Indholdsfortegnelse

INDLEDNING **3**

COMPUTERSPILFORSKNINGENS HISTORISKE UDVIKLING **6**

(META)KOMMUNIKATION I COMPUTERSPIL **10**

METAKOMMUNIKATION: FLERE KONTEKSTER FOR KOMMUNIKATION OG HANDLING 13

KOMMUNIKATIVE RAMMER: ET MULIGT TEORETISK PERSPEKTIV 15

KOMMUNIKATIVE RAMMER SOM TEORETISK OG ANALYTISK FORSTÅELSESRAMME 27

CASESTUDIET SOM METODE **29**

CASESTUDIET, KONSTRUKTIVISMEN OG DET VIDENSKABELIGE UDSAGN 31

EN FLERSTRENGET METODOLOGI 42

DET SAMLEDE UNDERSØGELSESFORLØB 44

ENKELT- OG FLERSPILLERFORMEN OG SPILAKTIVITETENS KOMMUNIKATIVE ASPEKTER **48**

BAGGRUND FOR VALG AF SPIL OG SPILLERGRUPPER 48

WARCRAFT III SOM UDGANGSPUNKT FOR ENKELT- OG FLERSPILLERFORMEN 50

PORTRÆT AF SPILLERGRUPPERNE 59

STRATEGI, MODSTRATEGI OG ALTERNATIVE STRATEGIER I WARCRAFT III 70

KLASSISK ROLLESPIL, ONLINE ROLLESPIL OG SPILSYSTEMETS MEDIERENDE FUNKTION **90**

BAGGRUND FOR VALG AF SPIL OG SPILLERE 90

DUNGEONS AND DRAGONS, WORLD OF WARCRAFT OG SYSTEMETS FORSKYDNING 92

PORTRÆT AF SPILLERGRUPPERNE 109

SYSTEM OG KOMMUNIKATION I DET KLASSISKE ROLLESPIL 113

SYSTEM OG KOMMUNIKATION I WORLD OF WARCRAFT 127

COMPUTERSPILLET SOM KOMMUNIKATIONSFORM **145**

SIMULTANE KOMMUNIKATIVE RAMMER 146

COMPUTERSPILLET SOM KOMMUNIKATIONSFORM 149

SUMMARY **158**

KILDEFORTEGNELSE **160**

Indledning

Denne afhandling skal handle om kommunikation i computerspil og computerspil som kommunikation. Med computerspil mener jeg den mangfoldighed af digitale spilgenrer og platforme, der indenfor de seneste årtier er blevet til en udbredt kulturform og en pengestærk underholdningsindustri. I takt med denne udvikling har computerspillet nydt stigende offentlig og akademisk opmærksomhed. Computerspil omtales i nogle sammenhænge som en skadelig og vanedannende aktivitet, der i kraft af sit voldelige indhold er med til at skabe aggressive adfærdsmønstre. I andre sammenhænge omtales de som et guldæg, der skal bringe os sikkert over i den globaliserede tidsalder. I akademisk sammenhæng har slaget stået mellem forskere, der har forsøgt at integrere computerspillet i eksisterende teoriområder, og forskere, der har insisteret på computerspillet som et selvstændigt felt, der ikke kan forklares gennem eksisterende teorier. Min målsætning er ikke at gøre mig til tilhænger af nogen af disse fløje. Jeg ønsker hverken at slutte mig til koret af moralister eller at forsvare en millionindustris interesser. Jeg ønsker heller ikke at afgøre, hvilket akademisk felt computerspillet retmæssigt tilhører. Min forhåbning er at føje et nyt perspektiv til nogle af disse diskussioner ved at beskrive en afgørende egenskab ved computerspillet: Computerspillet som kommunikationsform

Computerspil er på den ene side en medieform og et æstetisk fænomen på linie med litteratur og film. De opstiller nogle specifikke kommunikative rammer, ofte i form af audiovisuelle konstruerede verdener. På den anden side er computerspillet en aktivitet, der ligger i forlængelse af spilfænomenet. Spillere nøjes ikke med at aflæse den audiovisuelle verden, de handler indenfor rammerne af den som et led i den aktivitet, vi kalder spil. Dette møde mellem medieret kommunikation og spilaktivitet er noget nyt. I computerspillet indebærer den konkrete receptionssituation, at spilleren på én gang involveres i et stykke medieret kommunikation og en spilaktivitet, der afstedkommes af det samme programmerede system. Det gør computerspillet unikt i sammenligning med andre typer af medieret kommunikation, og det er denne egenskab, jeg ønsker at beskæftige mig med.

Jeg er naturligvis ikke den første til at beskæftige mig med kommunikation i computerspil. Indtil flere teoretikere har forholdt sig til computerspillet som medieform, kulturform og æstetisk form, og det forudsætter direkte eller indirekte et kommunikativt element. Når Rune Klevjer beskriver computerspillets æstetik med udgangspunkt i computerens procedurelle og repræsentationelle egenskaber, forholder han sig til computerspillets dobbelte karakter af programmeret system og

kommunikerende system (Klevjer 2000). Og når David Myers forholder sig til computerspillet som en semiotisk eller betydningsskabende struktur, forudsætter det også et kommunikativt element (Myers 2003). Desuden har flere studier beskrevet specifikke egenskaber ved den kommunikation, der opstår i praksis. F.eks. kommunikative normer i online skydespil (Manninen 2003), og kommunikative fællesskaber i online rollespil (Tosca 2001.). Mens den første gruppe forholder sig teoretisk til computerspillets principielle kommunikative egenskaber, forholder den anden sig deskriptivt til den kommunikative adfærd, det afstedkommer hos spillerne. Begge perspektiver er relevante for den aktuelle undersøgelse, og man kan sige, at jeg vil belyse forholdet mellem de to. Jeg vil således studere, hvordan medieret kommunikation og spilaktivitet integreres i den konkrete spilsituation hos nogle udvalgte spillergrupper. Det vil sige, computerspillet giver anledning til forskellige former for spilaktivitet ved at opstille nogle specifikke muligheder og begrænsninger, som spillerne handler i forhold til. Disse muligheder og begrænsninger formidles til spilleren i kraft af spillets audiovisuelle interface og programmerede adfærd, og afkodningen af dette interface er en kommunikationshandling i sig selv. Endvidere vil spilaktiviteten ofte indebære, at der er flere involverede spillere, som kommunikerer indbyrdes. Genstanden for min undersøgelse vil således være forholdet mellem det udgangspunkt, som computerspillet etablerer, og den spilaktivitet, det giver anledning til, på baggrund af spillernes kommunikation med spillet og med hinanden.

Jeg vil analysere dette forhold, som det tager sig ud i mødet mellem nogle konkrete spil og nogle udvalgte spillergrupper. Der vil være tale om to casestudier, hvor jeg griber kommunikation i computerspil an fra to forskellige perspektiver. I det første casestudie vil jeg præcisere spilaktivitetens kommunikative aspekter ved at sammenligne to forskellige spillergruppers måde at forholde sig til enkelt- og flerspillerformen på. I det andet tilfælde vil jeg præcisere det programmerede systems medierende funktion ved at sammenligne klassisk rollespil og online rollespil. Disse casestudier vil give anledning til en mere principiel diskussion af forholdet mellem kommunikation, spilaktivitet og regler i computerspillet. Jeg vil således argumentere for, at de regler, der regulerer spilaktiviteten, er forhold, der etableres og opretholdes i kraft af spillernes kommunikation. De er ikke givet på forhånd i kraft af spillets programmerede system. Computerspillets programmerede system opstiller en række muligheder og begrænsninger for reglerne, ligesom spillerne kan have nogle mere eller mindre etablerede forestillinger om spilaktivitetens ideelle form, som danner udgangspunkt for reglerne. Selve reglerne etableres og opretholdes imidlertid i kraft af spillerkommunikationen. Det er i selve spilsituationen, at det

potentiale, som er givet i kraft af det programmerede system og de eksisterende spilidealer, aktualiseres.

I det kommende vil jeg lægge ud med at beskrive den eksisterende forskning på området. På den baggrund vil jeg præcisere min egen teoretiske tilgang, navnlig det kommunikationsbegreb, jeg betjener mig af. Herefter følger en gennemgang af min metodiske fremgangmåde, bl.a. en præcisering af casestudiet som metode og en evaluering af det samlede undersøgelsesforløb. Derpå følger selve casestudierne, der begge vil bestå i en introduktion til undersøgelsens genstand, en analyse af de spil, der er tale om, et portræt af de involverede spillergrupper og endelig en gennemgang af selve spilaktiviteten. Casestudierne vil til den ene side give en karakteristik af det genstandsfelt, de berører: Spilaktivitetens kommunikative aspekter og det programmerede systems kommunikative funktion. Samtidig kaster de et nyt perspektiv på spilbegrebet i mere overordnet forstand. Afhandlingens sidste kapitel vil således bestå i en problematisering af den etablerede forestilling om, at computerspillets regler er et forhold, der kan tilskrives selve computerspillet og dets programmerede system. Jeg vil som sagt argumentere for, at de regler, der regulerer spilaktiviteten, etableres og opretholdes i kraft af kommunikationen.

Computerspilforskningens historiske udvikling

I 1970'erne begyndte computerspillene at dukke op på grillbarer og i indkøbscentre rundt omkring i den vestlige verden. De fandt også hurtigt vej til de private hjem i form af hjemmekonsoller og hjemmecomputere, og vækkede teknologi-interesserede hobbyisters interesse. Spillene begyndte at dukke op i hobbyistmagasiner som *Popular Mechanics, Popular Science* og *Popular Electronics (Wolf and Perron 2003 s. 2).* Der opstod en hastigt voksende amerikansk spilindustri, som snart fik konkurrence fra andre dele af verden, ikke mindst Japan. Det var en lukrativ forretning, som gav anledning til en mængde handelsmagasiner som *Playmeter*, *Replay*, *Star Tech Journal* (ibid. s. 3), men der eksisterede ikke nogen egentlig forskning endnu. Op gennem 1980'erne fortsatte computerspillene imidlertid med at vokse som socialt og kulturelt fænomen, afbrudt af enkelte nedture som f.eks. industriens økonomiske sammenbrud i 1984 (se Herz 1997). Computerspillene fik gradvist en mere avanceret grafik og opbygning, og de begyndte at vække forskningsmæssig interesse, ikke mindst indenfor den psykologiske effektforskning, der føjede computerspillene til viften af potentielt skadelige mediefænomener (Loftus and Loftus 1983) og (Greenfield 1984). Samtidig voksede mængden af litteratur om design, og Chris Crawford skrev den toneangivende *Art of Computer Game Design* (Crawford 1984), hvor han bl.a. fremhæver computerspillets kunstneriske potentiale. Samme år udgav Sherry Turkle *The Second Self* om computeren og den menneskelige psyke, hvor hun bl.a. beskæftiger sig med computerspil (Turkle 1984). Det var til gengæld det nærmeste, man kom en forskningsmæssig tilgang til computerspillet som kommunikativt og æstetisk fænomen i dette årti.

I 1990'erne begyndte der imidlertid at ske noget. Årtiet bød på to centrale teknologiske nyskabelser: CDrommen og world wide web, som begge fik betydning for computerspillet. Cd-rommens lagringskapacitet muliggjorde grafisk detaljerede og æstetisk nyskabende spil som *Doom* (id software 1993) og *Myst* (Broderbund, Cyan Worlds 1995), der for alvor placerede computerspillet i kategorien af audiovisuelle medier. World wide web udgjorde ydermere et mere brugervenligt interface til Internettet, som gav anledning til en nærmest eksplosiv udbredelse af netværksfænomenet. Disse nye æstetiske og kommunikative muligheder gav anledning til en øget akademisk interesse, og op gennem årtiet udkom flere bøger, der tematiserede disse aspekter af computerspillet (Laurel 1993, Turkle 1995, Murray 1997, Aarseth 1997). Eller rettere sagt, det var karakteristisk for disse tidlige teoretiske bestræbelser, at de så computerspillet i sammenhæng med en større vifte af computerrelaterede kommunikations- og fiktionsfænomener, og typisk med udgangspunkt i en eksisterende faglig tradition som fx klassisk dramaturgi (Laurel 1993) eller

fortælleteori (Murray 1997). I dansk sammenhæng blev computerspillet f.eks. integreret i computersemiotikken (Andersen 1990, Jensen 1990, Andersen, Holmqvist, and Jensen 1993) og i multimedieforskningen (Jensen 1995, 1999).

Flere forskere fandt det imidlertid påkrævet at etablere computerspillet som et selvstændigt forskningsfelt, og der opstod en vis uenighed vedrørende computerspillets placering i det samlede mediebillede: Skulle det studeres i forlængelse af eksisterende medie- og fiktionsfænomener, eller skulle det studeres i forlængelse af eksisterende spil- og legefænomener? De to standpunkter kom hurtigt til at gå under betegnelserne ”ludologer” og ”narratologer”, selvom det kan være svært at få øje på de teoretiske retninger, de hævdes at dække over. Ludologerne synes først og fremmest at dele en fælles modvilje mod den narrative tilgang til computerspil (Adams 1999, Eskelinen 2001, Frasca 2003, Juul 2001, Aarseth 2004). Derudover ser flere i denne gruppe helst computerspillet i forlængelse af andre spilfænomener, hvorfor de har introduceret en mængde klassisk litteratur om spil og leg, som ikke traditionelt er blevet behandlet i medie- og kulturforskningen (Huizinga 1955; Caillois 1958, Piaget 1962, Suits 1978, Avedon and Sutton-Smith 1979, Sutton-Smith 1997). Det er til gengæld få computerspilforskere, der er narratologer i den forstand, at de anlægger et klassisk narratologisk perspektiv på computerspillet. Betegnelsen synes snarere at dække over en bred vifte af tilgange, der har det til fælles, at de ser computerspillet i forlængelse af eksisterende fortælle- og fiktionsformer (Murray 1997, Ryan 1991, 2001a, 2001b, 2004; Manovich 2002, Peirce 2002, Kücklich 2003, Jenkins 2003, 2004)

Debatten var imidlertid med til at fastslå computerspillets akademiske relevans, og i begyndelsen af det nye årtusinde blev det første internetbaserede forskningstidsskrift om computerspil etableret (www.gamestudies.org). Desuden opstod der indtil flere internationale konferencer på området (the International Games Cultures conferences, the International Game developers association conferences, Computional Semiotics for games and new media conferences m.fl., se Wolf and Perron 2003 s. 12), og i løbet af de seneste fem år er der udkommet en mangfoldighed af bøger, antologier og ph.d. afhandlinger, der forholder sig til området. (Koskimma 2000, Frasca 2001, Hammer 2001, Schaap 2002, Walker 2003, Myers 2003, Atkins 2003, Wolf and Perron 2003, Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, Klastrup and Engholm 2004, Kampmann Walther and Jessen 2004, Newman 2004, Salen and Zimmerman 2003, 2005, Juul 2003, Carr 2006, Rutter and Bryce 2006). Dertil kommer flere forskningscentre, forskningsnetværk og forskningsbaserede uddannelser med fokus på computerspil: Applied Media & Simulation Games Center (www.coe.iup.edu/amsgc/index.html), DADIU (www.dadiu.dk), Center for Computer

Games Research Copenhagen (game.itu.dk/), Digital Games Research Association (www.digra.org/), Entertainment Technology Center (www.etc.cmu.edu), Game Culture and Technology Laboratory (proxy.arts.uci.edu/gamelab), Game Research Lab (gamelab.uta.fi) International Centre for Digital Content (www.icdc.org.uk), spilforskning.dk (www.spilforskning.dk) m.fl. Dikotomien mellem narratologer og ludologer synes gradvist at blive afløst af en mere nuanceret forståelse, men det er for tidligt at beskrive nogle overordnede strømninger i den forbindelse.

Hvis man ser på situationen i dag, kan man identificere to faglige traditioner, der har beskæftiget sig med computerspil siden 1970'erne og 1980'erne: den psykologiske effektforskning og litteraturen om spildesign. Af disse har især litteraturen om spildesign (f.eks. Crawford 1984) Rollings & Morris (Rollings and Morris 2000, 2004) og Rouse (Rouse 2001, 2004) haft indflydelse på udviklingen af computerspillet som teoretisk felt. Senest har Salen og Zimmerman skrevet et samlet værk om spildesign, der integrerer en bred vifte af teoretiske perspektiver (Salen og Zimmerman 2004), som siden er blevet fulgt op med en antologi (Salen and Zimmerman 2005). Salen og Zimmerman begrænser sig ikke til spilteori eller fortælleteori, disse perspektiver optræder på linie med mange andre, og på samme måde synes dikotomien mellem narratologer og ludologer at miste betydning indenfor forskningen i computerspil som helhed. I stedet viser der sig et mere broget felt af forskningsretninger, faktisk så broget, at det kan være svært at give en samlet karakteristik af det.

Alternativt kan man prøve foretage en mere principiel opdeling af forskningen. Man kan således skelne mellem forskning i computerspil, forskningen i computerspillere eller forskning i computerspils sammenhæng til andre fagområder. Hovedparten af de teoretikere, jeg har nævnt indtil nu, placerer sig indenfor den første gruppe, idet de koncentrerer sig om computerspil fra et kultur- eller spilteoretisk perspektiv. Også forskningen i spildesign og i forskellige typer af spilteknologier og spilplatforme falder indenfor denne gruppe. Forskningen i computerspillere er ifølge Ermi og Mäyrä mindre omfattende (Ermi and Mäyrä 2005 s. 1). Hvis man kaster et blik på den tilgængelige litteratur, viser der sig ikke desto mindre over en bred vifte af tilgange fra psykoanalyse, sociologi og antropologiske studier til kognitionsforskning og HCI, der beskæftiger sig med spillerne og deres måde at forholde sig til spillene på (se f.eks. Taylor 2003, Yee 2005, Schaap 2002, Grodal 2000, Perron 2005 Ermi and Mäyrä 2005). I takt med computerspillenes voksende økonomiske og kulturelle betydning er det desuden blevet relevant at se dem i sammenhæng til andre fagområder og samfundsmæssige forhold. Der findes f.eks. en stor mængde litteratur omkring spil som læringsredskaber, ligesom computerspillenes kønsmæssige, ideologiske,

juridiske og industrielle/kommercielle egenskaber behandles i varierende sammenhænge (se f.eks. Egenfeldt 2005, Beavis 2005, Curlew 2005, MacInnes 2005).

Den aktuelle forskning i computerspil spænder på den måde over mange typer af tilgange, der tager udgangspunkt i meget forskellige forskningstraditioner og paradigmer. Desuden er feltet endnu i sin vorden, og der har ikke etableret sig nogle egentlige ”skoler”, som man kan placere sig i forhold til. I det kommende kapitel vil jeg derfor vende tilbage til den klassiske litteratur omkring spil og leg og præcisere to principielle perspektiver på spillet, som kan danne udgangspunkt for den aktuelle afhandling.

(Meta)kommunikation i computerspil

Hvis man konsulterer den klassiske spilteori, er det muligt at præcisere to generelle perspektiver på, hvad der konstituerer et spil. På den ene side bliver spillets regelbundne og regulerede natur trukket frem som den definerende egenskab. På den anden side bliver den særlige virkelighedsstatus, spillets handlinger antager, trukket frem som en alternativ definition. Bernard Suits må siges at være den mest centrale eksponent for det første synspunkt, når han hævder at:

> *…To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude] (Suits 1978 p. 41)*

Når man spiller et spil, følger man reglerne, og det er efter Suits opfattelse den mest centrale egenskab ved spillet. Hans synspunkt må siges at være et temmelig ekstremt eksempel, men regelbegrebet er også centralt i flere andre definitioner. Den er f.eks. også et afgørende forhold hos Johan Huizinga og Roger Caillois, der står helt centralt i den klassiske spilteori. Huizinga (Huizinga 1955) fremhæver spillets regulerede (”ordered”) natur, og Roger Caillois (Caillois 1958) pointerer, at spilaktiviteten er underkastet:

> *…des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle qui seule compte…(Caillois 1958 p. 23)*

Spilaktiviteten forløber i overensstemmelse med en række konventioner, der for en stund sætter hverdagens øvrige regler ud af kraft. Dette fokus på reglens betydning er tilbagevendende i den klassiske litteratur om spil. Huizinga og Caillois opfatter imidlertid ikke regler som det eneste definerende træk ved spillet. De interesserer sig begge for spilfænomenet som kulturform, og nævner i den forbindelse også andre centrale egenskaber. Et helt afgørende forhold er den kontekst, der etableres i kraft af spilaktiviteten, og som giver spilaktiviteten dens særlige status. Denne spilkontekst har flere egenskaber. Nogle forskere fokuserer på spillets og legens uafhængighed af praktiske eller økonomiske formål (Huizinga 1955, Caillois 1958, Suits 1978), eller af den biologiske evolution (Jessen 2001): Spil spilles for deres egen skyld, ikke af hensyn til personlig vinding eller udvikling af evner. Tilsvarende ses spillet som et forhold, der er adskilt fra hverdagens aktiviteter (Huizinga 1955, Caillois 1958, Jessen 2001): Spillet etablerer en uafhængig kontekst, der er forskellig fra hverdagslivets kontekst. Dette har ydermere konsekvenser for de handlinger, der udfolder sig indenfor spillets kontekst (Caillois 1958, Bateson 1972, Jessen 2001): De skal ikke

tolkes på samme måde som andre handlinger. Det sidste perspektiv vil være centralt for denne afhandling i form af Gregory Batesons metakommunikationsbegreb, som jeg vil forholde mig mere indgående til i det kommende afsnit. I artiklen ”A theory of play and fantasy” (Bateson 1972) beskriver han spil- og lege fænomener som en særlig kommunikationsform, hvor de involverede parter forholder sig til hinandens handlinger som fiktive handlinger: De foregiver at gøre noget, som de ikke gør. Mens det første perspektiv definerer spillet i kraft af de regler, der regulerer handlingen, definerer det andet perspektiv spillet i kraft af den særlige kommunikation, der finder sted, og som giver handlingerne deres særlige virkelighedsstatus.

