/game-group/games-with-randomly-generated-environments>; lesedato 06.12.17)

På begynnelsen av 2000-tallet skapte produsentene av spillet *Myst Online* en nettbasert verden kalt Uru (forkortelse for “you are you”). Men på grunn av relativt få abonnenter ble nettstedet stengt i 2004, noe som skapte store protester blant fans av Uru. En gruppe fans skapte deretter et slags “eksilsamfunn” i den virtuelle verdenen Second Life. Der satte fansen i gang med å gjenskape sin tapte verden og

en rekonstruksjon av Uru-kulturen. De skapte også en egen blogg for Uru-kulturen, som fungerte helt til *Myst Online* ble startet opp igjen i 2011 (Marie-Laure Ryan i <http://narratologie.revues.org/6997>; lesedato 19.01.15).

“Et af de absolut mest succesfulde spil udviklet til tablet og smartphones er det finsk udviklede “Angry Birds”. Spillet, hvor man skyder grønne grise med fugle, er på verdensplan blevet downloadet 140 millioner gange siden det udkom i 2009 og frem til 2012. [...] Et mere ekstremt tilfælde af computerspillet som en social platform, er det såkaldte “Second Life” fra 2003. “Second Life” er ganske enkelt et virtuelt parallelunivers også kaldet et “metaverse”, hvor brugerne via en virtuel stedfortræder også kaldet en avatar kan bevæge sig rundt og socialisere med fremmede avatarer. Spillet har endda sin egen særskilte økonomi og sin egen valuta Linden Dollars, som man kan købe for amerikanske dollars og bruge til fornøjelser i det virtuelle univers. “Second Life” blev aldrig helt den virtuelle revolution, man håbede på. Ikke desto mindre er projektet et vidnesbyrd om en ny tendens i det 21. århundrede, hvor grænsen mellem virkelighed og computerspil bliver mere og mere udflydende.” (Ester Skibsted Holm i <https://faktalink.dk/titelliste/computerspil>; lesedato 12.04.21)

“According to Diane Carr, the term *deep play*, as used in gaming magazines, refers to “a player accessing/accumulating layers of meaning that have strategic value ... like ‘deep play’ in a *Dungeon and Dragons* [board game] context would mean knowing all the monsters and the different schools of magic, for example, whereas ‘shallow’ play would mean more ‘up and running hack and slash’ style of play.” The term *deep play*, when referring to video games, then, is a measure of a player’s level of engagement.” (Wolf og Perron 2003 s. 69)

Noen dataspill er velegnet for ulike spillertyper. Take 2s rollespill *Fallout 3* (2008) “har en helt åpen struktur, du kan i prinsippet begynne å gå i en retning og utforske landskapet i eget tempo, men de fleste vil nok velge å ta på seg de ulike oppdragene som er tilgjengelige.” (*Aftenposten* 7. november 2008 s. 12) Spillet *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008) har ifølge en anmelder “et enormt arsenal med våpen som står til din disposisjon, så hvis du er en mer actionorientert spiller, er det bare å “gønne” på. Det er selvfølgelig også mulig å legge seg et sted midt imellom, spillet lar deg spille akkurat som du vil selv.” (*Aftenposten* 20. juni 2008 s. 10).

Johannes Fromme og andre tyske dataspillforskere oppdaget hvordan noen spillere “strøk spill mot hårene”. I spillet *Banjo-Kazooie* ble de mange bakkene i den andre verdenen brukt til å la avataren skli ned gang på gang for moro skyld. I *Sim City* lot noen spillere frivillig sin egen by bli lagt i støv og aske ved å velge forskjellige katastrofe-alternativer. Og noen spillere av *Tamagotchi* gikk bevisst inn for å oppdra sitt digitale dyr til et monster i stedet for et trygghets- og kjærlighets-søkende vesen (Fromme m.fl. 1999 s. 215).