Nu er det ikke alle spilteoretikere, der lader sig placere indenfor rammerne af disse perspektiver. Mens Suits og Bateson repræsenterer nogle relativt utvetydige standpunkter, inkluderer andre teoretikere begge perspektiver på forskellige måder. For eksempel inkluderer Caillois både et regel- og et fiktionselement i spillet, og beskriver dem som komplementære elementer, der udelukker hinanden, men som begge falder indenfor rammerne af spilfænomenet. Hvis man ser på forskningen i computerspil, er der dog en tendens til, at teoretikerne grupperer sig i forhold til disse perspektiver. Det vil sige, mens nogle computerspilforskere definerer computerspillet som et regelfænomen, fokuserer andre computerspilforskere på de særlige fiktionsformer, som computerspillet giver anledning til.

Det er f.eks. karakteristisk for den gruppe af computerspilteoretikere, der omtaler sig selv som ”ludologer”, at de ser reglen som den definerende egenskab ved computerspillet. Gonzalo Frasca beskriver ludologien som en formalistisk disciplin, der bør fokusere på computerspillets…

> *…structure and elements – particularly its rules – as well as creating typologies and models for explaining the mechanics of games (Frasca 2003 s. 222)*

Ifølge Frasca bør ludologiens fokus være de former, computerspillet antager, især i kraft af dets regler. Det er netop dette fokus, man finder hos Jesper Juul, der definerer spil som regelfænomener. Efter hans opfattelse er computerspillet sammensat af ”virkelige regler og fiktive verdener”, hvor reglerne er definerende for spillet, mens den fiktive verden har en mere usammenhængende og flygtig karakter (Juul 2003). På den måde er forståelsen af spillet som en formel regelstruktur ganske dominerende indenfor den del af computerspilforskningen, der definerer sig som ludologien, og også en stor del af designlitteraturen beskæftiger sig med computerspillet som et forhold, der er defineret af regler (Rouse 2004, Salen og Zimmerman 2004). Som jeg nævnte i det foregående kapitel, begrænser Salen og Zimmerman sig imidlertid ikke til reglen som perspektiv. De forholder

sig f.eks. også til spils repræsentationelle (”representational”) og narrative egenskaber som mulige perspektiver på spillerens oplevelse (Salen og Zimmerman 2004 s. 362 - 374). Og de er ikke de eneste, der har valgt at beskæftige sig med computerspillet som en særlig fiktionsform. Barry Atkins gennemgår f.eks. en lang række populære spil med det formål at beskrive, hvordan de på forskellig vis skaber fiktive scenarier, f.eks. i form af kontrafaktuel historieskrivning. Fra en lidt anden vinkel beskæftiger Lisbeth Klastrup sig med virtuelle verdener som ”en ny tids fiktion” (Klastrup 2004). Marie-Laure Ryan trækker computerspillet ind i en mere generel fiktions- og fortælleteoretisk sammenhæng (Ryan 1991, 2001, 2004), mens David Myers beskriver spilaktiviteten som en semiotisk aktivitet, der hviler på nogle grundlæggende betydningsstrukturer (Myers 2003). I alle disse tilfælde fokuseres der på de særlige vilkår for konstruktionen af fiktiv og narrativ mening, der karakteriserer computerspillet som kommunikationsform.

Mens dens første gruppe af teoretikere definerer computerspil i kraft af deres regler, så fokuserer den anden gruppe af teoretikere altså på computerspillet som en særlig fiktionsform. I forbindelse med mine casestudier og den afsluttende diskussion vil jeg vælge et tredje standpunkt, som kan indoptage de to andre. Jeg vil fokusere på den kommunikative ramme, spilleren/spillerne etablerer omkring spillet. Jeg vil således anskue de regler, der regulerer spilaktiviteten, såvel som de fiktionsformer, den giver anledning til, som forhold, der aktualiseres i selve spilsituationen på baggrund af den kommunikative ramme. Jeg vil tage mit udgangspunkt i Gregory Batesons teori om metakommunikation og kommunikative rammer. Bateson benytter sit begreb om metakommunikation til at forklare, hvordan mennesker og visse grupper af dyr er i stand til at engagere sig i handlinger med en tvetydig virkelighedsstatus. Bateson er således en oplagt forklaringsramme, hvis man vælger at anskue computerspillet som en særlig fiktionsform, som man f.eks. ser det hos Lisbeth Klastrup, Marie-Laure Ryan og Barry Atkins. Batesons metakommunikationsbegreb kan imidlertid også bruges til at forklare, hvordan spillergrupper i udgangspunktet opstiller nogle særlige rammer for deres spilaktivitet, som er med til at give deres handlinger en særlig betydning og status. Her er fokus således ikke på de specifikke fiktionsformer, det giver anledning til, men etableringen af den kommunikative ramme i dens udgangspunkt, og det er her, jeg vil lægge mit fokus. Man kan sige, jeg stiller skarpt på selve rammen frem for dens indhold. I forbindelse med mine casestudier vil jeg således benytte begrebet om kommunikative rammer som en vinkel på, hvordan medieret kommunikation og spilaktivitet integreres i den konkrete spilsituation. Jeg vil beskæftige mig med spilaktivitetens kommunikative aspekter, som de kommer til udtryk i forholdet mellem enkelt- og flerspillersituationen, og med betydningen af

regelbøgerne og det programmerede system, som de kommer til udtryk i forholdet mellem klassisk og online rollespil. På denne baggrund vil jeg argumentere for, at ”spillets regler” må betragtes som et forhold, der etableres i kommunikationen og ikke som et forhold, der går forud for den. Det vil sige, den kommunikative ramme indebærer netop, at der etableres og opretholdes nogle kommunikative konventioner, der udstyrer handlinger med en særlig betydning, og disse kommunikative konventioner må opfattes som spillets regler. Før jeg går længere ind i denne forhold, vil jeg dog lægge ud med at beskrive Batesons metakommunikationsbegreb og den kommunikative ramme.

Metakommunikation: flere kontekster for kommunikation og handling

Gregory Batesons teori omkring leg og fantasi er et oplagt perspektiv på computerspillet som en særlig fiktionsform. Han definerer i bund og grund leg og fantasi som et spørgsmål om kommunikation. Han hævder således, at leg handler om evnen til at etablere en specifik referenceramme, hvor handlinger har en særlig status. Det klassiske eksempel er en spadseretur i zoologisk have, hvor han får lejlighed til at iagttage to abeunger, der leger. De handlinger, som dyrene involverer sig i, refererer tydeligvis til en kampsituation, men det er klart for alle tilskuere, at det er noget, de foregiver. Aberne synes at være i stand til at signalere til hinanden, at handlingen har karakter af leg, hvilket indebærer at

> *…”These actions in which we now engage do not denote what those actions for which they stand would denote”(Bateson 1972 s.180)*

Det forsigtige nap refererer til et rigtigt bid, men det indebærer ikke den samme handling, som det rigtige bid ville have indebåret. Dette fænomen åbner nogle interessante perspektiver med hensyn til referencerammer og virkelighedsstatus i menneskers og dyrs kommunikation. Vi er tilsyneladende i stand til at udveksle udsagn af en mere eller mindre paradoksal karakter: Vi foregiver at tage del i en given aktivitet, samtidig med at vi opfatter denne aktivitet som værende væsensforskellig fra det, vi foregiver, at den er. Det er muligt, fordi vi er i stand til at tolke handlinger indenfor forskellige rammer. Kort sagt: Fordi vi er i stand til at metakommunikere.

Metakommunikation handler om kommunikationssituationen. Mens metalingvistiske udsagn har selve sproget som sin genstand (Jakobson 1960), handler metakommunikation om relationen mellem de kommunikerende parter (Bateson 1972 s. 178). På den måde handler metakommunikation om vores evne til at tage et skridt tilbage og reflektere over kommunikationen som et forhold i sig selv. I stedet for at fokusere på de enkelte udsagn fokuserer vi på den kontekst,

de indgår i. Bateson benytter denne forestilling om flere kommunikative kontekster til at forklare, hvordan vi involverer os i fiktive handlingsforløb. Metakommunikation optræder nemlig ikke kun i forbindelse med leg, det er f.eks. også metakommunikation, der sætter os i stand til at forstå et fænomen som fiktion. På den måde kan leg og spil opfattes som én form for metakommunikation, mens andre eksempler kunne være litteratur og film.

For at forstå en spillefilm eller en roman er vi nødt til at forestille os en verden og et handlingsforløb, der ikke har fundet sted. Ikke desto mindre indlever vi os i disse begivenheder, som hvis de havde fundet sted. Vi involverer os følelsesmæssigt i dem, og forestiller os måske ligefrem, at vi er til stede i den fiktive verden. Ikke desto mindre forveksler vi almindeligvis ikke denne fiktion med den virkelighed, der knytter sig til vores hverdag. Der synes ikke at være nogen modsætning mellem indlevelsens følelsesmæssige intensitet på den ene side og vores evne til at skille fiktionen fra virkelighed på den anden. Bateson forklarer også dette fænomen med udgangspunkt i metakommunikationsbegrebet. Mens det forsigtige nap refererer til et rigtigt bid, uden at indebære, hvad et rigtigt bid ville have indebåret, så kan vores følelsesmæssige engagement i situationen godt have samme intensitet, som hvis det havde været et rigtigt bid. Vi kan f.eks. godt blive bange, når vi ser en uhyggelig film, også selvom vi ved, at der er tale om en fiktion:

> *The images did not denote that which they seemed to denote, but these same images did really evoke that terror which would have been evoked…(Bateson 1972 s. 183)*

På den måde synes metakommunikation at virke i to retninger. Det sætter os på den ene side i stand til at betragte et givent forhold som fiktion, mens det på den anden side indebærer vores villighed til at involvere os i dette forhold, som var det virkelighed. Begge fænomener er til stede i leg og fiktion: Mens vi på ét niveau anerkender udvekslingens fiktive karakter, oplever vi på et andet niveau en komplet identifikation med det fiktive handlingsforløb, som om det virkelig fandt sted. Forholdet mellem de to niveauer vil afhænge af situationen. For eksempel indebærer den klassiske Hollywood-film og dens konventioner et noget anderledes ideal for kommunikationen end Paul Austers postmoderne noveller. I det første tilfælde overholdes en række kommunikative konventioner, for at tilskueren ikke skal blive distraheret. Hans opmærksomhed skal fastholdes på det fiktive handlingsforløb, og ikke på dette handlingsforløbs konstruerede og medierede karakter. I det andet tilfælde brydes de samme konventioner for at fremhæve oplevelsens medierede karakter, det vil sige, Paul Auster foretager en række greb, der gør læseren opmærksom på selve læse-akten. Disse eksempler indebærer vidt forskellige metakommunikative strategier. I det ene tilfælde bortledes opmærksomheden fra kommunikationens konstruerede karakter, i det andet tilfælde

henledes opmærksomheden netop på dette forhold. Som jeg skal vende tilbage til, betegner Bolter og Grusin disse strategier som hhv. transmediacy og hypermediacy (Bolter and Grusin 1999)

Metakommunikationsbegrebet etablerer en generel sammenhæng mellem computerspil og andre fiktionsformer. Batesons metakommunikationsbegreb vedrører nemlig fiktion i almindelighed, og kan på den måde anvendes på mange typer af medier og medieret fiktion. I computerspil såvel som i spillefilm og romaner, skal vi forholde os til en række begivenheder og scenarier med en flertydig status: Mens vi i situationen forholder os til dem som begivenheder, der finder sted, betragter vi dem ikke som virkelige i samme forstand som den virkelighed, der omgiver os i vores hverdag. Dette er fælles for computerspil, romaner og andre typer af medieret fiktion, og på dette punkt føjer computerspillet sig altså til de andre fiktionsformer. Denne sammenhæng eksisterer til gengæld på et meget generelt niveau. Den giver os en generel karakteristik af fiktioner og den type kommunikation, de hviler på, men den fortæller os f.eks. ikke, hvad der adskiller computerspillet fra andre typer af medieret fiktion. I det kommende vil jeg præcisere metakommunikationsbegrebet, som jeg benytter det i den aktuelle sammenhæng, hvorefter jeg vil illustrere, hvordan det kan bruges til at forklare kommunikation i computerspil.

Kommunikative rammer: et muligt teoretisk perspektiv

Metakommunikation handler i bund og grund om vores evne til at træde et skridt tilbage og se på kommunikationen i dens kontekst. Bateson beskriver, hvordan denne evne kommer til udtryk i leg, kunst og andre fænomener. Det kan give anledning til meget komplekse former for kommunikation. Nogle gange omfatter metakommunikation, at der bliver etableret en specifik kontekst for kommunikationen, i andre tilfælde indebærer metakommunikation en forhandling af denne kontekst. Aberne i det klassiske eksempel er i stand til at tillægge deres handlinger en særlig status. De anerkender grundlæggende, at ”dette er leg”. Dette forhold kan imidlertid også vendes på hovedet, så aktiviteten bliver et spørgsmål om, det virkelig *er* leg? (Bateson 1972 s. 183). På den måde spænder metakommunikationen over mange forskellige typer af kommunikationssituationer, og Bateson prøver at forklare deres egenskaber som et samspil mellem tre kommunikative niveauer: 1) sindsstemninger (”moodsigns”) 2) Udsagn der simulerer sindsstemninger 3) Udsagn der sætter modtageren i stand til at skelne mellem sindsstemninger og deres simulationer (ibid. s. 189). Den første kategori refererer hos Bateson til uintenderet kommunikation som f.eks. udsondringen af sved eller lugt. Den anden kategori refererer til lege-relateret eller truende adfærd, der på forskellig vis simulerer den første kategori. Endelig refererer den tredje kategori til udsagn som ”dette er leg”,

hvor den overordnede kommunikative ramme bliver etableret. Metakommunikation, som Bateson beskriver det, forudsætter alle disse kategorier. Der skal eksistere en forskel mellem sindsstemninger og simulationen af dem, og denne forskel skal kommunikeres ud.

Bateson har ikke nydt den store opmærksomhed indenfor medieforskningen, men hans metakommunikationsbegreb er til gengæld blevet taget op indenfor forskningen i interpersonel kommunikation. Her refererer metakommunikation til de situationer, hvor et udsagns relationelle egenskaber gøres eksplicitte, det vil sige, når kommunikationens parter forhold sig eksplicit og analyserende til deres indbyrdes relation og til udgangspunktet for kommunikationen. (se f.eks. Adler og Rodman 2003). En lidt anden tilgang finder man hos mikrosociologen Erving Goffman, der lader Batesons teori omkring metakommunikation og kommunikative rammer danne udgangspunkt for en mere generel beskrivelse af menneskelig interaktion og oplevelse. I *Frame Analysis* (1974) bruger han rammebegrebet som et udtryk for den måde, situationer organiseres og opleves på:

> *I assume that definitions of a situation are built up in accordance with principles of organization which govern events – at least social ones – and our subjective involvement in them: frame is the word I use to refer to such of these basic elements as I am able to identify (Goffman 1974 s. 10 - 11)*

Goffman antager, at (sociale) situationer opbygges i overensstemmelse med nogle principper, som styrer begivenhederne såvel som vores oplevelse af dem. Han benytter ordet ramme som et generelt udtryk for de basale elementer, han kan identificere i den forbindelse. Som det fremgår, er der tale om en meget generel tolkning af Batesons begreber omkring metakommunikation og kommunikative rammer, som danner udgangspunkt for en omfattende gennemgang af de principper, der former sociale situationer og vores oplevelse af dem. Goffman skelner i den forbindelse mellem det, han omtaler som ”primary frameworks” og det, han omtaler som ”keys and keyings”. ”Primary Frameworks” eller primære fortolkningsrammer knytter sig til den fysiske og sociale virkelighed i dens udgangspunkt. Det vil sige, primære fortolkningsrammer er rammer, der etablerer en mening eller tolkning i sig selv (ibid. s. 21). Til sammenligning indebærer ”keys” eller fortolkningsnøgler, at denne primære fortolkningsramme bliver genstand for en alternativ tolkning (ibid. s. 43 – 44). Nøglen referer her til et sæt konventioner, der afgør, hvordan denne transformation af mening finder sted. Af basale fortolkningsnøgler nævner Goffmann bl.a. ”make-believe” og konkurrencer (”contests”), og det vil jeg vende tilbage til om lidt. Han beskæftiger sig endvidere med virkelighedsforfalskninger og teaterforestillinger som særlige eksempler på, hvordan

den primære fortolkningsramme kan gøres til genstand for forskellige former for manipulation og fortolkning. I alle disse tilfælde forudsætter han ligesom Bateson en form for ”oprindelig” mening, der gøres til genstand for forskellige former for alternative tolkninger. I modsætning til Bateson har denne oprindelige mening imidlertid ikke form af en ”autentisk” og ”ikke-intenderet” mening, der knytter sig til vores grundlæggende biologiske væren, som f.eks. udsondringen af sved eller lugt. Hos Goffman er al social adfærd i udgangspunktet intenderet, også den adfærd, der knytter sig til den primære fortolkningsramme. Den primære fortolkningsramme adskiller sig først og fremmest fra fortolkningsnøglerne ved, at den etablerer en mening i sig selv, den peger ikke tilbage på en oprindelig mening eller tolkning (Goffman 1974 s. 21).

Goffman bruger således Batesons teori omkring metakommunikation og kommunikative rammer som udgangspunkt for en beskrivelse af sociale situationer og den måde, vi oplever dem på. Han beskæftiger sig i den forbindelse med en række problemstillinger, der er relevante for den aktuelle afhandling. Det drejer sig først og fremmest om sport og konkurrencer og de særlige former for kommunikative rammer, disse aktiviteter repræsenterer. Det drejer sig endvidere om den kommunikative rammes oprindelse, det vil sige, om den skal tilskrives individets tolkning eller den faktiske situation. Endelig drejer det sig om individets mulighed for at anlægge forskellige perspektiver på den kommunikative ramme.

Hvad det første forhold angår, omtaler Goffmann som sagt både make-believe og konkurrencer (”contests”) som fortolkningsnøgler, det vil sige omfortolkninger af et oprindeligt forlæg. Han definerer således make-believe som en aktivitet, der opleves og tolkes som en imitation af et oprindeligt forlæg, og beskriver sportsgrene som boksning, brydning og rævejagt som tilsvarende fænomener (bid. s. 56 – 57). Disse sportsgrene har ifølge Goffman har et oprindelig forlæg i form af den reelle kampsituation eller jagten, mens reglerne tjener til at begrænse aggressionens form og omfang. Han erkender imidlertid, at mange former for sport, som for eksempel hockey og tennis, ikke har en sådan reference til et oprindeligt forlæg, og at det i endnu højere grad tilfældet, når vi har med spil at gøre. Her giver det sjældent mening at tale om et oprindeligt forlæg, som imiteres i spilaktiviteten. I takt med at sådanne spil- og sportsaktiviteter formaliseres og institutionaliseres, får de ifølge Goffman karakter af primære fortolkningsrammer (ibid. s. 57). Det oprindelige forlæg glider i baggrunden og forsvinder. Goffman ser således forholdet mellem legende aktiviteter (playfullness) på den ene side og mere formaliserede spil- og sportsaktiviteter på den anden som et kontinuum mellem fortolkningsnøgler og primære fortolkningsrammer (ibid.). Legende aktiviteter indebærer en midlertidig imitation af et oprindeligt forlæg. De har karakter at fortolkningsnøgler.

Organiserede former for sport og spil indebærer derimod en formalisering og institutionalisering af denne handlingsramme, der gradvist får ideen om et oprindeligt forlæg til at glide i baggrunden. De får karakter af primære fortolkningsrammer. Det er muligvis denne forskel, der får Jesper Juul til at skelne mellem ”virkelige regler og fiktive verdener” (se side 11).

Goffmans skelnen mellem spil og leg som et kontinuum mellem fortolkningsnøglen og den primære fortolkningsramme er en anelse uklar. For eksempel indebærer forestillingen om et kontinuum, at der kan eksistere varierende ”grader” af fortolkningsnøgler og primære fortolkningsrammer, hvad der ikke gøres nærmere rede for. Kan man f.eks. forestille sig en spilform, som er halvt fortolkningsnøgle halvt primær fortolkningsramme? I den aktuelle sammenhæng er det imidlertid afgørende, at der i begge tilfælde er tale om kommunikative rammer. Forskellen på fortolkningsnøgler og primære fortolkningsrammer består i eksistensen af et oprindeligt forlæg, men begge har form af kommunikative rammer. I en anden sammenhæng skriver Goffman således, at (skak)spillet…

> *…is the context within which the queen is what she is. This context is not the context of the real world or ordinary life. The game is a little cosmos of its own.(Goffman 1961 s. 24 – 25 citeret i Klastrup 2003 s. 163)*

Goffman skriver her, at skakspillet er den kontekst, hvor dronningen får sin særlige identitet. Han understreger tilmed, at denne kontekst adskiller sig fra ”den virkelige verden” og fra ”det almindelige liv” Skakspillet etablerer på den måde en selvstændig kommunikativ ramme, selvom der ikke nødvendigvis er tale om en fortolkningsnøgle. I henhold til definitionen overfor, forudsætter fortolkningsnøglen et oprindeligt forlæg, som gøres til genstand for en omfortolkning. Hvorvidt skakspillet har et sådant forlæg, er et åbent spørgsmål. Hvor meget skal der lægges i referencerne til konger, dronninger, heste og bønder? Betyder det, at skakspillet skal opfattes som en imitation af middelalderlige krige og intriger, eller etablerer skakspillet en mening i sig selv uafhængigt af et sådant oprindeligt forlæg? Det ligger uden for denne afhandlingsrammer at besvare dette spørgsmål. Det væsentlige er, at der er tale om en kommunikativ ramme, som kan forvandle skakbrikkerne fra at være identitetsløse genstande af træ, glas eller marmor til at være strategiske figurer, der kan flyttes rundt på et ternet bræt i overensstemmelse med et sæt regler. Der er tale om en kommunikativ ramme.

I forbindelse med den aktuelle afhandling vil jeg således ikke beskæftige mig med de forhold, som adskiller spil og leg, men derimod de forhold, som binder dem sammen. Mens spil- og

legeaktiviteter muligvis adskiller sig fra hinanden med hensyn til deres virkelighedsstatus og grad af formalisering, så forudsætter de i alle tilfælde, at der etableres en kommunikativ ramme. Denne kommunikative ramme kan indebære, at en dukke forvandles til en baby eller en træpind forvandles til et sværd, og i disse tilfælde vil der ifølge Goffman være tale om fortolkningsnøgler. Den kommunikative ramme kan imidlertid også indebære, at to stolper og net defineres som et fodboldmål, hvorfor den spiller, som får en bold til at passere mellem stolperne, vil have scoret et mål. I dette tilfælde vil der ifølge Goffman tale om en primær fortolkningsramme. I alle tilfælde vil der imidlertid være etableret en kommunikativ ramme, som giver handlinger, begivenheder og objekter deres særlige betydning og status. Spørgsmålet er imidlertid, om denne kommunikative ramme skal tilskrives individets tolkning eller den faktiske situation. Det vil jeg nu forholde mig lidt mere indgående til.

Goffman bruger som sagt rammebegrebet som en samlende betegnelse for den måde, mening organiseres og opleves på i varierende situationer. Han undlader i den forbindelse at skelne skarpt mellem rammen som et forhold, der knytter sig til det enkelte individs tolkning, og rammen som et forhold, der knytter sig til den sociale situation, individet forholder sig til. Han påpeger, at individet i mange tilfælde vil være…

> *…effective in his use of particular frameworks. The elements and processes he assumes in his reading of the activity often* are *the ones that the activity itself manifests (…) a correspondence or isomorphism is thus claimed between perception and the organization of what is perceived…(Goffman 1974 s. 26)*

Goffman påpeger således, at der ofte eksisterer en sammenhæng mellem individets tolkning og den faktiske situation. Den tolkning, individets vælger at lægge ned over situationen, svarer som oftest til situationens faktiske egenskaber. Det er ganske vist ikke tilfældet i alle de situationer, Goffman beskæftiger sig med. Han beskriver f.eks. forskellige typer af virkelighedsforfalskninger eller bedrag (”fabrications”), der karakteriseres ved, at en eller flere parter i kommunikationen forledes til at have en fejlagtig opfattelse af situationen, mens andre parter er bevidste om dette misforhold (ibid. s. 83). Her eksisterer der således flere divergerende tolkninger af situationen, hvoraf én er ”den rigtige”, hvorfor det er nødvendigt at skelne mellem individets tolkning og den faktiske situation. Goffman lader imidlertid ikke dette give anledning til en mere principiel diskussion af den kommunikative rammes oprindelse, og hvorvidt den skal tilskrives individets tolkning eller den faktiske situation.

I forbindelse med mine empiriske casestudier vil jeg gribe spørgsmålet an fra en lidt anden vinkel. Jeg beskæftiger mig således ikke med virkelighedsforfalskninger, bedrag og andre situationer, hvor personer fører hinanden bag lyset. Jeg beskæftiger mig derimod med situationer, hvor den kommunikative ramme er til forhandling. I de empiriske sammenhænge, jeg studerer, skal individer alene eller i fællesskab etablere en aktivitet omkring et computerspil. I forbindelse med den individuelle spilaktivitet vil den kommunikative ramme opstå i samspillet spillerens tolkninger og de specifikke muligheder og begrænsninger, som computerspillets programmerede system opstiller. I forbindelse med den kollektive spilaktivitet opstår den kommunikative ramme på baggrund af en forhandling mellem de involverede parter med udgangspunkt i de specifikke muligheder og begrænsninger, som computerspillets programmerede system opstiller. Den kommunikative ramme vil altså hverken blive tilskrevet den faktiske situation eller den individuelle tolkning, den er et produkt af den forhandling, der finder sted mellem de involverede parter med udgangspunkt i computerspillets programmerede system. Den kommunikative ramme eksisterer således ikke på forhånd som en tolkning eller en faktisk egenskab ved situationen, det interessante er netop, hvordan den forhandles på plads i samspillet mellem spillernes evner, motiver og præferencer og computerspillets konkrete egenskaber. Som det skal vise sig, kan denne forhandlingssituation godt indebære konflikter og indbyrdes modsætninger, og således er den kommunikative ramme langtfra altid et entydigt forhold.

Som jeg allerede har været inde på, kan metakommunikation virke i to retninger. Det sætter os på den ene side i stand til at betragte et givent forhold som fiktion, mens det på den anden side indebærer vores villighed til at involvere os i dette forhold, som var det virkelighed (s. 14 til 15). Goffman påpeger tilsvarende, hvordan individet både kan forholde sig til en række begivenheder indenfor den ramme, de er en del af, og udenfor rammen. Som eksempel nævner han de forskellige måder, man kan omtale begivenheder i en roman på. Man kan forholde sig til selve begivenhederne: ”*King Arthur has just unsheathed his sword and is about to defend Guenevere*”, hvor fokus lægges på den handling, der udspiller sig indenfor rammerne af fiktionen, og man kan fokusere på deres sammenhæng ”*in the scott novell, the writer has the character Ivanhoe do all kinds of strange things*” hvor fokus ligger på romanens som et produkt af en forfatters valg (Goffman 1974. s. 46). Der knytter sig endvidere nogle forskellige typer af idealer til denne dobbelthed. Et godt eksempel er den tradition for ”kontinuitetsklipning”, der er opstået indenfor den klassiske Hollywood-film (se f.eks. Bordwell and Thompson 1996). Her har klipningen til formål at fastholde illusionen om et fiktivt rum – tilskuerens opmærksomhed skal fastholdes ved fiktionen og ikke ved dens medierede

karakter. Denne tradition er i historiens løb blevet udfordret af alternative tilgange, hvor nedbrydelsen af illusionen ikke er blevet betragtet som en fejl, men derimod som et æstetisk virkemiddel i sig selv. Et godt eksempel er Jean-Luc Godards nybølgefilm (f.eks. *À bout de Souffle* 1960 og *La Mépris* 1963). På den måde eksisterer der forskellige idealer for, hvordan kommunikative rammer skal håndteres. Disse idealer vedrører kommunikationens medierede karakter, og hvorvidt den bør være en genstand for kommunikationen. Bolter og Grusin betegner dem som hhv. ”transparency” og ”hypermediacy” (Bolter and Grusin 1999). I det ene tilfælde tilstræbes en form for transparens, hvor opmærksomheden så vidt muligt bortledes fra kommunikationens medierede karakter, i det andet tilfælde bliver kommunikationens medierede karakter selve genstanden for kommunikationen. Med andre ord, fokus kan lægges indenfor den kommunikative ramme eller på den kommunikative ramme, og kommunikative rammer er således både en forudsætning for tolkning af fiktion som sådan og et led i forskellige avantgardistiske forsøg på at nedbryde den

Hvis vi retter blikket mod de spille og legefænomener, som Bateson og Goffman bl.a. beskæftiger sig med, kan de skiftende perspektiver på fiktionen også tjene andre formål. Et godt eksempel er børns leg, der ofte indebærer et løbende skift mellem legens verden og dens kontekst (Se bl.a. Mouritzen 1996). Retningslinier for aktiviteten forhandles og integreres i den fantasiverden, der udvikler sig gennem legen. Dette skift mellem kommunikative rammer undergraver ikke legens intensitet, det er ikke et avantgardistisk forsøg på at nedbryde fiktionen. Der synes derimod at eksistere nogle konventioner med hensyn til tonefald og gestik, der får kommunikationen til at flyde ubesværet ud og ind af de kommunikative rammer. Tilsvarende synes spilaktiviteten i nogle af de empiriske sammenhænge, jeg beskæftiger mig med, ligefrem at basere sig på spillernes evne til løbende at anlægge varierende perspektiver på spillets fiktion (se kapitel 6: Klassisk rollespil, online rollespil og systemets medierende funktion). På den måde kan spørgsmålet om kommunikative rammer og det løbende skift imellem dem også give en meningsfuld forklaring på de mange måder, computerspillets interface lader sig anskue og tolke på.

Det er således muligt at etablere flere kommunikative rammer omkring computerspillet, som alle er væsentlige for spilaktiviteten. Når man spiller et spil, skal man både forholde sig til det som et stykke teknologi med et interface og et input device, som et programmeret system, der følger nogle regler, og som en audiovisuel simulation af et fiktivt univers, der er med til at sætte handlingen ind i en specifik sammenhæng. Når man spiller et spil, er det nødvendigt at forholde sig til alle disse egenskaber ved spillet, og det kan netop beskrives som et løbende skift mellem kommunikative

rammer, alt efter hvad der er væsentligt i situationen. Eksemplerne nedenfor kan illustrere argumentet.

Det første eksempel er fra *Diablo II* (Blizzard Entertainment 2000). I dette computer rollespil navigerer du din karakter rundt i en skummel verden, hvor den onde Lord Diablo hersker. Her skal du kæmpe med fjender og samle ting op med henblik på at øge dine færdigheder og dit niveau, så du på et tidspunkt bliver i stand til at overvinde de mørke kræfter. Skærmbilledet til venstre viser en typisk situation i spillet, hvor den karakter, man styrer, møder en anden karakter. Det, man først og fremmest må hæfte sig ved, er det grafiske lag i bunden af skærmen, der angiver et antal parametre og funktioner. Disse grafiske objekter er tydeligvis ikke en del af spillets fiktive rum. Karaktererne i spillet forventes f.eks. ikke at kunne se dem, de eksisterer på et andet kommunikativt niveau, hvorfra de gør spillets funktioner tilgængelige for spilleren. På samme måde skal udråbstegnet hen over hovedet på den ene karakter ikke tages bogstaveligt som en del af spillets verden. Det er et metakommunikativt hint om, at denne karakter besidder nogle vitale informationer, spilleren må se at komme i besiddelse af. På den måde omfatter skærmbilledet flere forskellige grafiske elementer, der skal tolkes med udgangspunkt i forskellige kommunikative rammer: Spillet som fiktiv verden og spillet som programmeret system. Spilleren må løbende skifte mellem disse kommunikative rammer for at tolke de enkelte grafiske elementer i overensstemmelse med deres tilhørsforhold til fiktionen eller til systemet.

Illustration 1: *Diablo II* (Blizzard Entertainment 2000)

I de forløbne årtier har der etableret sig en lang række konventioner, der definerer disse sammenhænge og sætter spilleren i stand til at identificere forskellige typer af grafiske objekter. Nogle af disse konventioner er unikke for computerspillet, mens andre er opstået i sammenhæng med andre medier. I *Grand Theft Auto III* (Rockstar games 2002) tjener widescreen formatet f.eks. som en klar visuel konvention. I dette spil befinder du dig i det lovløse Liberty City et sted i Amerika. For at tilegne dig erfaringspoints og våben i denne verden skal du løse en række opgaver. Du skal f.eks. udføre ordrer fra den lokale gangsterboss, og i skærmbilledet nedenfor bliver sådan

en ordre givet. Referencen til gangsterfilmen er åbenlys. Sproget, positurerne, karakterernes tøj og baggårdens skumle omgivelser kunne være taget lige ud af en klassisk gangsterfilm. Ydermere refererer de sorte bjælker foroven og forneden i skærmbilledet direkte til wide screen formatet – et forhold der forbindes med biograffilmen. Endelig fremhæver titlen i billedet: ”Drive Misty for me” sekvensens helt centrale budskab til spilleren, ligesom dialogen gengives i form af undertekster. Det sidste kan meget vel tænkes at være en service til spilleren i den forstand, at kombinationen af auditiv og tekstbaseret information gør det mere sandsynligt, at de mest vitale oplysninger bliver tilegnet. Uanset hvad, skaber disse tekstlige og audiovisuelle elementer i fællesskab et sammensat udsagn, der tjener flere formål. Først og fremmest er de sorte bjælker med til at signalere til spilleren, at der er tale om en filmsekvens, hvorfor han skal holde op med at spille, og begynde at høre efter. Ved at benytte disse visuelle konventioner gør spillet spilleren til en tilskuer og etablerer en specifik fortolkningsramme på den baggrund: De audiovisuelle elementer skal ikke opfattes som objekter, der kan manipuleres, men som informationer, der angiver retningslinierne for handlingen i den efterfølgende sekvens. Dette indtryk forstærkes af titlen, der dels markerer et nyt “kapitel” i spillets fiktion, og dels opsummerer den mest vitale information, der skal tilegnes i den pågældende sekvens: ”Drive Misty for me”. Endelig tjener den visuelle stil og referencen til gangsterfilmen til at etablere og underbygge spillets fiktion i mere generel forstand og give den sin særlige stemning.

Illustration 2: ***Grand Theft Auto III*** **(Rockstar Games 2002)**

Widescreen formatet indebærer en forholdsvis simpel form for metakommunikation, der optræder i mange forskellige spil[1]. Computerspillene byder imidlertid også på mere komplekse former, der indebærer et samspil mellem flere kommunikative sammenhænge. Introduktionen til *Neverwinter Nights* (Bioware 2002) kan tjene som et eksempel. I dette rollespil hærger en ukendt sygdom de

[1] *Diablo II* (Blizzard Entertainment 2000); *Max Payne* (Remedy Entertainment 2001); *Metal Gear Solid* (Konami 2001) for at nævne nogle få

Illustration 3: ***Neverwinter Nights*** **(Bioware 200x)**

stakkels indbyggere i byen Newerwinter, og du skal løse mysteriet. Før du kan gøre det, er du imidlertid nødt til at blive fortrolig med spillets interface og funktionalitet. En venlig karakter ved begyndelsen af spillet hjælper dig med den opgave, og skærmbilledet til venstre er taget fra den dialog, han indleder. Feltet i skærmens øverste venstre hjørne indeholder de seneste udvekslinger. Der står:

> *Okay, seems like you've got the menu figured out. Remember, right-click on objects to bring up the menu. You can even right-click on yourself to access skills, feats and other special abilities.*

I dette udsagn refererer karakteren ikke alene til spillet som et system, der definerer "skills, feats and other special abilities", men også til spillet som en teknologi, der blandt andet betjenes med en mus. Ikke desto mindre kommunikerer karakteren indenfor rammerne af fiktionen, hvor han omtaler personen over for sig som "yourself", det vil sige, som den karakter, der repræsenterer dig som spiller indenfor rammerne af spillets fiktion. På den måde refererer karakteren til flere forskellige kommunikative rammer som ellers opfattes som separate. Der er tale om en kompleks form for metakommunikation, hvor spilleren skal tolke karakterens udsagn indenfor flere rammer på samme tid.

Nu er introduktionen et forholdsvis smalt eksempel. Den har karakter af en optakt til det egentlige spil, og i flere titler optræder den tilmed separat fra det øvrige spil som en mulighed, spilleren kan vælge til eller fra. Der er imidlertid også andre eksempler på komplekse kommunikationsformer i computerspil, som f.eks. det genrebevidste *Max Payne* (Remedy Entertainment 2001). Dette skydespil trækker på en lang række stilistiske konventioner fra den hårdkogte detektiv roman og film noir genren[2]. Ikke mindst den let ironiserende, desillusionerede monolog, der er karakteristisk

[2] Den hårdkogte detektivroman forbindes ofte med Raymond Chandlers kriminalromaner om Philip Marlowe, som han skrev fra slutningen af 1930'erne til midten af 1950'erne. Mange af de klassiske films noirs er filmatiseringer af disse

for disse genrer. I forskellige passager, der præsenteres i form af små tegneserier, kommenterer hovedpersonen Max Payne på sarkastisk vis spillets handling. På et tidspunkt indser han tilmed, at han er en karakter i et computerspil:

> *…Weapon statistics hanging in the air, glimpsed out of the corner of my eye. Endless repetition of the act of shooting, time slowing down to show off my moves. The paranoid feel of someone controlling my every step. I was in a computer game. Funny as hell, it was the most horrible thing I could think of.*

Illustration 4: ***Max Payne***
(Remedy Entertainment 2001)

I dette udsagn bevæger karakteren Max Payne sig pludselig ud over fiktionens ramme, og kommenterer dens kontekst: Computerspillet. Han bliver opmærksom på den måde, spilsystemet bryder ind i fiktionen på, og han bliver opmærksom på den måde, spilleren bryder ind i hans egne handlinger på. Ikke desto mindre præsenterer han fortsat denne nye erkendelse i overensstemmelse med den pastiche, han er en del af: Som en ironiserende, desillusioneret monolog. Erkendelsen bliver endnu en af de fortrædeligheder, vores stakkels detektiv må trækkes med i en ond verden. Denne dobbelthed tjener som en humoristisk kommentar til spilsituationen. Karakteren viser sig pludselig at være i besiddelse af en viden, han ikke burde være i besiddelse af, og det skaber et kortvarigt og morsomt sammenbrud i illusionen.

På den måde kan metakommunikation i computerspil altså også fungere i form af mere selvbevidste udsagn, der kommenterer spillet og spilaktiviteten. I *Black Out* (Deadline games 1997) er skizofreni og personlighedsspaltning f. eks. et gennemgående tema, der dels er med til at skabe en intern sammenhæng i fiktionen og dels tjener som en mere generel kommentar til spilsituationen. I dette eksperimenterende spil er spilleren en karakter, der lider af personlighedsspaltning. I begyndelsen af spillet vågner man op i en lejlighed ved siden af et hovedløst lig, og resten af spillet går ud på at finde en løsning på disse uheldige omstændigheder. Karakterens sindslidelse kan i den forbindelse opfattes som et middel til at legitimere og forklare spillerens tilstedeværelse i spillets fiktion.

romaner – f.eks. *Murder my sweet* (1944) og *The big sleep* (1946) – og de skildrer typisk et dystert og kynisk univers med farlige kvinder og korrupte politifolk. Se http://da.wikipedia.org/wiki/film_noir (6. juni 2006)

Illustration 5: *Black Out* (Deadline games 1997)

Sindslidelsen kan f.eks. forklare, hvorfor karakteren handler på mere eller mindre uforudsigelige måder i forhold til de andre karakterer i spillet: Han er trådt ind i en ny personlighed: Spillerens. Personlighedsspaltningen kan imidlertid også tolkes som en kommentar til spilaktiviteten i mere overordnet forstand. Ligesom voyeuren har været et mere eller mindre selvrefleksivt tema indenfor filmen (f.eks. i Hitchcocks *Rear Window* fra 1954), kan man tolke personlighedsspaltningen som en refleksion over computerspillerens position i *Black Out*. Denne påtager sig rollen som spillets hovedperson i forbindelse med løsningen af spillet, og kan på den måde siges at lide af en slags midlertidig personlighedsspaltning. I kraft af denne tolkning, kan selve spillets tema beskrives som en metakommentar til kommunikationens form.