Spillerne er ofte ungdommer som opplever at de blir umyndiggjort av foreldre og lærere, mens de selv føler seg som nesten voksne (Moser 1995 s. 159). Dataspillet blir en “Mr. Feel-good” som gir dem mestringsfølelse. Mestring av dataspill kan gi ungdommer en viss trygghet i en tilværelse preget av utrygghet om skolegang, framtidig yrke og livet som voksen (Trémel 2001 s. 290). Spill kan brukes som “selvmedisinering” mot følelsen av manglende kontroll over sitt eget liv, frykt for å mislykkes, maktesløshet, nederlagsfølelse og lignende knugende følelser (Fritz 1995 s. 38). Spillingen gir betryggende følelser som virkeligheten ikke så ofte gir (Fritz 1995 s. 77). Spillerne kan oppleve makt og kontroll i en miniatyrverden med overskuelige regler (Fritz 1995 s. 84). Spillenes regler, dynamikk og symboler “kan bli metaforer for det egne, virkelige livet” (Fritz 1995 s. 36).

Spillet på skjermen kan bli et “et spill om makt, kontroll og herredømme” (Fritz 1995 s. 34). Gjennom spilling kan barn, ungdom og voksne tilkjempe seg selv tillit og vise selvhevdelse. Gjennom å beherske en aktivitet som f.eks. bilkjøring i et spill, viser de sin kompetanse og styrker sitt selvbylde (Fritz 1995 s. 141). Dataspill gir spillerne, også voksne, mulighet til å kompensere for daglige maktesløshetsfølelser (Fritz 1995 s. 164). Særlig personer som har angst for å mislykkes, viser ofte stor interesse for dataspill (Fritz 1995 s. 224).

“I siste nummer av tidsskriftet *Fokus på familien* rapporterer psykologen Anne Karin Arvola og forskeren Anne Clancy fra en intervjustudie blant gutter og unge menn som spiller nettopp World of Warcraft – på høyt nivå. Noe av det mest interessante er hvordan de opplever seg stigmatisert og nedvurdert av foreldrene, ved at disse tillegger dem negative egenskaper og intensjoner de selv kjenner seg dårlig igjen i. I stedet for at foreldrene prøver å forstå hva det er med spillet som er så engasjerende, er de bare fordømmende og problemfokuserende. På grunn av fordømmelsen fra foreldrene forteller heller ikke ungdommene om sine opplevelser og prestasjoner på spillet, men trekker seg i stedet unna samtidig som de søker anerkjennelse fra andre ungdommer som vet å verdsette det de oppnår i spillet. I neste omgang bidrar dette til at foreldrene blir enda mer fordømmende og kritiske, mens ungdommene bruker enda mer tid på å spille. Dermed fanges de i en ond sirkel som skaper stadig større avstand mellom ungdommene og foreldrene. Dette er tankevekkende. For kanskje kan det være mer grunn til bekymring for relasjonen mellom foreldre og barn enn for hvor mye ungdommene spiller.” (psykologiprofessor Frode Thuen i *A-magasinet* 21. november 2014 s. 66)

På fransk brukes betegnelsen “imaginias” om minifilmer som spillere lager for å fortelle sin egen historie om spillingen, dvs. det spilleren opplevde (Kasbi 2012 s. 31).

“Dei som har spela Tetris over litt tid har kanskje lagt merke til at ein begynner å spele vidare i søvne, og at ein overfører element frå spelet over til den verkelege verda – på butikken får ein t.d. lyst til å setje saman esker som ein ser passar. Det blir kalla Tetris-effekten, og er eit døme på korleis vanar blir danna.” (*Dagbladet*

14. mai 2013 s. 49) “Some people say that after playing the game for hours they see falling blocks in their dreams or buildings move together in the street – a phenomenon known as the Tetris Effect.” (<http://www.bbc.com/future/story/20121022-the-psychology-of-tetris>; lesedato 07.01.16)

Jenter og gutter

“Research suggests that to appeal to girls, games should minimize the focus on competition and conflict. Females prefer games that are not competitive, have a narrative and characters they can relate to, little meaningless violence, rich audio and images, and have multiple ways to win. It is not as important to girls to have a clear way to win or lose; it is more important to simply explore. In her book on gender-inclusive game design, Ray [S. G. Ray: *Gender inclusive game design: Expanding the market*, 2004] argues that we need more games that do not have zero-sum outcomes where conflicts are resolved by one person winning and everyone else losing. In order for games to appeal to girls, winning and losing must be meaningful. Simply killing off the enemy is not viewed as a worthwhile goal. Having opportunities for personal triumph is less important than having opportunities to help others or teach a lesson. For games to appeal to girls, they must emphasize creation rather than destruction. Girls like games that involve puzzles, quizzes and trivia questions, and traditional arcade games, where the goal is to outsmart not to overcome.” (Jill Denner m.fl. 2005 sitert fra <http://www.summit.sfu.ca/>; lesedato 15.11.12)

<i>Men seem to like:</i>	<i>Women seem to like:</i>
Repeating actions to get to the next level	Solving problems among characters
Action (shooting, running, jumping)	Storytelling and characters
Solving puzzles to overcome specific obstacles	Picking up clues and learning from characters in the game
Measuring their skills	Getting credit for trying
Turning off the sound	Using music to add to the fun
The challenge of negative comments from the game	Encouragement and support from the game
Lots of definitive and rigid rules	Fewer, simpler, variable rules
Winning through competition and individual prowess	Winning through cooperation
Playing until someone wins	Quitting when they are bored

(Heather Gilmour i Kinder 1999 s. 264)

“[B]ased on a study made by E-GEMS research group at the University of British Columbia directed by Maria Klawe in 1996 [...] girl gamers readily concentrate on ‘caring and sharing’ in games. Playing with caring tactics means care of other characters or player’s own character physically or mentally.” (Rika Nakamura og

Hanna Wirman i http://www.gamestudies.org/0501/nakamura_wirman/; lesedato 30.04.18)

Den amerikanske språkforskeren Deborah Tannen “mener kvinners kommunikasjon viser at de vil opprettholde sin plass i et fellesskap, som i utgangspunktet er et jevnbyrdig nettverk. Menn derimot prater for å styrke sin posisjon, de konkurrerer med hverandre.” (*Dagbladet* 4. oktober 2010 s. 24-25) “Tannen, linguistics professor and author of *You Just Don’t Understand*, believes that men and women differ in the *focus*, or driving force, behind their communication. According to Tannen, men converse with a focus on achieving social status and avoiding failure, while women focus on achieving personal connection and avoiding social isolation. Men want to report, women want rapport. Not that men don’t value involvement or women status, but these aren’t as important for either.

Tannen offers these descriptions [...]:

- Women desire intimacy in conversation, to feel connected to others.
 - Men desire to give information while remaining independent of the other party.
 - Women try to avoid the appearance of “superiority.”
 - Men are comfortable telling others what to do and appearing “superior.”
 - Women want to reach consensus and consult with others before deciding.
 - Men want to get straight to the bottom line and choose without consulting.
 - Women communicate to build relationships.
 - Men communicate to give information, solve problems and show expertise.
- Neither focus is better or more correct than the other.”

(<https://www.achievesolutions.net/achievesolutions/>; lesedato 02.09.15)

“Maria Klawa, a researcher of interactive games, concludes, “Boys and girls use software and video games differently. Girls like characters and relationships between them, while boys like fast action.” ” (Heather Gilmour i *Kinder* 1999 s. 264) Kvinner foretrekker ofte dataspill som krever refleksjon, menn vil heller ha konkurranse (Kasbi 2012 s. 41). Jenter vil samarbeide gjennom dataspill, guttene vil ha action (Kasbi 2012 s. 164).