På den måde kan metakommunikationsbegrebet dels sætte computerspillet i forhold til andre typer af medieret fiktion, og dels præcisere computerspillets særlige kommunikative egenskaber i den forbindelse. Hvad det første forhold angår, skal spilleren ligesom tilskueren og læseren forholde sig til et handlingsforløb, der udspiller sig i et fiktivt univers. Her tager computerspillet ligesom spillefilm og romaner udgangspunkt i menneskers grundlæggende evne til at forholde sig til sådan noget som fiktion. I computerspillet optræder denne fiktion imidlertid i sammenhæng med spillet som teknologi og som programmeret system. Med udgangspunkt i metakommunikationsbegrebet kan det forstås som et spørgsmål om flere kommunikative rammer, der kan lægges ned over computerspillet. I eksemplerne ovenfor beskriver jeg f.eks., spillets visuelle flade som et samspil mellem flere kommunikative rammer, ligesom jeg beskriver spillets visuelle konventioner som en måde at etablere specifikke kommunikative rammer på. Jeg beskriver også, hvordan spil kan referere eksplicit til disse kommunikative rammer og etablere komplekse sammenhænge imellem dem, f.eks. som led i en pædagogisk, humoristisk eller kunstnerisk strategi. Metakommunikationsbegrebet og forestillingen om kommunikative rammer har i den forbindelse en

stor forklaringsværdi, og de vil derfor udgøre det centrale teoretiske og analytiske grundlag for mine empiriske casestudier. Det vil jeg nu præcisere.

Kommunikative rammer som teoretisk og analytisk forståelsesramme

På de forløbne sider har jeg beskrevet Batesons metakommunikationsbegreb og Erving Goffmans videreudvikling af begrebet. Jeg har endvidere benyttet det som et teoretisk perspektiv på kommunikation i computerspil. Metakommunikation kan i den forbindelse beskrives som ”kommunikation om kommunikation”, og Bateson benytter bl.a. begrebet til at forklare, hvordan unge aber identificerer bestemte handlinger som leg. Han tager udgangspunkt i et autentisk kommunikationsbegreb, hvor legen kan betragtes som en simulation af et autentisk forlæg, der knytter sig til vores mere eller mindre biologiske væren (se side 15). Goffman skelner tilsvarende mellem en oprindelig mening, der udsættes for forskellige former for imitation og forvandling. Han tager imidlertid ikke udgangspunkt i et autentisk kommunikationsbegreb, men skelner i stedet mellem primære fortolkningsrammer og fortolkningsnøgler. Mens fortolkningsnøgler peger tilbage på en oprindelig mening eller virkelighed, etablerer den primære fortolkningsramme en mening i sig selv (se side 16). I forbindelse med de aktuelle casestudier, vil jeg ikke fokusere på skellet mellem en autentisk eller oprindelig kommunikation og forskellige former for imitation og fiktionalisering. Jeg vil derimod skelne mellem de kommunikative rammer, der ligger til grund for begge fænomener (se s. 17 til 18). Kommunikative rammer er således fortolkningsrammer, der etableres i kommunikationen, og som udstyrer handlinger og udsagn med bestemte betydninger. Hvorvidt de peger tilbage på en oprindelig mening eller ej, er ikke relevant, det vigtige er, at de angiver varierende fortolkningsrammer i spilsituationen. Jeg beskriver på den baggrund, hvordan computerspillets egenskaber af teknologi, fiktion og programmeret system kan danne udgangspunkt for forskellige typer af kommunikative rammer, der styrer tolkningen af dets enkeltelementer. I det foregående afsnit eksemplificerer jeg dette argument med en række skærmbilleder fra forskellige computerspil. Jeg beskriver f.eks., hvordan et enkelt skærmbillede kan referere til flere forskellige kommunikative rammer, hvordan visuelle konventioner kan understøtte dette forhold, og hvordan forskellige typer af udsagn kan etablere komplekse relationer mellem kommunikative rammer i spillet. Jeg vil imidlertid ikke begrænse mig til sådanne hypotetiske ”læsninger” af karakteristiske spilinterfaces. I de to empiriske casestudier, der udgør afhandlingens centrale indhold, vil jeg rette min opmærksomhed mod selve den spilaktivitet, disse interfaces danner udgangspunkt for, med det formål at præcisere de kommunikative aspekter af denne spilaktivitet. Her vil forestillingen om

kommunikative rammer være et centralt analytisk begreb, der sætter mig i stand til at identificere og sammenligne forskellige typer af spilsituationer.

I det første casestudie vil jeg præcisere spilaktivitetens kommunikative aspekter, som de tager sig ud hos to forskellige spillergrupper. Lidt mere præcist vil jeg sammenligne, hvordan de to spillergrupper forholder sig til enkelt- og flerspillerformen, for at præcisere spilaktivitetens kommunikative aspekter på den baggrund. I praksis vil jeg gribe det an som et spørgsmål om kommunikative rammer. Det vil sige, jeg vil anskue de to spillergruppers fremgangsmåde i forhold til spillet som to forskellige typer af kommunikative rammer, spillerne lægger ned over spillet. Disse kommunikative rammer opstår i samspillet mellem de to spillergruppers spilkultur, deres indbyrdes relationer og selve spillet, og de udgør alt i alt nogle meget forskellige perspektiver på enkelt- og flerspillerformen og kommunikation i computerspil. På den måde kan forestillingen om kommunikative rammer benyttes til at præcisere den overordnede betydningssammenhæng, spillerne etablerer omkring spillet, og som giver spilaktiviteten sine kommunikative egenskaber.

I det andet casestudie vil jeg præcisere det programmerede systems funktion ved at sammenligne klassisk rollespil og online rollespil. Det klassiske rollespil er bygget op omkring et principielt skel mellem spilsammenhæng og fiktion, som spillerne løbende anlægger varierende perspektiver på: spillerens, fortællerens eller karakterens. Man kan sige, at de kommunikative rammer er selve genstanden for spilaktiviteten. I online rollespillet varetager et programmeret system imidlertid en væsentlig del af den kommunikation, der finder sted i det klassiske rollespil, og det indebærer nogle forskydninger i spilaktiviteten. Skellet mellem spilsammenhæng og fiktion ophører med at være en forudsætning for spilaktiviteten. Et mere indgående studie af den forskydning, der finder sted, og dens konsekvenser for de kommunikative rammer i spilaktiviteten, kan danne udgangspunkt for en præcisering af det programmerede systems funktion. Før jeg forholder mig mere indgående til disse casestudier og deres centrale konklusioner, vil jeg dog beskrive de metodiske overvejelser, der danner udgangspunkt for dem.

Casestudiet som metode

Jeg har valgt at tage udgangspunkt i Gomm, Hammersley og Fosters definition af case studiet, som den optræder i introduktionen til bogen *Case Study Method* (Gomm, Hammersley, and Foster 2000). Disse forfattere definerer casestudiet ved at sammenstille metoden med to andre typer af undersøgelser, nemlig spørgeskemaundersøgelsen og eksperimentet. Casestudiet adskiller sig fra spørgeskemaundersøgelsen mht. antallet af cases og den mængde egenskaber ved den enkelte case, der indhentes informationer omkring. Mens spørgeskemaundersøgelsen omfatter en lille mængde egenskaber ved en stor mængde cases, omfatter casestudiemetoden en stor mængde egenskaber ved en lille mængde cases. På den anden side adskiller casestudiet sig fra eksperimentet mht. graden af tilstræbt kontrol og det omfang, hvormed forskeren selv iscenesætter casen. Eksperimentet har som oftest til formål at opnå størst mulig kontrol med nogle ganske få variabler, hvorfor forskeren ofte selv iscenesætter situationen. Til sammenligning omfatter casestudiet ikke et forsøg på at kontrollere eller reducere antallet af variabler, men derimod at studere situationer som de umiddelbart forekommer i varierende sammenhænge. Set i forhold til hhv. spørgeskema undersøgelsen og eksperimentet kan casestudiet altså beskrives som et studie af en stor mængde egenskaber ved en lille mængde cases, hvor forskeren ikke tilstræber at kontrollere eller reducere mængden af variabler, men derimod beskæftiger sig med situationen, som den ”naturligt” forekommer. Forskellene kan opsummeres i skemaet nedenfor:

Spørgeskemaundersøgelse	**Casestudie**	**Eksperiment**
Højt antal cases	*Lille antal cases*	*Lille antal cases*
Lille mængde egenskaber	*Stor mængde egenskaber*	*Lille mængde egenskaber*
Studie af et større antal naturligt forekommende cases indsamlet med henblik på repræsentativitet i forhold til en større population	*Studie af en enkelt eller få naturligt forekommende cases. Casene kan også være tilvejebragt af forskeren, men kontrollen med variabler vil i så fald være underordnet.*	*Studie af en enkelt eller få cases tilvejebragt af forskeren med henblik på at kontrollere de vigtige variabler*

Skema 1: Casestudiets egenskaber i forhold til andre metoder (taget fra Gomm, Hammersley, and Foster 2000 side 4)

En lidt anden beskrivelse af casestudiet finder man hos Robert K. Yin (Yin 1994), der omtaler det som *”an empirical inquiry that investigates a contemporary phenomenon within its real life context…”* (s. 13) og uddyber, at casestudiet på den baggrund *“copes with the technically distinctive situation in which there will be many more variables of interest than data points, and as one result relies on multiple sources of evidence with data needing to converge in a triangulating fashion, and as another result benefits from the prior development of theoretical propositions to*

guide data collection and analysis" (ibid.). Yin understreger betydningen af en "real life context" og den store mængde variabler, som det indebærer. På dette punkt er hans definition i overensstemmelse med Gomm, Hammersley og Fosters. Yin kommer imidlertid også med nogle bud på, hvordan man skal forholde sig til den kompleksitet, det fører med sig. Han foreslår dels trianguleringen af data og dels etableringen af en indledende teoretisk forståelsesramme, der kan angive nogle overordnede retningslinier for dataindsamling og analyse.

De to casestudier, der indgår i den aktuelle afhandling, er blevet planlagt og gennemført med udgangspunkt i ovenstående definitioner. Jeg vil beskæftige mig med en stor mængde egenskaber ved en lille mængde cases. De konkrete situationer, der ligger til grund for mine næranalyser, har jeg delvist selv tilvejebragt, f.eks. ved at sætte spillerne stævne på en bestemt spilcafe på et bestemt tidspunkt. I alle tilfælde tager jeg dog udgangspunkt i den overordnede sammenhæng, situationen optræder i, og analyserer spilaktiviteten på den baggrund. Formålet med casestudiet er at beskrive kommunikation i computerspil, som den opstår på baggrund af de aktuelle undersøgelsesdeltageres særlige egenskaber og relationer, hvorfor jeg ikke har forsøgt at kontrollere bestemte variabler i den forbindelse. Casestudiet baserer sig desuden på forskellige typer af empirisk materiale, der belyser kommunikation i computerspil fra forskellige vinkler: tekstanalyse, deltagerobservation og gruppeinterviews. Tilsvarende tager jeg udgangspunkt i den overordnede teoretiske forståelsesramme, som jeg præsenterede i det foregående kapitel, og på den måde har kommunikative rammer været et helt centralt begreb i forbindelse med min analyse.

Teoriens rolle i casestudiet er imidlertid et afgørende spørgsmål. Den kan have varierende vægt og funktion, og Eckstein (2000) foreslår en inddeling af casestudiet i 5 kategorier på den baggrund: *Det konfigurative-idiografiske studie, det disciplinerede-konfigurative studie, det Heuristiske casestudie, plausibilitetstests* og *afgørende* ("crucial") *casestudier* (side 132 – 149). I den første kategori – *det konfigurative-idiografiske studie* – beskæftiger forskeren sig med en konfiguration af en række mønstre eller elementer ud fra en ambition om at beskrive dem, mens spørgsmålet om teoriudvikling er af en mere underordnet karakter. I den anden kategori – *det disciplinerede-konfigurative studie* – er der fortsat tale om en konfiguration af mønstre eller elementer, men her søger forskeren at tolke mønstrene i forhold til nogle mere generelle teoretiske postulater. Den tredje kategori – *heuristiske casestudier* – adskiller sig fra de foregående ved at være direkte møntet på teoriudvikling. Mens det *disciplinerede-konfigurative* studie primært har til formål at illustrere og nuancere en eksisterende teoretisk forklaringsmodel, så indebærer det heuristiske casestudie udviklingen af nye teoretiske forklaringsmodeller. Den fjerde kategori – *plausibilitetstests* – er

cases, der i mere specifik forstand benyttes til at teste teorier og følger ofte et heuristisk casestudie, mens den femte kategori – *afgørende casestudier* – ligner det "afgørende eksperiment" i naturvidenskaben, hvor en forsøgsopstilling udtænkes med henblik på at afvise eller understøtte et givent teoretisk postulat. De to casestudier, der indgår i den aktuelle afhandling, placerer sig indenfor kategorien af heuristiske casestudier. Batesons metakommunikationsbegreb og spørgsmålet om kommunikative rammer vil være en grundlæggende forklaringsramme i forbindelse med indsamlingen af empirisk materiale og gennemførelsen af analysen, men målsætningen vil ikke alene være at forklare materialet med udgangspunkt i Bateson. Målsætningen vil være at nå frem til en mere overordnet teoretisk forståelse af computerspil som kommunikationsform.

Når jeg i det kommende henviser til mine casestudier, henviser jeg altså til en fremgangsmåde, hvor jeg analyserer nogle få cases med en stor mængde detaljeret information, og hvor disse cases analyseres i forhold til den overordnede sociale sammenhæng, de indgår i. Ydermere kan disse cases siges at blive udført med direkte henblik på teoriudvikling, således at den endelige ambition ikke er en detaljeret beskrivelse af en specifik spilkultur, men snarere et forsøg på at udarbejde en teori omkring kommunikation i computerspil. Til det formål vil jeg kombinere forskellige typer af empirisk materiale, ligesom jeg vil tage udgangspunkt i en specifik teoretisk forståelsesramme. Denne fremgangsmåde etablerer imidlertid nogle særlige muligheder og begrænsninger med hensyn til de typer af videnskabelige udsagn, det er muligt at frembringe, og det hænger igen sammen med min erkendelsesteoretiske position. Det vil nu blive præciseret.

Casestudiet, konstruktivismen og det videnskabelige udsagn

Opfattelsen af, hvad der etablerer et videnskabeligt udsagn, er tæt forbundet med det erkendelsesteoretiske standpunkt. Det vil sige, de kriterier for videnskabelighed, vi opstiller, bygger på nogle bestemte forståelser af den virkelighed, vi undersøger, og vores mulighed for at sige noget om den. Casestudiet som metode forudsætter ikke noget specifikt erkendelsesteoretisk udgangspunkt. Den kan indgå i mange forskellige typer af undersøgelser og erkendelsesteoretiske perspektiver. Traditionelt forbindes metoden dog med en kvalitativ forskningstradition, som på forskellige måder problematiserer det traditionelle videnskabssyns erkendelsesteoretiske standpunkt. Lincoln og Guba (1994) identificerer således fire paradigmer, der indebærer vidt forskellige perspektiver på, hvad der ligger til grund for virkeligheden (ontologi), hvordan vi tilegner os viden om denne virkelighed (epistemologi) og den overordnede metodiske tilgang

(metodologi), det indebærer. Nedenfor ses en forkortet version af det skema, Lincoln og Guba opstiller på den baggrund:

	Positivisme	**Postpositivisme**	**Kritisk teori mm.**	**Konstruktivisme**
Ontologi	*Naiv realisme*	*Kritisk realisme*	*Historisk realisme*	*Relativisme*
Epistemologi	*Dualistisk/ objektivistisk*	*Modificeret dualistisk/objektivistisk*	*Transaktionel /subjektivistisk*	*Transaktionel/ Subjektivistisk*
Metodologi	*Eksperimentel/ manipulativ*	*Modificeret eksperimentel/manipulativ*	*Dialogisk/dialektisk*	*Hermeneutisk/dialektisk*
Kvalitetskriterier	*Intern og ekstern validitet, reliabilitet og objektivitet*		*Ophævelse af uvidenhed, ansporing til handling mm.*	*Troværdighed og autenticitet*

Skema 2: Oversigt over erkendelsesteoretiske paradigmer (Lincoln og Guba 1996)

Oversigten er en anelse simplificerende, men den er til gengæld ganske overbliksgivende. Som det fremgår, skelner Lincoln og Guba mellem positivisme, postpositivisme, kritisk teori og konstruktivisme[3]. Positivismen bygger ifølge Lincoln og Guba på et dualistisk verdenssyn. Dualismen indebærer en adskillelse af subjekt og objekt således at objektet (undersøgelsesgenstanden) bliver et forhold, der eksisterer uafhængigt af subjektet (forskeren), og som subjektet (forskeren) derfor kan gøre til genstand for en objektiv beskrivelse. Postpositivismen tager tilsvarende udgangspunkt i dualismen, men her problematiseres subjektets (forskerens) adgang til objektet (undersøgelsesgenstanden). Postpositivisterne fastholder, at vi kun kan erkende vores virkelighed i et begrænset omfang, og den videnskabelige metode bør tage udgangspunkt i dette forhold (se f.eks. Popper 1959).

Til sammenligning indebærer både den kritiske teori og konstruktivismen en problematisering af selve virkeligheden. Den kritiske teori spænder over en bred vifte af tilgange, der har det til fælles, at det teoretiske og empiriske arbejde indgår som led i en social kritik (Kincheloe & MacLaren 2000 s. 290). Al tænkning antages her at være formet af socialt og historisk konstituerede magtrelationer, hvorfor ingen ”facts” kan ses uafhængigt af de værdier, der knytter sig til dem (ibid. s. 291). Virkeligheden er: … *shaped by social, political, cultural, economic, ethnic and gender values; crystallized over time*. (Lincoln og Guba 2000 s. 165). Konstruktivismen beskæftiger sig til

[3] I en nyere version af den pågældende artikel (Lincoln and Guba 2000) udvider de oversigten med endnu et paradigme, det såkaldte *”participatory/cooperative paradigm”*. Da det ikke har nogen umiddelbar relevans for den aktuelle undersøgelse, har jeg valgt at udelade det for overblikkets skyld.

gengæld med, hvordan "… *the world is constituted in one way or another as people talk it, write it and argue* it" (Potter 1996 citeret i Schwandt 2000 s. 197). Her anskues virkeligheden som et forhold, der løbende skabes og opretholdes i kraft af individers indbyrdes interaktion.

Hvad forskerens adgang til denne virkelighed angår, implicerer såvel den kritiske teori som konstruktivismen ifølge Lincoln og Guba en "transaktionel-subjektivistisk" epistemologi (se skemaet ovenfor). Det transaktionelle element dækker over, at viden skabes i relationen mellem forsker og genstandsfelt. Det subjektivistiske element dækker over, at forskerens subjektivitet er en uomgængelig del af denne proces. Man kan sige, at mens postpositivismen problematiserer subjektets (forskerens) adgang til objektet (undersøgelsesgenstanden), så problematiserer den kritiske teori og konstruktivismen adskillelsen af de to som sådan. I det første tilfælde består forskningsprocessen i at skabe korrekte vidnesbyrd om en virkelighed, man ikke har uhindret adgang til. I det andet tilfælde består forskningsprocessen i at omskabe virkeligheden, som vi oplever den, i kraft nye fortolkninger. Som jeg vil vende tilbage til om lidt, er det forskelligt, hvor radikalt dette standpunkt bliver tolket, og dermed hvilke typer af videnskabelige udsagn, det er muligt at frembringe på det grundlag.

Under alle omstændigheder indebærer bevægelsen fra venstre mod højre i skemaet en gradvis problematisering og nuancering af virkelighedsbegrebet. Det er ikke ensbetydende med, at positivismen eller post-positivismen er uanvendelige som erkendelsesteoretiske udgangspunkter. Det vil afhænge af, hvad man ønsker at vide noget om. Hvis man f.eks. beskæftiger sig med stigmatiseringen af etniske minoriteter i den offentlige debat, vil forskellige typer af erkendelsesteoretiske standpunkter og metoder danne udgangspunkt for forskellige typer af viden omkring emnet. Man kan fokusere på en objektiv beskrivelse af den konkrete mediedækning på et givent tidspunkt. For eksempel i kraft af en kvantitativ indholdsanalyse af sprogbrugen i et udvalg af medier. Man kan imidlertid også vælge at fokusere på stigmatisering som en proces, der involverer et løbende samspil mellem ord og handling, massemedier, politiske systemer, sociale vilkår, konkrete individer og forskeren som en del af denne virkelighed. Man kan f.eks. studere en bestemt medie-historie i detaljer med henblik på at præcisere, hvordan den passerer fra en konkret sammenhæng til en bestemt fremstilling i medierne. I det ene tilfælde vil man tilstræbe en objektiv vurdering af stigmatiseringens omfang og udbredelse baseret på en række forud definerede parametre, i det andet tilfælde vil man fokusere på nogle af de mekanismer, der er involveret i stigmatiseringsfænomenets tilblivelse. I det første tilfælde vil et postpositivistisk standpunkt være meget meningsfuldt, i det andet tilfælde vil et konstruktivistisk standpunkt i højere kunne rumme

forståelsen af stigmatisering som et fænomen, der løbende konstitueres på baggrund at det, mennesker siger, skriver og gør.