James Paul Gee og Elisabeth R. Hayes’ bok *Women and Gaming: The Sims and 21st Century Learning* (2010) “illustrate how women gamers’ digital literacies enable them to produce multimodal texts that solve problems and invite involvement from audiences in popular culture. [...] underrepresented digital literacies, including women gamers’ conventional and unconventional uses of “modding” (53-54), expand user’s content skills, individual and collective problem solving abilities, and social and emotional intelligences. The term “modding” frequently refers to gamers’ (usually male gamers) practice of “(re)programming software” in the production and design of “new game mechanics or new game content” (53-54). [...] One of the women gamers, Yamx, employs *The Sims* software as a medium to create a social awareness game *The Sims 2: Nickel and*

Dimed Challenge, an adaptation of Barbara Ehrenreich's work (49-53). She does not reprogram the life-simulation software but instead develops a new "theme" and "rules of play" for her social awareness game (49-53). Players participate in simulated role-playing, making daily decisions as single, working-class mothers (49-53). The game is designed to encourage players to reflect on the effects of poverty on social communities. [...] Through interaction in virtual worlds, "Jesse learned – technical skills, math skills, social skills, organizational skills, emotional skills, artistic skills, design skills, networking skills, and communicational skills" (164). These skills (or alternative literacies) help individuals interact with subjects, solve problems, and accomplish objectives in intellectual, social, and "workplace" environments (164)." (Kristina A. Gutierrez i https://www.uc.edu/content/dam/uc/journals/composition-studies/docs/bookreviews/39-2/Gutierrez_Gee%20and%20Hayes.pdf; lesedato 07.02.18)

"I dataspill-verdenen er den såkalte Gamergate-kontroversen i stor grad blitt en kamp for eller mot progressive kjønnsfremstillinger i dataspill. Det har ført til dødstrusler og sjikane mot kvinner som har tatt et feministisk standpunkt." (Morgenbladet 10.–16. juni 2016 s. 42)

Dataspillkart

Et stort eller lite kart som inngår som en del/komponent i et dataspill. Spill, blant annet eventyrspill (adventure), kan ha omfattende manualer med kart og tekster der spilleren kan lese om geografi, historie osv. i den fiktive verdenen.

I noen spill må spilleren gjøre seg fortjent til å få et oversiktskart, f.eks. ved å samle del for del av kartet gjennom å løse oppgaver. I andre spill kan spilleren hente fram et kart ved å trykke på en bestemt knapp. Minikart som hele tiden kan ses på skjermen, gjør det derimot lettere å orientere seg underveis i spillingen uten å avbryte f.eks. bilkjøringen for å studere kartet. Men minikart rommer ikke så mange detaljer som kan være nødvendig for å lykkes med spillet.

Konami og Microsofts *Castlevania: Harmony of Despair* (2010) lar spilleren styre "en vampyrjeger i store, utførlige 2d-plattformbrett, der HD-fordelene først og fremst kommer til uttrykk ved at du kan zoome ut og se hele brettet på skjermen. Tatt i betraktning at de seks brettene er svært omfattende, er dette en artig vri på kartene vi tradisjonelt har måttet ty til for å finne veien." (Dagbladet 4. august 2010 s. 40)

Kart i dataspill fungerer på ulike måter. Et eksempel: "Other games, such as *Titanic*, have maps as interfaces; the player can click on where they want to go on a map and they are instantly there." (Wolf og Perron 2003 s. 77).

Dataspillkloning

Engelsk “clone”. Et dataspill som kopierer et allerede eksisterende spilleprinsipp. Dataspillkloning har likevel *noe* særegent, noen nye ideer, bedre grafikk og lignende. Spillet er altså ikke nyskapende, men en dårlig skjult etterligning (Wirsig 2003 s. 91).

Det finnes mange dataspillkloninger av *Tetris* og *Space Invaders*.

Dataspillkompilasjon

Flere spill samlet på samme cd-rom e.l. Ofte gamle, “klassiske” spill.

Dataspillkonsoll

En spillmaskin. Hardware spesiallaget for dataspill. Mange konsoller har analoge spaker. Regionlåsing innebærer at du ikke kan kjøpe spill fra hvor som helst i verden og forvente at de lar seg spille på din konsoll.

“Rumble feature: the vibrating feedback mechanisms found in game controllers which afford the player physical sensations.” (Dovey og Kennedy 2006 s. 148)

Den første spillkonsoll ble utviklet av Ralph Baer tidlig på 1970-tallet, og het Magnavox Odyssey (Wirsig 2003 s. 431). Senere eksempler er Sonys Playstation, Nintendos GameCube og Microsofts Xbox.