Som jeg skriver på side 12, er mit fokus i forbindelse med den aktuelle undersøgelse spilaktiviteten som kommunikationsform og de kommunikative rammer, der etableres i den forbindelse. Jeg er således ikke interesseret i at dokumentere en konkret spilleradfærd og dens udbredelse i en større population. Jeg er interesseret i kommunikation i computerspil som en proces, der løbende bliver til på baggrund af en konkret teknologi, nogle kommunikative konventioner, nogle individer med specifikke indbyrdes relationer og forskeren, det vil sige mig, som en central faktor, idet jeg udvælger konkrete situationer, som jeg gør mig til en del af med henblik på at beskrive dem. Jeg vil af den grund tage mit udgangspunkt i konstruktivismen, som jeg nu vil beskrive lidt nærmere.

Ideen om, at mennesket skaber sin erkendelse af verden, går helt tilbage til Immanuel Kant (1724 – 1804). I *Kritik der reinen vernunft* fra 1781 beskriver han fornuften som en egenskab ved vores erkendelse, der må holdes adskilt fra selve sanseerfaringen. Fornuften er således givet på forhånd (a priori) og ligger til grund for vores bearbejdelse af sanseerfaringen (a posteriori), og på den måde vil vores erkendelse af virkeligheden altid indebære et element af fortolkning. Ideen om, at vores erkendelse af virkeligheden er en fortolkning af virkeligheden, har været afgørende i den europæiske idehistorie, og er i løbet af det 20. århundrede blevet taget op indenfor et væld af faglige traditioner som psykologi (Jean Piaget 1962, Jerome Bruner 1990, Kenneth Gergen 1991), læringsteori (Seymour Papert 1993), socialfænomenologi (Schütz 1977), videnssociologi (Berger og Luckmann 1966/1972, David Bloor 1976) og videnskabssociologi (Bruno Latour 1987). Det er imidlertid karakteristisk for flere af disse faglige traditioner, at de ikke alene fokuserer den menneskelige erkendelse som en fortolkning af verden, men også definerer den verden, der erkendes, som et produkt af denne fortolkning. Det vil sige, ved at tolke verden og handle i overensstemmelse med denne tolkning, er vi også med til at skabe vores verden i overensstemmelse med vores tolkninger. Dette synspunkt er ikke mindst fremtrædende i ”socialkonstruktivismen”, der netop fokuserer på sociale processer som et led i denne løbende konstruktion af verden.

De seneste årtiers poststrukturalistiske og postmodernistiske tænkning (Lyotard, Derrida, Foucault m.fl.) har også sat sit aftryk på socialkonstruktivismen (Gergen, Woolgar, Latour m.fl.), men jeg vil tage mit udgangspunkt i en klassiker på feltet: *The social construction of reality* (Berger and Luckmann 1966 her i den danske oversættelse fra 1972). Det vil jeg, fordi Berger og Luckmann med dette værk formulerer en grundlæggende forståelse af den sociale konstruktion af

virkeligheden, som danner udgangspunkt for mange senere socialkonstruktivistiske teorier. Berger og Luckmann beskriver, hvordan menneskelige samfund opretholdes som objektiv og subjektiv virkelighed i kraft af: *… en fortløbende dialektisk proces, der er sammensat af tre momenter: externalisering, objektivering og internalisering* (Berger and Luckmann 1972 s. 153). Menneskelig subjektivitet kan således eksternaliseres, det vil sige, gøres tilgængelig for andre mennesker i kraft af handlinger og tegnsystemer. Derigennem objektiveres den, det vil sige, den får en objektiv eksistens, som kan danne udgangspunkt for institutionaliseringer. Med institutionaliseringer menes socialt udstukne rammer for viden og handling: *Institutionalisering finder sted, hver gang forskellige slags aktører gensidigt typificerer vanemæssige handlinger* (s. 72). Disse institutioner opretholdes og legitimeres løbende som acceptable udlægninger af virkeligheden. De har imidlertid først karakter af samfundsskabt virkelighed i det øjeblik, de også er subjektivt virkelige for det enkelte individ. Dette sker i kraft af primær- og sekundærsocialiseringen, hvor individet internaliserer de sociale institutioner, det vil sige, det gør sine medmenneskers verden til sin egen verden og anerkender den som ”den rigtige” udlægning af virkeligheden. På denne vis etableres der f.eks. faste opfattelser af, hvornår mennesker er syge eller raske, normale eller unormale, kriminelle eller lovlydige, og det kan i sidste ende have store konsekvenser for disse menneskers livsvilkår. På denne vis forklarer Berger og Luckmann, hvordan begrebet ”virkelighed” ikke kan reduceres til dets materielle størrelser, det omfatter også alle de tanker vi i fællesskab gør os om tingene. Det opløser ikke forestillingen om en faktisk virkelighed med virkelige vilkår og konsekvenser, men det understreger de historiske og sociale processer, der er involveret i den, og hvordan de kan variere fra samfund til samfund.

Sproget spiller en betydningsfuld rolle i Berger og Luckmanns videnssociologi. Det er gennem sproget, at vi kan give vores subjektive oplevelse en form, som er tilgængelig for andre mennesker, og det er gennem sproget, at vi løbende opretholder en given tolkning af virkeligheden. Det er f.eks. gennem sproget, mine undersøgelsesdeltagere løbende definerer og opretholder bestemte opfattelser af spilaktiviteten, og hvordan den bør forløbe. Det er også gennem sproget, forskere løbende formulerer nye tolkninger af virkeligheden, som de udveksler med deres kollegaer. Her stiller socialkonstruktivismen os imidlertid overfor et problem. Hvis vi fastholder, virkeligheden er et produkt af sociale processer, der kan variere fra samfund til samfund, og at vi kun har adgang til denne virkelighed i kraft af vores tolkninger, efter hvilken målestok skal vi så vurdere et udsagns sandhedsværdi? Som jeg tidligere har været inde på, giver socialkonstruktivismen anledning til mere eller mindre radikale opfattelser på dette punkt. Thomas A Schwandt skelner mellem to

principielle standpunkter, en stærk og en svag holisme. Indenfor den stærke holisme antages det, at siden vi kun kan kende verden gennem vore fortolkninger, må vor verden anses for at være konstitueret gennem disse fortolkninger. Af den grund er det heller ikke muligt at argumentere for visse tolkninger som værende bedre eller værre end andre. (Schwandt 2000 s. 201) Her opgives ideen om kriterier for udsagns videnskabelighed eller kvalitet som sådan. På den anden side tillægger den ”svage holisme” ikke den enkelte tolkning en sådan ”verdenskonstituerende” styrke. Den kan evalueres i forhold til andre mulige tolkninger. På den måde forsøger andre forskere at etablere et rationelt grundlag for at afgøre tolkningers gyldighed, bl.a. i form af *”epistemic norms of internal coherence as well as correctness based on empirical constraints”* (ibid. s. 202). Her fastholdes det, at man godt kan etablere sandheds- og videnskabelighedskriterier, der er i overensstemmelse med en socialkonstruktivistisk tilgang, og det vil også være min opfattelse. I de kommende afsnit vil jeg inddrage nogle klassiske kriterier for sandhed og videnskabelig med det formål at se, hvordan de kan tilpasses den aktuelle undersøgelse.

Validitet og reliabilitet

Hvis vi vender tilbage til Lincoln og Gubas skema over erkendelsesteoretiske paradigmer (side 32), kan vi se, at begreberne validitet og reliabilitet figurerer som centrale kvalitetskriterier indenfor positivismen og postpositivismen. Disse begreber har traditionelt set været afgørende for vurderingen af videnskabelige udsagns sandhedsværdi. Validitet er et udtryk for de teoretiske begrebers sammenhæng med den virkelighed, de beskriver, og man skelner mellem en intern og en ekstern form. I det første tilfælde fokuseres på sammenhængen mellem begreberne og det, der undersøges, i det andet tilfælde fokuseres på sammenhængen mellem det, der undersøges, og den overordnede empiriske sammenhæng. Til sammenligning vedrører reliabiliteten selve fremgangsmåden, og hvorvidt den er blevet gennemført på korrekt og pålidelig facon. Validitet og reliabilitet er slagkraftige begreber, fordi de omformulerer sandhedsbegrebet til nogle mere håndgribelige størrelser, der kan anvendes i praksis. Den etablerede måde at operationalisere dem på er imidlertid tæt forbundet med kvantitative og eksperimentelle metoder og et (post)positivistisk virkelighedssyn. For eksempel er ”forudsigelseskraft” en veletableret måde at vurdere en begrebs validitet på: Hvis en forudsigelse formuleret på baggrund af et begreb holder stik, antages begrebet at være validt. Tilsvarende vurderes en undersøgelses eksterne validitet typisk med udgangspunkt i statistiske beregninger, ligesom en målings reliabilitet vurderes i forhold til, om den kan gentages med de samme resultater. I alle tilfælde forudsætter det en verden, der er bygget op af identiske

situationer, som er styret af generelle lovmæssigheder. Sådanne typer af evaluering er ikke mulige, hvis man tager udgangspunkt i et socialkonstruktivistisk virkelighedssyn, hvor de sammenhænge, man studerer, er historisk og socialt betingede og unikke i deres indhold. Af samme grund har mange kvalitative forskere forsøgt sig med alternative kriterier, som det fremgår af Lincoln og Gubas skema ovenfor. En given tolknings værdi og gyldighed kan f.eks. vurderes med udgangspunkt i dens autenticitet (Lincoln og Guba 2000), håndværksmæssige kvalitet (Kvale 1996) eller dens evne til at overskride etablerede tænkemåder og udfordre status quo (Richardson 1994 og Lather 1993 beskrevet i Lincoln og Guba 2000). Mange af disse tilgange fremhæver forskningens politiske og etiske aspekter: Hvilket grundlæggende motiv driver forskningen? Hvad er relationen mellem forskeren og dem, der er genstand for forskningen, og hvilken værdi repræsenterer forskningen for dem? Der er tale om centrale overvejelser, der bør indgå i ethvert forskningsprojekt, men jeg mener ikke, at de overflødiggør de spørgsmål, som validitet og reliabilitet berører: sammenhængen mellem begreber, undersøgelsesgenstand og den bredere sammenhæng, og selve fremgangsmådens pålidelighed. Det vil sige, selvom et kvalitativt studie er etisk velovervejet og drevet af de rette politiske motiver, er det ikke fritaget fra at skulle være konsistent i sin argumentation eller pålideligt i sin fremgangsmåde. Af den grund vil jeg i de kommende afsnit prøve at genfortolke begreberne validitet og reliabilitet i overensstemmelse med mit erkendelsesteoretiske udgangspunkt og casestudiet som metode.

Intern validitet: Grundlaget for den analytiske induktion

Intern validitet vedrører gyldigheden af de begreber og tolkninger, man udvikler på baggrund af sit empiriske materiale. Som jeg skriver ovenfor, harmonerer casestudiet ikke så godt med de etablerede måder at operationalisere begrebet på. Eksperimentet indebærer en høj grad af kontrol med nogle få variabler, mens spørgeskemaundersøgelsen indebærer analysen af en stor mængde cases med henblik på generalisering til en større population (se side 29). I disse forbindelser kan begreber som forudsigelseskraft give god mening. Casestudiet går imidlertid ud på at studere en lille mængde cases med et stort informationsniveau, mens kontrollen med variabler er underordnet. Man kan ligefrem sige, at casestudiet går ud på at udvikle nye variabler, at udvikle nye perspektiver på et givent genstandsfelt. Der er tale om en ”analytisk induktion”.

I en klassisk tekst fra 1939 introducerer Znaniecki begreberne analytisk og enumerativ induktion (Znaniecki 1934 beskrevet i Gomm, Hammersley, and Foster 2000). Han argumenterer for, at mens den enumerative (statistiske) tilgang i bund og grund er drevet af en praktisk tankegang – en

organisering af et antal cases i forhold til etablerede commonsense kategorier, så er det via den analytiske induktion at de egentlige videnskabelige resultater tilvejebringes. Ved analytisk induktion skal her forstås en detaljeret analyse af enkeltcases, med henblik på at identificere deres essentielle træk og kausale sammenhæng. Efter Znanieckis opfattelse omfatter denne forklaring desuden en redefinering af genstanden, hvilket markerer den centrale forskel i forhold til den enumerative induktion. Mens den enumerative induktion primært fastholder og bekræfter etablerede kategorier, er det i forbindelse med den analytiske induktion, at disse kategorier videreudvikles og redefineres i overensstemmelse med det empiriske materiale. Znanieckis definition på den analytiske induktion er en klassiker indenfor sociologisk videnskabsteori, og der er flere, der har fundet det relevant at kritisere ham. Noget af det, som er blevet fremhævet, er den logiske struktur, der gør sig gældende i den analytiske induktion, og de implicitte antagelser omkring universelle love, der også ligger i denne tilgang.

Hvad det første forhold angår, har W.S. Robinson anfægtet den logiske struktur, der ligger i den analytiske induktion, som Znaniecki beskriver den (Robinson 1951 her taget fra Gomm, Hammersley, and Foster 2000). Ifølge denne beskrivelse består den analytiske induktion i at identificere de essentielle træk i et forhold ved at studere dets konkrete fremkomster i detaljer. Robinson påpeger imidlertid, at dette kun tjener til at identificere de nødvendige træk – ikke de tilstrækkelige. Dette skyldes, at Znaniecki ikke medinddrager situationer, hvor forholdet ikke er til stede. Hvis man lidt skematisk forestiller sig et argument, hvor forholdet c angives at være en forudsætning for situationen p, vil man ved hjælp af den analytiske induktion kun være i stand til at fremføre, at c er til stede i alle p-situationer. Da der ikke indgår nogen negative cases, vil det derimod ikke være muligt at fremføre, at forholdet c ikke er til stede i situationer, der ikke er karakteriseret ved p. På denne vis har den analytiske induktion afgørende mangler som en metode til kausal analyse, med mindre man vælger at inddrage negative cases i analysen. Spørgsmålet om negative cases har således været helt afgørende for den måde, jeg har bygget mine casestudier op på. I begge casestudier sammenligner jeg både på tværs af spillergrupper og spilsituationer i et forsøg på at identificere nogle af de elementer, der er unikke for den enkelte situation, og hvilke elementer, der går på tværs af dem.

Foruden denne indvending omfatter Znanieckis forståelse et nærmest aristotelisk kausalitetsbegreb, som tillægges en universel og absolut karakter (Gomm, Hammersley, and Foster 2000b s. 246). Znaniecki forudsætter en række universelle love, der lader sig identificere i den enkelte case, ligesom han forudsætter et vist omfang af determinisme: at begivenheder følger et fastlagt forløb,

der lader sig beskrive teoretisk. Disse antagelser stemmer ikke overens med et socialkonstruktivistisk virkelighedsbegreb. Man må imidlertid holde sig for øje, at der ikke behøver være tale om universelle love. Der kan være tale om en række historisk og kulturelt betingede processer, der er betegnende for en situation på et givent tidspunkt, og som giver sig udslag i en reguleret adfærd, selvom de naturligvis ikke kan ophæves til universelle lovmæssigheder. Desuden er man nødt til at antage en eller anden form for sammenhæng, når man integrerer sine empiriske iagttagelser i en teoretisk forklaringsramme. Den teoretiske forklaring indebærer netop, at man etablerer en overordnet sammenhæng mellem en række enkeltelementer, og hvis det ikke var tilfældet, ville forskningsrapporten tage form af en række spredte iagttagelser. Det er hverken interessant læsning eller god forskning. Problematiseringen af Znanieckis kausalitetsbegreb bør således ikke resultere i, at man afholder sig fra at etablere sammenhængende teoretiske forklaringer. Til gengæld må man være sig bevidst, at disse forklaringer er lagt ned over det empiriske materiale, de er ikke givet i form af universelle lovmæssigheder.

Til trods for de indvendinger, der har været imod Znanieckis begreb for analytisk induktion, finder jeg det velegnet som perspektiv på den aktuelle undersøgelse. Robinsons kritik af den logiske struktur er ganske vist uomgængelig, og af den grund har princippet om negative cases været helt afgørende for den måde, jeg har bygget mine cases op på.

Ekstern validitet: Baggrunden for valg af spil og spillere

Graden af ekstern validitet eller generaliserbarhed vurderes traditionelt ved hjælp af sandsynlighedsberegninger. Det vil sige, man beregner sandsynligheden for, om et givent sample er repræsentativt for den samlede population. Som jeg tidligere har beskrevet, består casestudiet i at studere en stor mængde egenskaber ved en lille mængde cases, som således ikke danner et tilfredsstillende udgangspunkt for sådanne sandsynlighedsberegninger. Gomm, Hammersley og Foster understreger imidlertid, at den statistiske metode ikke er den eneste vej til generaliseringer (Gomm, Hammersley, and Foster 2000a s. 104), og flere kvalitative forskere har foreslået alternative tilgange til fænomenet. Bl.a. foreslår Robert E. Stake den ”naturlige generalisering” (Natural generalisation, Stake 2000 s. 19 – 26) som et alternativ til den statistiske. Den naturlige generalisering handler om vores mere eller mindre intuitive tendens til at drage sammenligning mellem en given situation og lignende tilfælde. Det er netop denne naturlige tendens hos læseren, Stake mener, vi bør understøtte ved hjælp af grundige beskrivelser. En lidt anden tilgang til problemstillingen finder vi hos Lincoln and Guba (2000), der foreslår arbejdshypotesen som et

alternativt begreb (side 38 – 40). De mener, casestudiets konklusioner bør være af mere tentativ karakter – arbejdshypoteser. Endelig foreslår Yin den ”analytiske generalisering”, som et alternativt perspektiv, der indebærer en generalisering fra casen til en teoretisk forklaringsramme (Yin 1994 s. 30).

Yin knytter spørgsmålet om generalisering an til den analytiske induktion, jeg beskriver i det foregående afsnit. Stake lader til gengæld spørgsmålet om generaliserbarhed være op til læseren, mens Lincoln og Guba foreslår at indplacere et lille ”måske” før konklusionen i den kvalitative forskningsrapport. Stakes indvending kan være med til at fremhæve, at generaliseringer i kvalitativ sammenhæng ikke så meget handler om at beskrive egenskaberne hos en samlet population, som det handler om at vurdere en tolknings forklaringsværdi i lignende situationer. Tilsvarende er forestillingen om en ”arbejdshypotese” ganske konstruktiv og betegnende for, hvordan jeg mener, mine resultater skal vurderes. Problemet med disse forslag er, at de ikke giver nogle bud på, hvordan man i praksis kan forbedre disse former for generaliserbahed og ekstern validitet. Det vil sige, forfatterne giver nogle alternative definitioner på generaliserbarhed og ekstern validitet, men de angiver ikke nogle kriterier eller retningslinier for, hvordan man opnår disse former for generaliserbarhed eller ekstern validitet. Hvordan forbedrer man en tolknings forklaringsværdi? Hvad adskiller en god og en dårlig arbejdshypotese? Hvordan kommer man fra overordnet princip til konkret procedure?

Yin foreslår som sagt den analytiske generalisering som et alternativ til den empiriske generalisering, og knytter det på den måde begrebet sammen med den analytiske induktion, som beskrives i det foregående afsnit. Her kan inddragelsen af negative cases således beskrives som en konkret procedure, der er med til at forbedre konsistensen og hermed kvaliteten af den analytiske generalisering. Endvidere foreslår Gomm, Hammersley og Foster nogle konkrete procedurer i form af nogle tiltag, der kan være med til at forbedre tolkningers forklaringsværdi i forhold til lignende tilfælde. Disse tiltag handler om at indsamle informationer omkring casen og den samlede population, og om at opretholde en systematik i udvælgelsen af specifikke cases på det grundlag. (Gomm, Hammersley og Foster 2000a s. 105 – 108) Forfatterne påpeger således, at der ofte eksisterer store mængder af sekundære data, der kan være med til at danne et overblik over den sammenhæng, som det enkelte casestudie indgår i. Dette overblik kan også danne grundlag for en større systematik i udvælgelsen af cases i den forstand, at man kan basere sit valg af cases på, om de f.eks. er typiske, atypiske eller kritiske i forhold til den overordnede sammenhæng. På den måde er det muligt at give en mere kvalificeret vurdering af en tolknings forklaringsværdi i andre

sammenhænge. I forbindelse med den aktuelle undersøgelse har dette argument givet anledning til to mindre spørgeskemaundersøgelser, der har haft til formål at kontekstualisere mine casestudier. Det er ikke muligt at beregne repræsentativiteten af disse spørgeskemaundersøgelser, og de kan således ikke danne baggrund for udsagn om computer- og rollespillere i Danmark i almindelighed. Jeg bruger dem derimod til at identificere nogle spillertypologier og spilsammenhænge, som kan danne udgangspunkt for mit valg af cases.