Andre konsoller fra dataspillenes historie er Nintendo Gameboy (fra 1989), Sega Genesis (også fra 1989), Nintendo 64 (fra 1996), Sega Dreamcast (fra 1999), Sony Playstation 2 (fra 2000). Noen kommersielle og tekniske milepæler er ifølge en tysk medieforsker bl.a. Magnavox Odyssey (1977), Super Nintendo Entertainment System (SNES) (1991), N64 (1996), Gamecube (2000) og Wii (2006).

At et spill er “konsolleksklusivt” innebærer at det er “finansiert av konsollprodusentene, og dermed ikke dukker opp på konkurrerende spillmaskiner.” (*Aftenposten* 11. desember 2009 s. 12)

Segas konsoll Genesis (i Europa kalt Mega Drive) ble solgt under slagordet “Genesis does, what Nintendon’t” (Rauscher 2012 s. 137).

I 2005 annonserte Sony at konsollen PS2 hadde oppnådd en salgsrekord: Det hadde bare tatt 5 år å selge 100 millioner eksemplarer; det var tre år mindre enn det tok å selge like mange eksemplarer av PS1 (Rouillon m.fl. 2011 s. 40).

Nintendos *Duck hunt* (1984) ble solgt sammen med en plastpistol som spilleren skulle bruke til å sikte på endene på skjermen og skyte dem ned (Rouillon m.fl. 2011 s. 28).

Wii er en tråd-/ledningløs spillekonsoll (produsert av Nintendo fra 2006) der bevegelser med Wii-fjernkontrollen styrer noe i dataspillet (bevegelseskontroll). F.eks. kan en spiller bevege Wii-konsollen som en golfkølle og dermed styre hvordan avataren på skjermen svinger sin golfkølle. Fra 2007 produserte Nintendo et “Wii Fit”-brett der spilleren står på brettet og skal bevege seg etter en figur på skjermen og trimme på den måten. ”Wii-fjernkontrollen brukes intuitivt gjennom hele spillet. Du bruker den som om du skulle brukt det du ser på skjermen i virkeligheten. Skal du dreie et håndtak, roterer du den i luften, skal du sage beveger du den fram og tilbake og skal du bruke en spak, drar du den til deg.” (*Aftenposten* 25. januar 2008 s. 10) Med Wii-bevegelsesspillene blir hele menneskekroppen til spillkontroll (Deeg 2014 s. 51).

Nintendo har gitt ut forskjellige treningsopplegg som skal gjennomføres med Wii. “Oppdag artige og nye måter å komme i form på med fortsettelsen av Wii Fit-serien på Wii U. [...] Wii Fit U inneholder alle de morsomme treningsaktivitetene, inkludert styrketrening og yoga, som gjorde de tidligere Wii Fit-spillene så populære. Det inneholder også mange nye aktiviteter slik som danseaktiviteter der du blant annet danser til hiphop- og salsamusikk. Du har også betydelig flere muligheter til å forme ditt eget, personlige treningsprogram. Wii Fit U inneholder mange nye aktiviteter og øvelser som kombinerer de unike egenskapene til Wii U GamePad og Wii Balance Board. [...] du kan bruke kameraet til Wii U GamePad for å ta bilder av deg selv og på den måten se den fysiske fremgangen!” (<https://www.nintendo.no/spill/wii-fit-u>; lesedato 08.01.22)

“Treningsspillet Wii Fit har blitt en formidabel suksess, pr. dags dato er spillet på femteplass på salgstoppen noensinne for spill som ikke har vært pakket sammen med konsoller, med utrolige 18,22 millioner solgte eksemplarer (31. mars 2009). [...] nå slenger EA Sports seg på med treningsspillet EA Sports Active [2009]. Med i pakken følger en strikk du bruker til belastningsøvelser som bicep curls, og en lomme du fester til låret, der du av og til plasserer nunchuken. Spillet støtter også bruk av Wii-balansebrettet som følger med Wii Fit, men dette er ikke nødvendig for å bruke Active. [...] Mens Wii Fit for noen kanskje var litt for balanse- og yogaorientert, går Active mer rett på sak med vanlige, streite treningsøvelser man kjenner fra før. Knebøy, sideutfall, løping på stedet, boksing i luften, løping med

sparking bak, hopping osv. Wii-kontrollene gjør en rimelig bra jobb med å registrere om du gjør øvelsene riktig, og en personlig trener på skjermen følger hele tiden med og forteller deg hvor det er rom for forbedring.” (Tore Sand i *Aftenposten* 22. mai 2009 s. 11)