På den måde har jeg forsøgt at forbedre undersøgelsens eksterne validitet ved at tage højde for den sammenhæng, mine casestudier indgår i. Derudover er spørgsmålet om dokumentation helt afgørende for undersøgelsens reliabilitet.

Reliabilitet: Løbende dokumentation af arbejdsprocessen

Reliabilitet knyttes traditionelt sammen med en undersøgelses gentagelighed. Hvis en undersøgelse kan gentages med de samme resultater i en ny sammenhæng eller af nogle andre forskere, anses den for at have en høj grad af reliabilitet. Denne fremgangsmåde hviler imidlertid på en mere grundlæggende opfattelse af reliabilitet som et forhold, der bygger på flere forskeres indbyrdes konsensus. Hvis flere forskere kan tilslutte sig en given tolkning eller forklaringsramme, er den reliabel. Det kan f.eks. være et spørgsmål om ”intercoder reliability” i forbindelse med kodningen af et empirisk materiale (Bruhn Jensen 2002 s. 263), eller det kan være den løbende diskussion af en given tolkning, som finder sted i det enkelte forskningsmiljø. På den måde knytter reliabilitet sig både til den enkelte tolkning, den samlede undersøgelse og den debat, der følger, når en given undersøgelse er afsluttet, afrapporteret og taget i anvendelse. I den kommende undersøgelse vil jeg prøve at imødekomme disse sammenhænge ved at gøre de enkelte trin i min undersøgelse tilgængelige. På den vedlagte Cd-rom vil det være muligt at studere, hvordan undersøgelsen er blevet gennemført, og vurdere mine tolkninger på det grundlag. Denne Cd-rom kan beskrives som et ”audit trail”[4], der dels åbner muligheden for at kritisere de valg, jeg har truffet undervejs, og dels muligheden for at gennemføre et lignende casestudie. Jeg håber på den måde at skabe det bedst mulige grundlag for en diskussion af mine konklusioners reliabilitet.

[4] Et ”audit trail” kan beskrives som en slags logfil, der løbende registrerer og dokumenterer en proces. Lincoln og Guba bruger begrebet om den løbende dokumentation, hvormed en forsker gør sin forskningsproces tilgængelig og transparent for andre forskere (Jensen 2002 s. 246).

Til en opsamling har jeg prøvet at formulere nogle kriterier for mine tolkningers gyldighed, der har givet sig udslag i nogle konkrete metodiske valg. Disse kriterier er jeg nået frem til ved at tilpasse de traditionelle kriterier for videnskabelighed til den specifikke kontekst, som det kvalitative casestudie og den socialkonstruktivistiske tilgang udgør. I den sammenhæng tolkes intern validitet som et spørgsmål om at tilstræbe konsistens i de analytiske induktioner ved at skabe det rette grundlag for dem. Tilsvarende tolkes ekstern validitet som et spørgsmål om en kontekstualisering af casestudierne i forhold til den mere generelle empiriske sammenhæng, og endelig tolkes reliabilitet som en spørgsmål om dokumentation og transparens i forskningsprocessen. Det implicerer dels nogle grundlæggende principper mht. casestudiernes opbygning, inddragelsen af spørgeskemaundersøgelser som baggrund for valg af spil og spillere og produktionen af en dokumentations Cd-rom, der skal gøre selve forskningsprocessen tilgængelig for andre forskere. Disse forhold opsummeres i skemaet nedenfor.

Kriterium	**Definition**	**Metodisk fremgangsmåde**
Intern validitet	*Identifikation af variabler med udgangspunkt i negative cases*	*Opbygning af cases ud fra princip om sammenligning på tværs af spilsituationer og spillergrupper*
Ekstern validitet	*Kontekstualisering af enkeltcases* *Systematisk udvælgelse af cases*	*Spørgeskemaundersøgelser som skal præcisere den empiriske sammenhæng og danne baggrund for valg af spil og spillere*
Reliabilitet	*Forsker-konsensus*	*Dokumentation af forskningsproces på medfølgende CD rom*

Skema 3: Oversigt over kriterier for videnskabelighed og mine konkrete tiltag i den forbindelse

En flerstrenget metodologi

Som det fremgår af skemaet ovenfor, har mine overvejelser omkring erkendelsesteori og kriterier for god forskning haft konkret indflydelse på den måde, jeg har bygget min undersøgelse op på. Først og fremmest er casestudierne bygget op efter princippet om sammenligning på tværs af forskelligartede situationer. Desuden har jeg valgt at kombinere kvalitative og kvantitative metoder i det samlede undersøgelsesdesign. Endelig er forskningsprocessen dokumenteret på den medfølgende Cd-rom.

Hvad det første forhold angår, er det enkelte casestudie bygget sådan op, at jeg kan studere et forhold på tværs af situationer, der adskiller sig fra hinanden på centrale punkter. I det første casestudie vil der være tale om en sammenligning af enkelt- og flerspillersituationer, i det andet casestudie vil der være tale om en sammenligning af det klassiske rollespil og online rollespillet. I det første tilfælde vil det være muligt at studere spilaktivitetens kommunikative aspekter med

udgangspunkt i meget forskellige spilsituationer, i det andet tilfælde vil det være muligt at studere sammenhængen mellem kommunikation, spilsystem og spilleregler, som den tager sig ud i de to typer af rollespil. I begge tilfælde vil jeg inddrage nogle spillergrupper, der adskiller sig fra hinanden på nogle centrale punkter. På den måde vil det også være muligt at vurdere, hvordan specifikke sociale faktorer former kommunikation og spilaktivitet.

Jeg vil desuden kombinere kvalitative og kvantitative metoder i det samlede undersøgelsesdesign. De kvalitative metoder er hhv. tekstanalyse, deltagerobservation og gruppeinterview. Disse metoder udgør kernen af de to casestudier og udstyrer mig med nogle forskellige typer af empiriske udsagn. Begge cases indledes således med en systematisk beskrivelse (tekstanalyse) af det/de spil, der danner udgangspunkt for casen. Formålet vil være at identificere de specifikke muligheder og begrænsninger, der på forhånd er givet i spillene. Til sammenligning skal deltagerobservationerne give mig et indblik i, hvordan de forskellige spillergrupper forholder sig til disse muligheder og begrænsninger i praksis. Her iagttager jeg altså den konkrete adfærd, som spillene giver anledning til. Endelig vil de opfølgende gruppeinterviews give mig et indblik i spillernes subjektive oplevelse af den adfærd, jeg har haft lejlighed til at iagttage. Samtidig udgør gruppeinterviewet et alternativt sammenligningsgrundlag på den måde, at jeg får lejlighed til at iagttage spillernes samværsform udenfor spillet. Tilsammen giver tekstanalyserne, deltagerobservationerne og gruppeinterviewene nogle forskellige typer af empiriske udsagn omkring genstanden for min undersøgelse i de to cases: spilaktivitetens kommunikative aspekter og sammenhængen mellem kommunikation, spilsystem og spilleregler. Til sammenligning skal de kvantitative elementer sætte de pågældende cases ind i en større sammenhæng.

Der er mere præcist tale om nogle spørgeskemaundersøgelser, jeg gennemfører i forbindelse med de enkelte cases. De har karakter af selvstændige forundersøgelser, der skal danne baggrund for mit valg af spil og spillere. Det er dog ikke muligt at vurdere repræsentativiteten af dem. Det skyldes, at en beregning af repræsentativitet enten forudsætter en tilfældighedssampling eller en kvotasampling, som igen forudsætter et samlet register eller nogle elementære oplysninger omkring feltets demografiske sammensætning. Sådanne registre eller oplysninger findes ikke i forbindelse med det empiriske felt, jeg har valgt at beskæftige mig med. Af den grund vil formålet med mine spørgeskemaundersøgelser være at etablere nogle overordnede spillertypologier på baggrund nogle interne sammenligninger i materialet. Tilsvarende vil de danne udgangspunkt for en kvalificeret vurdering af de konkrete computerspil, der bliver spillet, og den sammenhæng, de indgår i. På den måde kan de danne baggrund for mit valg af spil og spillergrupper i de efterfølgende cases, selvom

de ikke kan danne baggrund for nogen generaliseringer over feltet som helhed. De enkelte metodiske tilgange og deres funktion i den enkelte case, opsummeres i skemaet nedenfor.

Metode	**Genstand**	**Funktion i det enkelte casestudie**
Spørgeskemaundersøgelse	*Empirisk sammenhæng*	*Kontekstualisering af casestudier* *Baggrund for valg af spil og spillere*
Tekstanalyse	*De aktuelle computerspil*	*Systematisk beskrivelse af udgangspunktet for spilaktiviteten*
Deltagerobservationer	*Spillernes handlinger*	*Den konkrete adfærd, spillet giver anledning til*
Gruppeinterviews	*Spillernes verbale udsagn*	*a. Spillernes egne oplevelser af/holdninger til spilaktiviteten* *b. Spillernes samvær udenfor spillet*

Skema 4: De enkelte elementers funktion i den samlede undersøgelse

Et sidste forhold i min fremgangsmåde vil være en dokumentation af forløbet, som naturligvis vil være udført under hensyntagen til mine spillergruppers krav på anonymitet. På den medfølgende Cd-rom vil det være muligt at studere eksempler på de arbejdsdokumenter, jeg har skrevet undervejs, og som beskriver den løbende arbejdsproces fra de første øvelser til den endelige analyse. De enkelte trin i dette undersøgelsesforløb, vil nu kort blive skitseret nedenfor.

Det samlede undersøgelsesforløb

Begge casestudier har taget omkring et år at gennemføre. Det andet casestudie blev desuden afbrudt af et års barselsorlov. Som det fremgår af det foregående afsnit, er der tale om en flerstrenget metodologi. Af den grund kan det samlede undersøgelsesforløb beskrives som en slags ”stafet”, hvor de enkelte metoder løbende afløser hinanden.

Begge cases er således blevet indledt med en overordnet spørgeskemaundersøgelse, der beskriver den empiriske sammenhæng: Spilcafeer, rollespilsmiljøer og de spillere, der befolker dem. På den baggrund har jeg foretaget et kvalificeret valg af spil og spillere. Den spørgeskemaundersøgelse, der danner udgangspunkt for det andet casestudie, blev desuden lagt til gennemsyn på sitet rpgforum.dk, hvor en stor mængde rollespillere skriver indlæg om deres hobby (der eksisterer desværre ikke et lignende forum i forbindelse med landets spilcafeer). En del af de tilbagemeldinger, jeg fik, vedrørte aldersfordelingen i mit materiale, og der er således meget, der tyder på, at teenagerne er underrepræsenterede i min spørgeskemaundersøgelse. Desuden viste det sig kun at være få af de adspurgte, der både spillede klassisk rollespil og online rollespil. Det indebærer, at spørgeskemaundersøgelsen primært omhandler det klassiske rollespilsmiljø, mens

online rollespilsmiljøet forbliver relativt ubeskrevet. Det skaber en vis skævhed i det andet casestudie, som jeg vil vende tilbage til i min evaluering af den samlede undersøgelse.

Spørgeskemaundersøgelserne er ikke desto mindre det grundlag jeg har haft til at vælge nogle spiltitler ud fra. I det første casestudie, som består i en sammenligning af enkelt- og flerspillerformen, pegede besvarelserne i retning af strategispillet *Warcraft III* (Blizzard Entertainment 2002), der både blev nævnt i enkelt- og flerspillersammenhæng. I det andet casestudie, som består i en sammenligning af klassisk rollespil og online rollespil, viste *Dungeons and Dragons* 3,5 (Tactical studies rules 1974/Wizards of the coast 2003) og *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) sig at være de bedste valg, bl.a. fordi det var muligt at finde nogle spillere, der spillede begge dele. Disse spil har som nævnt dannet udgangspunkt for en tekstanalyse, hvor jeg dels har taget afsæt i Espen Aarseths distinktion mellem spillets struktur, verden og gameplay (Aarseth 2003), og dels har inddraget Joshua Meyrowitz definition på mediet som miljø (Meyrowitz 1997). I disse tekstanalyser operationaliserer jeg den teoretiske forståelsesramme, jeg præsenterede i det foregående kapitel. De kommer på den måde til at danne udgangspunkt for de efterfølgende observationer og interviews i den forstand, at de danner rammen om de observations- og spørgerammer, man kan studere på den medfølgende CD rom.

I begge cases har jeg taget kontakt med spillergrupperne sideløbende med, at jeg har afsluttet tekstanalyserne. Spillergrupperne er blevet valgt med udgangspunkt i spørgeskemaundersøgelsernes spillertypologier og princippet om ”kritiske cases” (Se Lindlof 1995 s. 126 – 131). I det første casestudie sammenligner jeg således en gruppe unge mænd og en far og en søn. De unge mænd er organiseret i en klan, de mødes primært for at spille, og de falder indenfor spilcafeens kernepublikum. Faren og sønnen har til gengæld spilaktiviteten som én blandt mange aktiviteter, ligesom de er et mere sjældent syn på landets spilcafeer. Med hensyn til det andet casestudie var der flere i rpgforum.dk, som påpegede fraværet af teenagerne i spørgeskemaundersøgelsen. Efter deres opfattelse var der en sammenhæng mellem alder og spiladfærd. Af den grund har jeg ladet aldersparameteret være et forhold, der adskiller de to spillergrupper: Den ene gruppe har et aldersgennemsnit under 20 og holder til på en ungdomsskole, den anden gruppe har et aldersgennemsnit på 40 og holder til i en rollespilsklub. Den konkrete sociale kontekst markerer også en anden central forskel på de to grupper: Det løse sociale netværk i forhold til den sammentømrede gruppe. Begge grupper tæller til gengæld indtil flere *World of Warcraft* entusiaster. Som det fremgår, kom valget af spillergrupper i case to i høj grad til at tage udgangspunkt i det klassiske rollespilsmiljø, og det vil jeg vende tilbage til i forbindelse med min evaluering.

Jeg har så vidt muligt gennemført observationer og interviews i de konkrete sammenhænge: spilcafeen, ungdomsskolen og rollespilsklubben. Enkelte gange har jeg imidlertid været nødt til at bortvige fra dette princip. Det var mest praktisk at interviewe faren og sønnen i et mødelokale på mit institut, og det blev nødvendigt at flytte *World of Warcraft* observationerne ind på en spilcafe frem for spillernes private omgivelser. Dels fordi det ikke var alle spillerne, der havde lyst til at invitere mig med hjem, og dels fordi det program, jeg brugte til at registrere spilaktiviteten med, ikke altid ville køre på spillernes hjemmecomputere. På den måde er flere af de situationer, der ligger til grund for analysen, delvist tilvejebragt af mig selv, og dette forhold har været en central præmis i forbindelse med analysen. I det kommende vil jeg referere til dette forhold, hvor det er relevant (se bl.a. s. 70, 111 og 129). Under alle omstændigheder supplerede jeg mine observationer med videooptagelser og spilregistreringer til brug i den efterfølgende analyse. Gruppeinterviewene tog dels udgangspunkt i dette materiale, og dels i den overordnede analyseramme, jeg havde etableret i forbindelse med tekstanalyserne. På den måde har gruppeinterviewene dels tjent til at be- eller afkræfte foreløbige tolkninger, og dels til at afklare forhold i forbindelse med spilaktiviteten, som jeg ikke umiddelbart forstod.

Mens spørgeskemaerne og spillene er blevet analyseret separat, er observationer og interviews blevet analyseret i sammenhæng. Denne analyse er blevet indledt med en grundlæggende registrering af materialet i form af transkriptioner – assisteret af nogle ganske uundværlige studentermedhjælpere[5]. Disse transskriptioner har gjort det muligt at finde rundt i det store videomateriale, men det er fortsat selve optagelserne, der har været det centrale fokus for analysen. På baggrund af registreringen har jeg foretaget en grundlæggende beskrivelse og parafrasering af materialet, dvs. en genfortælling af centrale aspekter, der har dannet udgangspunkt for nogle overordnede sammendrag af spil- og interviewforløb. I forbindelse med spilforløbene har formålet med parafraseringen været at identificere nogle mønstre i de enkelte spilforløb og i deres indbyrdes sammenhæng. I forbindelse med interviewene har formålet været at organisere spillernes udsagn i nogle temaer, der på forskellige måder kommenterer disse spilforløb. Disse sammendrag har dannet udgangspunkt for en samlet analyse med udgangspunkt i tre perspektiver: Et portræt af selve spillergrupperne, en karakteristik af deres tilgang til spillene og en karakteristik af spilforløbene som konsekvens af spillergruppernes varierende egenskaber og strategier. Denne analyse vil udgøre afhandlingens hovedindhold.

[5] Stor tak til Hanne, Ann-Luise og Aske

Det er muligt at studere nogle af de arbejdsdokumenter, der har indgået i analysen, på den medfølgende CD rom. F.eks. retningslinier for transskription, uddrag af interviews og sammendrag af spilforløb. Af hensyn til deltagernes anonymitet er det imidlertid ikke muligt at se eksempler på de konkrete videooptagelser.

Evaluering af det samlede undersøgelsesforløb

I de forløbne afsnit har jeg beskrevet casestudiet, min erkendelsesteoretiske position og de typer af videnskabelige udsagn, der kan frembringes i den forbindelse. På den baggrund har jeg beskrevet den overordnede metodiske fremgangsmåde og det samlede undersøgelsesforløb, det har givet anledning til. Det resulterer alt i alt i to overordnede casestudier, som indebærer visse muligheder og begrænsninger.

Først og fremmest indebærer casestudiet som metode, at mine konklusioner vil have form af en teoretisk forståelse på baggrund af nogle konkrete iagttagelser. Mine casestudier kan til gengæld ikke danne udgangspunkt for en beskrivelse af spilleradfærd i almindelighed. Derudover knytter der sig en konkret begrænsning til den spørgeskemaundersøgelse, der danner udgangspunkt for det andet casestudie. En central spillergruppe var ikke repræsenteret, og det viste sig kun at være få af de adspurgte, der både spillede klassisk rollespil og online rollespil. Det indebærer, at det ikke er muligt at kontekstualisere spillernes online rollespilsadfærd på samme måde som deres klassiske rollespilsadfærd. Spillergrupperne er i høj grad blevet valgt med udgangspunkt i beskrivelsen af det klassiske rollespilsmiljø, og jeg har ingen mulighed for at vurdere, hvordan de samme spillere placerer sig i forhold online rollespilsmiljøet.

Nu har det i udgangspunktet ikke været ambitionen at lave en beskrivelse af rollespilsmiljøet i almindelighed. Som jeg påpeger ovenfor, er mit undersøgelsesdesign slet ikke møntet på denne type udsagn. På den anden side kan man forestille sig, at en større bredde kunne have været med til at nuancere nogle af de teoretiske forklaringer, jeg etablerer med udgangspunkt i mine iagttagelser. Det er altså en skævhed, man må være sig bevidst, og som jeg vil vende tilbage til i perspektiveringen af den samlede afhandling.

Enkelt- og flerspillerformen og spilaktivitetens kommunikative aspekter

Målsætningen med denne case er at præcisere, hvad der skal forstås ved kommunikation i computerspil. Til det formål vil jeg tage udgangspunkt i enkelt- og flerspillerformen, der almindeligvis opfattes som meget forskellige kommunikationssituationer. Som det skal vise sig, er enkelt- og flerspillerformen relativt mangetydige begreber, der både lader sig forstå som tilstedeværelsen eller fraværet af flere spillere i generel forstand og som nogle specifikke spilopsætninger. Disse varierende forståelser dækker også over nogle varierende måder at anskue kommunikation i computerspil på, og det er på den baggrund, jeg vil prøve at præcisere spilaktivitetens kommunikative aspekter. Casestudiet består i en sammenligning af, hvordan to forskellige spillergrupper forholder sig til enkelt- og flerspilleropsætninger i strategispillet *Warcraft III*. Jeg vil lægge ud med at gøre rede for mit valg af spil og spillere i den forbindelse, hvorefter jeg vil underkaste spillet en nærmere analyse. Herefter vil jeg præsentere spillergrupperne og deres måde at forhold sig til det aktuelle spil på.