“Dataspill at typen Wii kan bedre kondisjonen for pasienter med lungesykdommen kols. Interaktive spill hvor man styrer spillet med kroppen, er en god treningsform som pasientene kan utføre hjemme. Både yoga og balanse- og kondisjonsøvelser kan utføres ved hjelp av Wii. Det dreier seg om tre til fem minutter lange intervaller, og sjansen for at man følger opp treningsprogrammet er forhøyet, simpelthen fordi spillene er morsommere enn vanlige treningsprogrammer. Det er forskere ved universitetet i Connecticut som skriver dette i en artikkel i *Science Daily*.” (*A-magasinet* 27. mai 2011 s. 36) “Det er mange former for treningsspill til Wii-konsollen, men i januar kommer altså ergometersykkelen “Cyberbike” der du spiller spillet ved å sykle.” (*Dagbladet* 14. oktober 2009 s. 51)

EyeToy er “det revolusjonerende nye USB-kameraet for PS2 som registrerer kroppsbevegelsene dine og lar deg samhandle med det som skjer på skjermen. *Play* gir deg tolv svært underholdende spill som handler om alt fra å vaske vinduer til å forsvare seg mot fryktinngytende ninjafiender. Opptil fire spillere kan spille fortløpende i flerspillerligaene, selv om du kan presse inn så mange personlige profiler som du vil på minnekortet (komplett med bilder av spillerne!). Dessuten kan du sørge for at det alltid er noe på TV med et utvalg av fantastiske visuelle effekter i Play Room, og du kan spille inn meldinger for vennene dine med Video Message-funksjonen.” (<https://www.playstation.com/no-no/games/eyetoy-play-ps2/>; lesedato 22.05.20)

“Mikrofonen på Nintendo DS blir også brukt kreativt, blant annet spiller man panfløyte ved å blåse inn i den.” (*Aftenposten* 18. desember 2009 s. 12)

“Av og til kan det bli for mye stillesitting når man er oppslukt av et dataspill, og dette er noe Nintendo akter å gjøre noe med når Nintendo 3DS lanseres. Maskinen vil ha en innebygget skritteller, som registrerer når du er ute og går. I tillegg til at Nintendo dermed sørger for at folk tar med seg maskinen, vil de også belønne deg med ekstrakreditt som låser opp nytt spillinnhold.” (*Dagbladet* 12. januar 2011 s. 33)

“På fredag slippes en helt ny håndholdt spillmaskin, Nintendo 3DS. Som navnet antyder viser den 3D-bilder, og det uten at du må bruke brillene vi kjenner fra 3D-filmer. [...] Som regel viser spillene dybde innover i skjermen, som om du glaner inn gjennom et vindu. Men bare i hovedmenyen ser ikonene ut til å forsvinne langt bak i skjermen, for så å poppe en god centimeter eller to ut. En total 3D-opplevelse der ting strekker seg kjempelangt utover er jeg ikke sikker på er mulig med en så liten skjerm, men det er like fullt imponerende å se bikkja i “Nintendogs” klatre litt ut av skjermen når den vil ha klapp. [...] På selve maskinen finner du en

skyveknapp som gjør at du kan justere 3D-effekten (eller skru den helt av). Du finner også kameraer som gjør det mulig å ta egne 3D-bilder [...] Du kan lage Mii-karakterer som på Wii [dvs. lage en egen avatar som f.eks. ligner på spilleren selv], høre på musikk eller sjekke hvor langt du har gått med det innebygde pedometeret. Mange av de nye funksjonene benyttes i småspillene som ligger på maskinen, enten ved at du via kameraene kan bruke verdenen og folk rundt deg som boltreplass i "Face Raiders", eller å bli belønnet for å bevege deg via pedometeret i "StreetPass Quest". (Dagbladet 23. mars 2011 s. 46-47)

The Sims-spillene blir utgitt av Electronic Arts, og det første kom i år 2000. Sims-spill "har blitt så avanserte at de nesten kan erstatte såpeoperaene på formiddagen. Spillstudenten Robin Burkinshaw skapte for eksempel en hjemløs far og datter i spillet, for så å føre en rørende dagbok på nett hvor han observerte utfordringene de møtte." (Dagbladet 5. januar 2011 s. 40)

I Square Enix og IO Interactives *Hitman Absolution* (2012) kan spilleren "designer dine egne regler for hvert av nivåene og dele oppskriften med venner og bekjente for å se hvem som er den mest kompetente snikmorderen. Det forutsetter selvsagt at du klarer å gjennomføre oppdraget selv først, så her finner du nesten et helt nytt spill å fordype deg i etter at historien i spillet er over." (Dagbladet 21. november 2012 s. 47)

"Det regnes som en genistrek av Sony å bygge en god Blu-rayspiller inn i spillmaskinen PlayStation 3. At det ifølge flere uavhengige kilder sies å være en av de beste Blu-rayspillerne på markedet i overkommelig prisklasse, har også gjort sitt. Bare i Norge er det ifølge Nordisk Film solgt 85.000 PS3-maskiner, et tall de regner med skal fordobles i løpet av året." (Dagbladet 8. mai 2008 s. 47)

Mobiltelefoner kan fungere som spillmaskiner. "Med iPhone har vi plutselig fått den første mobilen som virkelig kan konkurrere med de håndholdte konsollene PSP og DS. [...] Markedet for mobilspill er på flere titalls milliarder kroner globalt. Men ingen av de store mobilleverandørene har til nå lykket med å gjøre mobilspill attraktive for den som ønsker en smule kvalitetsopplevelse i de timene man skal kaste bort mens man er på farten. Nintendo DS og Sony PSP har stort sett vært helt overlegne. [...] Den [iPhone] har både innebygget trykksensitiv skjerm, som har vært noe av hemmeligheten bak den store suksessen til DS, og Wii-lignende sensorer som gjør at du kan kontrollere spillene også ved å vippe på mobilen. [...] Spillene jeg har brynt meg på, har vært overraskende gode, særlig med tanke på at de bare er aller første generasjon på en spillplattform." (Per Kristian Bjørkeng i *Aftenposten* 15. august 2008 s. 10)

"Takk være iPhonens mulighet til å registrere bevegelse, har det dukket opp en rekke spennende spillkonsepter på den håndholdte plattformen. Sist ut er strategispillet "Sliding Heroes" fra Square Enix, der du som navnet antyder må skli figurene over spillbrettet. Dette gjør du ved å vippe skjermen til alle kanter, og

ettersom du har tilgang på flere figurklasser kan det være en kinkig jobb å skli alle til rett fiende – det kan være vanskelig å se skjermen når du vipper vekk fra deg selv.” (*Dagbladets* fredagsmagasin 23. oktober 2009 s. 25)

“I går åpnet Microsoft for filmleie på Xbox 360, der du kan streame filmene direkte til tven din via internett. Filmene koster fra 57 kroner og nedover, avhengig om du leier i HD eller ei, og om filmene er nye eller gamle. [...] Ikke bare har Xbox 360 fått en filmtjeneste, den støtter også Facebook og Twitter. Nå meldes det at også PS3 skal få Facebook i neste systemoppgradering, og i motsetning til på Xbox 360 kan det funke bra – PS3 har nemlig en innebygget nettleser.” (*Dagbladet* 18. november 2009 s. 51)

Dataspillkritikk

Et spill kan vurderes “from a combination of all or some of the following factors: quality of social interaction, realism in the environment (graphics, sound, etc.), from the effect of “transportation,” from the degree of immersiveness generated by the interface, from the user’s ability to accomplish significant actions within the environment and the social impact of what occurs in the environment” (Wolf og Perron 2003 s. 72-73).