Baggrund for valg af spil og spillergrupper

Mit valg af spil og spillergrupper baserer sig på en mindre spørgeskemaundersøgelse, jeg gennemførte i sommeren 2003[6]. Formålet var at få et indledende overblik over det empiriske felt, og mit fokus var de computerspillere, der benytter spilcafeerne rundt omkring i landet. Min analyse består i en række interne sammenligninger i de 66 besvarelser, som det lykkedes mig at få ind fra spilcafeer rundt omkring i landet, og på den baggrund er det muligt at definere nogle prototypiske spillertyper. Man kan først og fremmest konstatere, at alle besvarelser med en enkelt undtagelse er udfyldt af drenge og mænd. Hvis man ser lidt nærmere på forhold som spillefrekvens og spillervarighed, kan man desuden identificere to ganske talstærke grupper med en varierende adfærd: De 15 – 19årige og de 20 – 24årige. De 15 – 19årige spiller oftere men kortere tid ad gangen, og angiver typisk at spille efter skole og arbejdstid. De har i højere grad spilcafeen som deres foretrukne spillested og er mere tilbøjelige til at spille sammen med andre. Det peger i retning af spilaktiviteten som et led i en bestemt form for social aktivitet: De ”hænger ud” på spilcafeen for at møde andre jævnaldrende. Til sammenligning spiller de 20 – 24årige mindre ofte og længere tid ad gangen. De spiller i mindre omfang i tidsrummet efter skole og arbejde og er heller ikke lige så

[6] Den samlede undersøgelse kan findes på den vedlagte Cd-rom

tilbøjelige til at opsøge spilcafeen som de 16 – 19årige. Her synes spilaktiviteten altså ikke at have karakter af et kontinuert socialt samvær, den har snarere karakter af en lejlighedsvis adspredelse.

Denne analyse har dannet udgangspunkt for mit valg af undersøgelsesdeltagere til den kvalitative del af casestudiet. Jeg har bestræbt mig på at finde en gruppe spillere, der frekventerede spilcafeen som led i en kontinuert social aktivitet, og en gruppe spillere, der frekventerede spilcafeen som led i en lejlighedsvis adspredelse. Det blev til de to spillergrupper, som beskrives lidt senere i kapitlet: En gruppe unge mænd, der er organiseret i en klan på den spilcafe, hvor jeg gennemførte min undersøgelse, og en far og søn, der har spilcafeen som en af deres mange fælles aktiviteter. Den første gruppe lægger sig relativt tæt op ad den 15 – 19årige spillerkategori, jeg beskriver i den indledende analyse. Faren og sønnen adskiller sig til gengæld noget fra den anden spillerkategori, jeg beskriver i analysen. De spiller f.eks. ikke nær så meget. Når jeg alligevel har valgt dem, er det fordi, de er et meget tydeligt eksempel på spilaktiviteten som en lejlighedsvis adspredelse. På den måde udgør de et godt sammenligningsgrundlag.

Hvad spiltitlerne angår, går tre spil igen i besvarelserne af spørgeskemaerne: *Counterstrike* (skydespil, modifikation til *Half-life,* Sierra Entertainment 1998)*, Warcraft III* (strategispil, Blizzard Entertainment 2002) *og Diablo* II (rollespil, Blizzard Entertainment 2001). Hvis man organiserer spiltitlerne i forhold til deres genrer, viser sig samme billede: Skydespil, strategispil og rollespil. Den genre, respondenterne oftest angiver at spille sammen med andre, er skydespillet, dernæst kommer strategispillet. Til gengæld må skydespillet vige pladsen for andre typer af actionspil, især det voldsomt populære *Grand Theft Auto* (Rockstar Games 2003), når det kommer til spil, der spilles alene. Her er strategispillet til gengæld også en vigtig kategori. Hvis man spørger, hvilke spil, der både spilles alene og sammen med andre, ser man til gengæld en nogenlunde ligelig fordeling mellem skydespil og strategispil. Det gør alt i alt strategispillet til et godt udgangspunkt for en sammenligning af enkelt- og flerspillerformen: Det er tilsyneladende et meningsfuldt valg i begge sammenhænge, og casen vil derfor tage udgangspunkt i strategispillet *Warcraft III.*

Mens ovenstående satte mig i stand til at foretage et kvalificeret valg af spil, så var der til gengæld også nogle lidt overraskende besvarelser, der problematiserede undersøgelsens overordnede spørgsmål. Et par spillere placerede f.eks. online rollespillet *Dark Age of Camelot* (Mythic Entertainment 2001) i kategorien af spil, man spiller alene. Det er overraskende, eftersom man skulle tro, at online rollespil pr. definition var spil, man spillede sammen med andre. Tilsvarende figurerer *Grand theft auto* et par gange i kategorien af spil, man spiller sammen med andre. Dette

spil har ikke nogen flerspillerfunktionalitet, og at spille det sammen må betyde, at man samles omkring computeren eller konsollen. Det mest gennemgående eksempel på denne dobbelthed er *Counterstrikes* tendens til at optræde i alle kategorier, selvom hele dette spils raison d'être synes at ligge i flerspillerformen. På den måde synes der både at eksistere en teknisk og en social definition på, hvad der etablerer en flerspillersituation. Det vil jeg komme til at forholde mig mere indgående til i forbindelse med min analyse af de to spillergrupper. Før jeg når så vidt, vil jeg dog underkaste selve spillet *Warcraft III* en mere omfattende beskrivelse og analyse.

Warcraft III som udgangspunkt for enkelt- og flerspillerformen

Warcraft spillene er en serie af strategispil, der har nydt stor succes indenfor de seneste 10 år. Det første spil i serien udkom i 1994, og det er siden blevet til omkring en snes titler, der både omfatter PC spil, online verdener og nogle enkelte afstikkere til konsolmarkedet. Serien lægger sig indenfor realtime strategigenren, hvor den løbende økonomisering med ressourcer, prioritering af enheder og mikrostyring af enheder er i centrum. Den seneste titel fra producenten: *World of Warcraft*, adskiller sig fra de foregående spil ved at være et online rollespil, og det vil være i centrum for afhandlingens andet casestudie. Genstanden for den aktuelle analyse er imidlertid *Warcraft III: Reign of Chaos* fra 2001, der må betegnes som et relativt klassisk strategispil.

Formålet med analysen er at præcisere de kommunikationsformer, der lægges op til i kraft af spillet. Til det formål vil jeg beskrive spillets enkeltelementer med udgangspunkt i Espen Aarseths distinktion mellem spillets verden, struktur og gameplay. Jeg finder det imidlertid nødvendigt at justere begreberne. Med struktur, verden og gameplay mener Aarseth spillets regler, dets tematiske og audiovisuelle udformning og spillerens handlinger, strategier og motiver (Aarseth 2003 s. 3). Overordnet giver begreberne en rigtig god karakteristik af computerspillet, fordi de inddrager spillerens handlinger som et led i sin definition af spillet. Spillets struktur og verden får først deres egentlige betydning i kraft af spillerens handlinger, strategier og motiver. På den måde kan man sige, at formålet med den aktuelle analyse er at beskrive spillets struktur og verden, mens formålet med de efterfølgende observationer og interviews vil være at karakterisere selve det gameplay, spillets struktur og verden giver anledning til. Jeg finder det imidlertid problematisk udelukkende at forstå spillets struktur som et sæt regler. Computerspillet omfatter mange typer af regler, hvoraf kun nogle få kan tilskrives selve spillet. Dette forhold er helt centralt for afhandlingens overordnede argument. Desuden er computerspil som *Warcraft III* ganske indviklede programmerede systemer, som ikke kun kan beskrives i kraft af regler. Af den grund vil jeg i stedet benytte systembegrebet,

som det defineres af Salen og Zimmerman: en mængde objekter, der defineres ved deres individuelle egenskaber, indbyrdes relationer og den kontekst, de optræder i. (Salen og Zimmermann 2004, s. 51). Spillets verden vil jeg forstå som dets audiovisuelle og tematiske udformning.

I det følgende vil jeg altså beskrive *Warcraft III*'s enkeltelementer med udgangspunkt i spillet som verden og spillet som system. Disse elementer optræder i tre overordnede spilformer: Den tilpassede form, kampagneformen og flerspillerformen. Den sidste kan både spilles over Internettet og over et lokalt netværk. Disse former er defineret på forhånd, det vil sige, man vælger en af dem, når man starter spillet op. Her kan det tilpassede spil beskrives som en slags grundform, mens kampagneformen og flerspillerformen tilføjer nogle nye elementer i kraft af en overordnet fortælling eller flerspillerelementet. Den sidste del af analysen vil bestå i en beskrivelse af disse spilformer, hvordan de integrerer spillets system og verden, og det udgangspunkt for kommunikation og handling, de etablerer på den baggrund.

Warcraft III som spilsystem

Warcraft III's spilsystem kan beskrives som nogle klasser af objekter, der determineres af…
…deres konkrete egenskaber i forhold til en række generelle parametre
…deres indbyrdes relationer
…deres funktion på forskellige organisationsniveauer i spillet.

Hvad klasserne af objekter angår, kan det f.eks. være ressourcer, omgivelser, bygninger og forskellige typer af figurer. De defineres i kraft af en række parametre, der varierer fra klasse til klasse. For eksempel defineres ressourcerne ved deres mængde og tilgængelighed, mens kampenheder defineres ved deres styrke, hurtighed og kampform. Mens visse egenskaber afhænger af spillerens handlinger, som f.eks. mængden af en given ressource, er andre egenskaber givet på forhånd i spillet, som f.eks. en given kampenheds styrke.

Det er svært at beskrive disse klasser af objekter uden at komme ind på deres indbyrdes relationer. En bygning defineres først og fremmest ved, om den tjener til enhedsproduktion, opretholdelse af enheder eller noget tredje, ligesom omgivelserne først og fremmest defineres ved de muligheder og begrænsninger, de opstiller for enhederne i form af afstande og adgang til ressourcer. På den måde bliver et objekts egenskaber først rigtig indlysende, når man også beskriver dets relation til andre

objekter i spillet. Der er en lang række sådanne relationer i forbindelse med spillet, hvoraf nogle af de væsentligste i spillets indledende fase er:

- a er en forudsætning for b
- a er bestemmende for egenskab x hos b

For eksempel er ressourcer en forudsætning for bygninger og figurer, ligesom bestemte typer af bygninger er en forudsætning for bestemte figurer. Visse bygninger bruges desuden til at opgradere særlige egenskaber hos figurerne (f.eks. deres styrke eller modstandskraft). Det er også denne type af relationer, der gør sig gældende mellem omgivelserne og de figurer, der bebor dem. Disse relationer er særdeles afgørende i forbindelse med at spilleren skal etablere en base og en hær, idet bestemte bygninger giver adgang til bestemte enheder osv. En anden gruppe af afgørende relationer er i særdeleshed centrale i forbindelse med planlægning og udførelse af angreb, og lyder som følgende:

- a tager b
- a tager *ikke* b

Ofte i en knap så skarpt optegnet version

- a egner sig til at tage b
- a egner sig *ikke* til at tage b

som åbner muligheden for, at selvom a ikke ligefrem egner sig til at tage b, så vil mange a måske alligevel kunne klare opgaven. En anden lidt mere kompleks relation kunne f.eks. lyde:

- a tager b på en given afstand eller
- a tager b under forudsætning x

Her kan forudsætning x være tilvejebragt af en anden enhed, f.eks. kan visse figurer tvinge luftenheder til jorden, hvorefter landenheder er i stand til at angribe dem. Det er godt at have styr på nogle af disse forhold allerede i spillets indledende fase, eftersom det gør det muligt at økonomisere med sine ressourcer ved kun at prioritere nødvendige enheder. I selve kampsituationen består udfordringen i at mikrostyre de enkelte enheder i overensstemmelse med deres særlige fortrin og mangler.

Ovenstående beskriver imidlertid kun de relationer, der eksisterer mellem objekterne i udgangspunktet. Objekterne optræder nemlig på forskellige organisationsniveauer, der tilføjer dem

nye typer af relationer i spillet. Der er tale om en organisering af objekterne i racer, i modsætninger og alliancer, såvel som deres placering i eller udenfor spillerens kontrol. Mens det første forhold er statisk, så varierer de andre fra spilsituation til spilsituation.

Hvad racerne angår, optræder bygninger og figurer i en række grupper, der kan spilles ud mod hinanden i spillet. (omgivelser og ressourcer er neutrale i forhold til denne inddeling). Disse racer henter deres særlige karaktertræk i *Warcraft III*'s fiktive univers, som jeg vil beskrive om lidt. Der er tale om orker, mennesker, natelvere og udøde. Disse racer er principielt bygget op på samme måde. Det vil sige, de er afhængige af de samme ressourcer, deres bygninger har sammenlignelige funktioner, og deres figurer spænder i vid udstrækning over de samme egenskaber. Der er dog foretaget en række justeringer indenfor den enkelte gruppe, der lægger op til forskellige typer af strategier. Orkerne er f.eks. karakteriseret ved relativt stor styrke og robusthed, mens de udøde har lettere ved at angribe i et stort antal. De fire racer er som sagt et statisk forhold, der ikke varierer fra spil til spil. Racen udgør på den måde den "pakke af objekter", som spilleren har adgang til i spillet.

Hvad der til gengæld varierer fra gang til gang er de modsætninger og alliancer, som disse racer indgår i. Således kan hver race danne udgangspunkt for en eller flere hære i spillet, der både kan indgå i alliancer og forsøge at udslette hinanden. Man kan f.eks. forestille sig en alliance af to ork-hære imod en alliance af udøde og natelvere. Man kan også forestille sig samme hære i en konstellation, hvor alle går mod alle. Og man kan vælge at lade ork-hærene være allierede, mens de to andre ikke er allierede. Det eneste uomgængelige princip er, at der skal eksistere mindst eet modsætningsforhold – dvs., at nogen skal være imod hinanden. Disse slag kan udspille sig i mindst 42 forskellige omgivelser eller landskaber ("maps"), der tillader op til 12 hære på samme tid. 12 hære der altså kan tænkes at indgå i mange forskellige konstellationer af alliancer og modsætninger, ligesom de kan indgå i alle tænkelige kombinationer af spillets racer.

Spilleren skal indgå i denne alliance, for at det kan blive til et spil. Det sidste organisationsniveau afgør, hvilke objekter, spilleren kontrollerer. En eller flere spillere kan tage kontrollen med en hær i spillet og kan på den måde indgå som en part i den strid, der udspiller sig. Spilleren kan spille mod computeren eller mod andre spillere. Han kan også vælge at alliere sig med nogle andre spillere for at bekæmpe computeren eller nogle andre spillere. På den måde er spillerens placering i spillets modsætninger og alliancer et relativt åbent forhold. Den eneste begrænsning er, at man ikke kan styre flere hære på samme tid, og dermed heller ikke kan spille mod sig selv.

Mens inddelingen af objekterne i racer giver dem en identitet indenfor rammerne af spillets fiktion, så introducerer alliancerne, modsætningerne og spillerkontrollen det grundlæggende konfliktelement, der sætter spillet i gang. De forskellige spilformer, jeg nævnte ved indledningen til analysen, tager udgangspunkt i disse organisationsniveauer. Den tilpassede form og flerspillerformen lader alliancer, modsætninger og spillerkontrol være op til spilleren eller spillerne, mens kampagneformen bestemmer disse forhold på forhånd og integrerer dem i en mere overordnet fortælling. Før jeg forholder mig mere indgående til dette forhold, vil jeg dog beskrive den spilverden, det hele foregår i.

Warcraft III som spilverden

Warcraft III fremtræder som et fiktivt univers med landskaber, huse og indbyggere. Det ville næppe være til at overskue den mangfoldighed af objekter og relationer, der tilsammen skaber *Warcraft III*, hvis ikke de optrådte på denne form. Den fiktive spilverden udstyrer ydermere selve spilforløbet med et grundlæggende narrativt tema, der iklæder spillerens handlinger bestemte betydninger.

Illustration 6: Det fiktive landskab i *Warcraft III*

Men for at lægge ud med spilverdenen er hovedparten af *Warcraft III*'s grænseflade optaget af et fiktivt landskab. Det er her spillets handling finder sted. Et typisk eksempel på sådan et rum kan ses på skærmbilledet til venstre. I dette skærmbillede er fire orker i kamp med en enkelt af modstanderens enheder. De tekniske detaljer kan ses i felterne i bunden af skærmen mens feltet indenfor den stiplede linie, angiver det rum, hvor selve handlingen udspiller sig. Eksemplet illustrerer også handlingsrummets tematiske udformning: Et ruralt landskab af middelalderligt tilsnit befolket af mytologiske væsner.

Hovedparten af de landskaber ("maps"), man har til sin rådighed i spillet, består i sådanne skov- eller isdækkede terræner evt. suppleret med søer eller floder, der på forskellig vis påvirker spillerens mulighed for at bevæge sine figurer fra det ene sted til det andet. Skulle man endelig støde på

bebyggelse, synes den at tilhøre en form for førmoderne samfund. Noget tilsvarende gør sig gældende med de bygninger og figurer, der hører til de enkelte racer. Her har spillets designere udformet en række audiovisuelle variationer, der alle falder indenfor rammerne af det overordnede fantasy-tema. På skærmbilledet til højre kan man se en menneske-bebyggelse. Som det skulle fremgå, er der tale om borglignende bygninger rejst i kampesten, hvorimellem travle figurer iler omkring for at vedligeholde beholdningen af guld og træværk. Det er en verden uden motorveje, parcelhuse og mobiltelefoner, hvor møntfoden stadig vejes i rent guld, og hvor bonden kritikløst adlyder sin herre og mester.

Illustration 7: Menneskenes bygninger i *Warcraft III*

Et andet eksempel er udøde-bebyggelsen nedenfor, hvor stilen er holdt i den mere dystre og faretruende tone, som passer sig for denne makabre race. Som det fremgår af skærmbilledet, er kraniet et tilbagevendende symbol, og arkitekturen bærer præg af skarpe spidser og spiger, kæder og tremmedøre. En forudsætning for at konstruere de udødes bygninger er desuden, at jorden er forberedt med det, der omtales som ”blight” (skimmel, fordærv), og alt i alt synes der tilstræbt en visuel form, der leder tankerne hen på en forfalden kirkegård. Også i navngivningen af bygningerne tilstræbes et samlet tema. Bygningerne i det foregående skærmbillede går under betegnelser som ”castle”, ”blacksmith”, ”guard tower” og ”altar of kings”. Til sammenligning går bygninger i det skærmbilledet til venstre under betegnelser som ”halls of the dead”, ”haunted goldmine”, ”crypt”, ”slaughterhouse” og ”altar of

Illustration 8: De udødes bygninger i *Warcraft III*

darkness". En tilsvarende etablering af et samlet tema gør sig gældende hos de øvrige racer, og det går igen i den måde, som selve figurerne er udformet på. Nedenfor ses f.eks. et gruppeportræt af en række figurer tilhørende racen af udøde. I billedet ses blandt andet et skeletagtigt flyvende væsen, nogle edderkopper og en zombielignende figur. På den måde er figurer, bygninger og landskaber udformet i overensstemmelse med den generelle tematik, der gør sig gældende i spillet, såvel som den mere specifikke stil, der knytter sig til den enkelte race. Samtidig etablerer de også et grundlæggende narrativt tema, der danner udgangspunkt for selve spilhandlingerne.

Illustration 9: De udøde i *Warcraft III*

Hovedparten af figurerne defineres i bund og grund ved deres militære funktion: de er lavet til at gå i krig med andre figurer. Det er et univers af hære og armeer, militære strategier og manøvrer, fodfolk, artilleri og luftvåben, og på den måde er spillets audiovisuelle udformning og tematiske univers med til at udstyre spillerens handlinger med en grundlæggende betydning af narrativ eller dramatisk karakter: Mytologiske figurer bekriger hinanden i et landskab af middelalderligt tilsnit. Spillerens handlinger iklædes på den baggrund betydninger som sejr, nederlag, angreb, flugt, afledningsmanøvre, baghold, ære og vanære. Og det er med udgangspunkt i dette narrative tema, at en vinder og en taber defineres. Som jeg vil vende tilbage til, integrerer kampagneformen dette narrative tema i en mere overordnet fortælling.

Alt i alt fremstår *Warcraft III* som et mytologisk landskab beboet af mennesker, orker, natelvere og udøde. Det er en verden hvor helte rider til hest, og folk er sat i verden for at bekrige hinanden. De enkelte gennemspilninger af *Warcraft III* har karakter af variationer over dette narrative grundtema, og de tager deres udgangspunkt i de mange mulige kombinationer af landskaber, racer, modsætninger og alliancer, der kan indgå i spillet. Som jeg har været inde på, integreres disse grundelementer imidlertid i en række overordnede spilformer, som opstiller nogle forskellige rammer for spilaktiviteten.

Spilformer i Warcraft III

Når man starter *Warcraft III* op, får man valget mellem flere måder at spille på: Man kan spille med andre spillere over Internettet eller et lokalt netværk, og man kan spille kampagneformen eller den tilpassede form, der begge er enkeltspillerformer. I den tilpassede form er det spilleren, der definerer de forskellige modsætninger og alliancer. Spilleren tilpasser således spilsituationen til sine umiddelbare ønsker og behov. Det samme er tilfældet i flerspillerformen, men her er der indlysende nok flere spillere involveret. I kampagneformen er de konkrete modsætninger og alliancer derimod defineret på forhånd, men de bliver til gengæld integreret i en fortælling, der formidles efterhånden som spillet skrider frem. Spilformerne integrerer altså de elementer, der er blevet beskrevet indtil nu, på forskellige måder, hvorved de kommer til at danne forskellige typer af kommunikative rammer for spilaktiviteten.