Kvalitets- og vurderingskriterier:

- innlevelseshgrad/immersjon
- sosial samhandling
- valgfrihet
- realisme (grafikk, lyd m.m.)

Mange spillanmeldere er spesielt oppmerksomme på at gode spill bør ha en skarp og gjennomtenkt styring (slik at spilleren presist kan kontrollere avatarens bevegelser, hoppe mellom plattformer, skyte med våpen osv.). Spillere blir irritert hvis fiasko i spillet skyldes dårlige styremekanismer.

“Kanskje det er som Marianne Lerdahl, spillskaper i Sarepta studio sa det: For mange spillanmeldere skriver om detaljer i spillmekanikken, og ikke hvordan spillet står i relasjon til verden rundt. Det er som om en teateranmelder skulle skrive om lyskasterne og taljemekanismen som drar opp sceneteppet, heller enn om teaterstykket.” (*Morgenbladet* 4.–10. desember 2015 s. 36)

Dataspill-lyd

Lydeffekter ved siden av den eventuelle musikken i dataspill. Det finnes egne musikk- og lydprodusenter for dataspill.

Noen kjente musikere og band har produsert musikk til dataspill, f.eks. Nine Inch Nails til spillet *Quake* og David Bowie til *Omikron: The Nomad Soul* (Wirsig 2003 s. 343).

I noen *Super Mario*-spill dobler tempoet i musikken seg hvis spilleren bruker lang tid på en oppgave. Hva slags musikk som spilles i dataspill, indikerer også ofte hva som er trygge eller farlige soner.

Musiker og “lyd-ingeniør” Matts Johan Leenders har på tysk utgitt boka *Sound for videospill: Spesielle kriterier og teknikker i tone- og musikkproduksjon for computer- og videospill* (2012).

Orkesteret Oslo-Filharmonien holdt i desember 2016 en 2 timers konsert kalt *SCORE – spillmusikkonsert*: “Velkommen til en spillkonsert der Oslo-Filharmonien med solist spiller musikk av flere av sjangerens viktigste komponister. I dag står spillmusikken på egne ben og er etablert på orkesterrepertoaret i hele verden. I SCORE tar vi dere med på en musikalsk reise som spenner over hele sjangerens historie. En fantastisk opplevelse både for innbitte og nybegynnere, både i spill- og orkesterverdenen! *HALO*-musikken har en selvsagt plass på programmet, sammen med spillmusikkens mest berømte komponist, Nobuo Uematsu og hans musikk til *Final Fantasy*. Fra *The Last of Us* hører vi *All Gone (No Escape)* av den dobbelt Oscar-vinnende komponisten Gustavo Santaolalla (*Brokeback Mountain, Babel*), og vi spiller musikk fra både 80-tallsklassikeren *MegaMan* og fra 2015s heteste skrekkspill, *Bloodborne*. På programmet står også musikk av norske Knut Avenstroup Haugen, en internasjonalt anerkjent spillmusikkkomponist. Sopranen Sabina Zweiacker medvirker i flere stemningsfulle sanger fra blant annet *Journey* og fantasyspillet *Skyrim*.” (<https://ofo.no/no/konserter/2016-12-07/score-spillmusikkonsert>; lesedato 19.01.17)

“Det blir neppe mulig å tjene seg rik på å selge musikken sin til *Rock Band*-spillere, men artister og plateselskaper som fortviler over CD-platens død, har egentlig ikke råd til å overse alternativer distribusjonsmetoder og nye forbruksvaner. De siste tallene offentliggjort av Harmonix og MTV viser nemlig at over 40 millioner låter var kjøpt og lastet ned av *Rock Band*-spillere i spillets første 15 måneder.” (Jan Cato Lorentzen i *Aftenposten* 11. september 2009 s. 12)

Litteraturliste (for hele leksikonet): <https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/litteraturliste.pdf>

Alle artiklene i leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>