Den tilpassede form kan beskrives som spillets grundform. Her lægges de forskellige elementer frem i deres umiddelbare form, så spilleren kan sammensætte dem efter ønske. Det vil sige, spilleren kan selv beslutte sig for en given kombination af landskaber, racer, modsætninger og alliancer og vælge sin egen placering i den forbindelse. Da der er tale om en enkeltspillerform, består spilaktiviteten i spillerens beherskelse af et programmeret system. Dette programmerede system har på én gang karakter af et system og en verden, og spillerens aktivitet kan således både opfattes som manipulationen af systemelementer og som handlinger indenfor rammen af spillets fiktive univers. Hvilken af disse kommunikative rammer, der er i fokus, afhænger af den enkelte spiller.

Til sammenligning indebærer flerspillerformen, at der er mere end én spiller til stede. Kombinationen af landskaber, racer, modsætninger og alliancer, er fortsat op til spillerne, men nu er det også muligt at alliere sig med andre spillere eller at spille imod dem. Det føjer en ny kommunikativ ramme til det udgangspunkt, man finder i det tilpassede spil. I det tilpassede spil er alle de figurer, bygninger og øvrige elementer, som spilleren ikke kontrollerer, et udtryk for spillets programmerede adfærd. I flerspillerformen vil dele af disse figurer og bygninger være et udtryk for en anden spillers handlinger, strategier og motiver, og skal derfor tolkes på et andet grundlag. Man kan sige, flerspillerformen føjer endnu en kommunikativ ramme til det udgangspunkt, man finder i det tilpassede spil, i form af den intersubjektive kommunikation.

Noget tilsvarende er tilfældet i kampagneformen, men på en lidt anden måde. Her er der atter tale om en enkeltspillerform, hvor spilleren ikke skal forholde sig til en anden spiller, men blot til

spillets programmerede adfærd. Til gengæld integrerer kampagneformen spillets narrative grundtema i en mere overordnet fortælling. Fortællingen indebærer ikke så overraskende en række militære stridigheder mellem de befolkninger, der bebor spillets landskab. Den formidles i kraft af små filmsekvenser, som danner overgang mellem de enkelte kampe. Filmsekvenserne udstyrer de netop overståede spilforløb med en slags narrativt "pay-off" og udmunder typisk i en ny opgave. I forbindelse med disse opgaver er situationen defineret på forhånd. Spilleren har ikke indflydelse på kombinationen af landskaber, racer, modsætninger og alliancer. Til gengæld kan kampagnen tilbyde spilleren nogle mere varierede opgaver, som f.eks. at holde en stilling i et vist tidsrum eller at rense en by for zombier. Kampagneformens fortælling udstyrer spilaktiviteten med en baggrund og nogle motiver, der går ud over spillets grundform. Man kan sige, at fortællingen føjer endnu en kommunikativ ramme til det udgangspunkt, man finder i det tilpassede spil. Spillets landskaber og figurer kan nu også ses som udtryk for de intriger og stridigheder, der indgår som et centralt element i den fortælling, der danner ramme om spilaktiviteten. Det vil være op til spilleren, hvor stor en vægt denne kommunikative ramme tillægges. Man kan vælge at lade kampagneformens fortælling være den centrale kommunikative ramme for spilaktiviteten, eller man kan vælge at fokusere på de elementer, kampagneformen har til fælles med den tilpassede form. Forskellen på de tre former kan opsummeres i skemaet nedenfor.

	Tilpasset form	**Flerspillerform**	**Kampagneform**
Spilsituation	*Enkeltspiller:* *Spiller mestrer system*	*Flerspiller:* *Spiller mestrer system som led i kommunikation med andre spillere*	*Enkeltspiller:* *Spiller mestrer system*
Opsætning	*Afgøres af spiller*	*Afgøres af spillere*	*Afgjort på forhånd*
Kommunikativ ramme	*Spillets grundform: System og verden*	*Spilleres indbyrdes kommunikation føjer ny kommunikativ ramme til spillets grundform*	*Kampagneformens fortælling føjer ny kommunikativ ramme til spillets grundform*

Skema 5: Oversigt over spilformer i Warcraft III

Spilformer og metakommunikation i case I

På den måde kan spillets system, verden og de spilformer, de integreres i, forklares med udgangspunkt i Batesons metakommunikationsbegreb, det vil sige som et spørgsmål om flere kommunikative rammer. Flerspillerformen kan beskrives som en kommunikativ ramme, der etableres i kraft af spillernes indbyrdes kommunikation, og som føjer en ny betydning til spillets system og verden. Tilsvarende kan kampagneformen beskrives som en kommunikativ ramme, der

etableres i kraft af den overordnede fortælling, og som føjer en alternativ betydning til spillets system og verden. Hvorvidt og hvordan spilleren i praksis forholder sig til disse kommunikative rammer, er til gengæld et empirisk spørgsmål. Det vil sige, det er et forhold, der må studeres i praksis, og det vil være genstanden for mine observationer og interviews i det kommende afsnit. Målsætningen for casestudiet er at præcisere kommunikation i computerspil med udgangspunkt i enkelt- og flerspillerformen, og til det formål vil jeg sammenligne to forskellige spillergruppers måde at forholde sig til den tilpassede form og flerspillerformen på. Fordelen ved at sammenligne disse to former er, at de er stort set identiske, hvis man ser bort fra flerspillerelementet. Før jeg går mere ind i det forhold, vil jeg dog præsentere selve spillergrupperne.

Portræt af spillergrupperne

Det er som sagt to spillergrupper, der danner udgangspunkt for undersøgelsen: En gruppe unge mænd og en far og en søn. De placerer sig forskelligt i forhold til de to principielle spillertyper, jeg præciserer ved indledningen til kapitlet (se side 28). Jeg skriver i den forbindelse, at spilaktiviteten både kan have karakter af en kontinuert social aktivitet og af en lejlighedsvis adspredelse. De unge mænd falder indenfor den første kategori: Deres fællesskab er i vid udstrækning er defineret af deres fælles interesser på spilcafeen, hvor man ofte møder dem på undersøgelsens tidspunkt. Faren og sønnen adskiller sig noget fra den anden spillertype, jeg beskriver med udgangspunkt i spørgeskemaundersøgelsen, men de kan til gengæld siges at udgøre et tydeligt eksempel på den anden mulighed: Spilaktiviteten som led i en lejlighedsvis adspredelse. På den måde udgør de to spillergrupper nogle meget forskellige udgangspunkter for spilaktiviteten, som jeg på de kommende side vil beskrive som et spørgsmål om deres varierende spilkulturer og spillerrelationer.

Med spilkultur mener jeg den overordnede betydningssammenhæng, spillet indgår i, og som bl.a. opstiller nogle bestemte idealer for spilaktiviteten. Spillerrelationerne vedrører til gengæld den konkrete samværsform, der gør sig gældende mellem spillerne, og som etablerer de konkrete vilkår, spilaktiviteten udfolder sig på. Spilkultur og spillerrelationer er indbyrdes forbundne på den måde, at spilkulturen former de konkrete spillerrelationer, samtidig med at spillerrelationerne bekræfter og opretholder spilkulturen. Spilkulturen har imidlertid en varierende karakter i de to sammenhænge, jeg beskæftiger mig med. I det første tilfælde orienterer spillerne sig i forhold til nogle idealer for spilaktiviteten, der deles af et større spillerfællesskab. I det andet tilfælde eksisterer idealerne kun for de to involverede spillere. I det første tilfælde eksisterer der således en spilkultur uafhængigt af spillergruppen, i det andet tilfælde eksisterer der ikke en sådan spilkultur. Når jeg i de kommende

afsnit beskriver de idealer for spilaktiviteten, man finder hos de to spillergrupper, vil jeg for overblikkets skyld referere til begge dele som spilkulturer. Ved analysens afslutning vil jeg imidlertid forholde mig mere indgående til forholdet mellem spillerelationer, spilkultur og konventionelle spilformer.

Under alle omstændigheder skaber spilkulturen og spillerrelationerne tilsammen en kommunikativ ramme, der er afgørende for den måde, spillet spilles på. Det vil sige, det er den kommunikative ramme der afgør, hvad spilaktiviteten går ud på, og hvordan den enkelte handling skal tolkes i den sammenhæng. I analysens anden halvdel vil jeg beskrive, hvordan det kommer til udtryk hos de to spillergrupper. Her vil jeg først beskrive de spilkulturer og spillerrelationer, det drejer sig om. Som det vil vise sig, har de unge mænd en meget kompetitiv samværsform og orienterer sig imod et fælles ideal om en jævnbyrdig kappestrid. Den anden vej rundt er farens og sønnens relationer i udgangspunktet karakteriseret ved en manglende jævnbyrdighed, og deres spilaktivitet går ud på at etablere et samvær på trods af denne forskel.

Eto'o, Lampard, Maldini og den gode sportsånd

Eto'o, Lampard og Maldini er hyppige gæster på den spilcafe, hvor jeg gennemfører mine feltstudier. Denne spilcafe er hovedsponsor bag en af de mest toneangivende computerspilklaner i Danmark, som bl.a. står bag det *warcraft*-hold, de er en del af på undersøgelsens tidspunkt. Sponsoratet indebærer blandt andet, at klanens medlemmer spiller gratis på spilcafeen, og af den grund kan man ofte træffe de tre her.

De er alle omkring tyve år og bruger en stor del af deres fritid på at spille *Warcraft III*. Eto'o beskriver sig selv som kassedame, Maldini arbejder også i en butik og Lampard går og venter på at en praktikplads skal dukke op. Hvis der ikke dukker nogen op skal han i skolepraktik den efterfølgende måned. I øjeblikket handler livet altså om *Warcraft III*, selvom det kun er for en begrænset periode. Da jeg følger op på deres gruppe efter et år, er *Warcraft III* delvist erstattet af ting som kærester, lærepladser og uddannelse i øvrigt. Det får dem imidlertid ikke til at tage aktiviteten mindre seriøst. De spiller computerspil på højt plan, og det er ikke noget man skal tage let på. De er, som mange andre unge mænd, meget kompetitive i deres tankegang. Det handler om at udnævne en vinder og en taber, hvad enten kampen finder sted på spilcafeen eller på Battle.net.

Battle.net er en række servere, som producenten bag *Warcraft III* stiller til rådighed via Internettet, og hvor *Warcraft III* spillere dels kan finde nogle andre at spille imod, og dels kan få "hostet" deres

spil[7]. Der er mange som benytter denne mulighed, og Battle.net udgør på den måde et større spillerforum med sine egne niveau-inddelinger og rangstiger. Efter Eto'o, Lampard og Maldinis udsagn er det ud fra et teknisk synspunkt bedst at spille over spilcafeens lokale netværk. Her slipper man for de såkaldte "lags"; midlertidige forsinkelser i overførslen af information, der placerer små lommer af vilkårlighed i de ellers stramt koordinerede kamphandlinger. Det lokale netværk kan til gengæld ikke tilbyde den brede vifte af kvalificerede modstandere, som spillerne behøver for at holde deres færdigheder ved lige, derfor foretrækker de Battle.net. Eto'o, Lampard og Maldini foretrækker med andre ord teknisk dårligere løsning for i stedet at få adgang til noget, de finder vigtigere: kvalificerede modstandere. Det vidner om, hvor centralt konkurrenceelementet er for deres tilgang til *Warcraft III* og deres samvær i almindelighed.

Battle.net er ikke den eneste spilsammenhæng. Der skelnes mellem ladderspil, klankrige og turneringer. Ladderspil refererer til Battle.nets "ladder" eller rangstige, dvs. en top tusind over spillerne, inddelt i forhold til de "experience points", de har optjent undervejs. De opfattes af Eto'o, Lampard og Maldini som individuelle træningskampe, men det indebærer ikke desto mindre en vis prestige at ligge højt på rangstigen, som det er tilfældet for Lampard og Eto'o. På et lidt højere niveau af organisering ligger klankrigene, som er aftalte styrkeprøver mellem forskellige hold eller sammenslutninger af spillere, men det er i forbindelse med de internationale turneringer, at man finder de helt store gevinster. De indledende runder af disse turneringer afvikles over battle.net, men finalerne afvikles under stor højtidelighed rundt omkring i Europas storbyer. At nå frem til disse turneringer er virkelig noget stort, og de er et tilbagevende samtaleemne hos Eto'o, Lampard og Maldini. Battle.net, klanen og turneringerne er i det hele taget afgørende for deres samvær: De udgør den skala, som de kan måle sig selv og hinanden på.

Spilcafeen, klanen, Battle.net og turneringerne indebærer en mere eller mindre åbenlys rangordning af spillerne i forhold til deres spillefærdigheder. Mest åbenlys er den i forbindelse med turneringerne, som i sagens natur går ud på at udskille de gode fra de mindre gode spillere, og på Battle.net, hvor ladderen angiver spillernes nummer i rækken uden videre dikkedarer. Mindst åbenlys er den på spilcafeen og i diskussionerne omkring klanen, hvor alternative kriterier for anerkendelse og prestige er til debat. I alle tilfælde handler det om konkurrence og om rangorden, og når Eto'o, Lampard og Maldini diskuterer deres aktiviteter på battle.net, spilcafeen og i klanen springer to temaer i øjnene: Forsøget på at afgrænse en særlig seriøs og professionel spilkultur, der

[7] Det vil sige, at spillet i praksis afvikles via en af disse servere.

adskiller sig fra mindre lødige former, og den indbyrdes kamp om at definere denne kultur og fastholde sin egen status og anerkendelsesværdighed i den forbindelse.

For at lægge ud med den professionelle spilkultur, er Eto'o, Lampard og Maldinis væsentligste referencepunkt "det seriøse spil". Da jeg i forbindelse med mit interview spørger, om de opfatter *Warcraft III* "som Middle-earth[8] eller som et skakspil", lyder Eto'os svar:

> *Der er i hvert fald mere skak i det, end der er rollespil i det (…) I starten, når du sidder og gennemfører singleplayer, så er det selvfølgelig meget sjovt, så er jeg ham der, så bygger jeg ham der, og så ham der (…) men altså ligeså snart du begynder at spille det rigtigt…*

Man kan altså godt nære en naiv forkærlighed for spillets eventyrverden, men ligeså snart man begynder at spille rigtigt, er det noget andet, der gælder. Man kan også godt adsprede sig med at sende små tekstbeskeder til med- eller modspillere, mens spillet skrider frem, men:

> *Når man spiller rigtigt, (…) så skriver man 'held og lykke' ik', og så siger du ikke et ord, og så (…) er det meget vigtigt at den, der taber, han siger: GG, altså 'good game' (…). Det er meget vigtigt, at han siger det først. (…) man skal have gode manerer, hvis man spiller (…) på et højt plan*

Den ritualiserede kommunikation, der har etableret sig i Battle.net sammenhæng, falder indenfor det acceptable, fordi den er med til at etablere "den rette sportsånd" i kraft af gode manerer. Det udelukker ganske vist ikke, at man skriver alle mulige andre ting, men "*det er mindre seriøst, ik*'". Tilsvarende kan man godt spille arrangerede hold, f.eks. to mod to, sådan for hyggens skyld, men:

> *Lampard: ikke når jeg… altså hvis jeg skal spille seriøst, så spiller jeg stort set altid alene. (…) Der er ikke så meget konkurrence, hvis det er to hold. To mod to kan man godt lige. Men hvis det er tre mod tre eller fire mod fire, så…*
>
> *Maldini: så kan man ikke tage det seriøst.*

Som det fremgår, har kravet om seriøsitet også konsekvenser for spillets opsætning. Hvis man skal spille seriøst, skal man spille alene, det vil sige én mod én. Holdspillet betragtes som mindre seriøst, fordi der ikke er så megen konkurrence. Mens to mod to måske lige kan gå an, så er tre mod tre eller fire mod fire helt uacceptabelt. Dels fordi det bliver helt umuligt at overskue mængden af enheder på skærmen, dels fordi at det forudsætter, at alle spillere skal være på samme niveau, ellers

[8] Middle-earth er den fiktive verden, der danner udgangspunkt for handlingen i Tolkiens trilogi om Ringenes Herre (1954 til 1955)

risikerer man at en enkelt spiller trækker hele sit hold ned. Holdspillet multiplicerer med andre ord mængden af vilkårligheder i spillet og forhindrer den rene, jævnbyrdige kappestrid, der for Eto'o, Lampard og Maldini udgør spillets rette ånd. Som jeg vil vende tilbage til senere, betjener faren og sønnen sig almindeligvis af en noget anderledes opsætning.

Eto'o Lampard og Maldini er imidlertid ikke mere sportslige, end de kan afvige fra deres principper, når lysten melder sig. Man spiller et holdspil for hyggens skyld, hvis det er længe siden man har set hinanden sidst. Man er muligvis også lidt mere tilbøjelig til at chatte, hvis det nu er en, man kender godt. Og hvad de gode manerer angår:

> *Eto'o:…Man har sådan en hoved-account, og så har man et par stykker (…) der bare bliver brugt til at være rigtig, rigtig 'lame' på, altså hvor man bare sidder og…*
>
> *Maldini: tåger fuldstændig*
>
> *Eto'o: sviner én til og…*
>
> *AM: lame', altså det vil sige at være uforskammet, eller?*
>
> *Maldini: Altså hvis…*
>
> *Eto'o: Ja, og så sviner man folk til, og man går ind og dolker sin partner, og gør alt hvad man kan for at være et dumt svin, ik'.*

Eto'o og Maldini kommer med disse kommentarer i forbindelse med, at vi diskuterer spillernavne. Dem kan man nemlig godt have flere af, og de kan bruges til ethvert formål. Hvis bare man logger ind under et andet spillernavn, er der ikke noget i vejen for chikane, tilsvining, forræderi eller dårlig taber-mentalitet, når det er ved at være sidst på natten. "Hoved-accounten" dvs. den profil, som man oftest logger ind på, holdes adskilt fra disse aktiviteter, for den skal have en vis troværdighed:

> *AM: Med alle de her navne I har, hvad betragter I så som det vigtigste?*
>
> *(…)*
>
> *Maldini: Det er nok det navn, vi har, altså vores faste navn. Så folk ved, hvem vi er, ik'.*
>
> *Eto'o:(…) alt hvad der hedder [Eto'o] (…) hvis jeg har en [Eto'o]-account, hvor jeg bare sviner alle til og har tabt halvdelen af min kampe og sådan noget, så er det jo ikke særlig sejt.*

I forbindelse med Eto'o, Lampard og Maldinis klanaktiviteter, er det nødvendigt at have en troværdig og stabil identitet, der ikke er associeret med uacceptabel adfærd. Så længe man er logget ind på sin "hovedaccount", er man tilregnelig og i overensstemmelse med "den seriøse sportsånd", og de underlødige spilformer må begrænses til mere midlertidige og ustabile identiteter. Som det

fremgår, skal citaterne vedrørende ”det seriøse spil” altså ikke opfattes som en dækkende beskrivelse af Eto’o, Lampard og Maldinis adfærd. Det handler derimod om den selvopfattelse, de går til spillet med, og, ikke mindst, det ideal, de kappes om at definere i den konkrete interviewsituation. Definitionen på den gode sportsånd og den seriøse spilkultur bliver endnu en kampzone, bl.a. fordi det er med til at præcisere deres respektive placeringer indenfor deres indbyrdes hierarki. De fremhæver hver især de aspekter af situationen, der fremhæver deres egen status eller anerkendelsesværdighed: Det seriøse spil, den rette sportsånd, eller det dedikerede arbejde for klanen.

De har nemlig ikke den samme placering i klanen. Mens Eto’o og Lampard er blevet headhuntet til opgaven, fungerer Maldini som manager eller organiser, dvs., han står for den praktiske og strategiske koordinering af kampene. Han spiller, efter eget udsagn, ”*ikke på et lige så højt plan som de andre*”. Sådanne forskelle spiller en vis rolle i samtalen, hvor der opstår indtil flere små drillerier, som Eto’os:

> *… Hvis jeg skulle spille over LAN, så ville jeg hurtigt (…) blive træt af at spille mod [Maldini] og de andre modstandere fra cafeerne, og så ville jeg sidde og spille mod [Lampard] hele tiden. Og så ville jeg også blive træt af at prygle ham hele tiden.*

Som jeg skrev tidligere, er det lokale netværk (LAN) teknisk set en bedre løsning end at spille over nettet, da man undgår de såkaldte ”lags” (se side 61). Eto’o, Lampard og Maldini foretrækker imidlertid at spille over Internettet i form af Battle.net for, som Eto’o siger: Den begrænsede modstand, de andre kunne mønstre, ville hurtigt gøre det hele til en triviel affære. Kommentaren tjener altså ikke alene til at beskrive eller definere et givent genstandsfelt, den bruges også til at fasttømre sin egen identitet og overlegenhed i gruppen. Her har Eto’o taget føringen hvad selve spillet angår, og de andre synes ikke i voldsom grad at opponere imod dette. (Der er f.eks. ingen indvendinger imod udsagnet ovenfor). På den anden side har Maldini en veludviklet sans for kommunikation og udfører et stort arbejde som manager eller organiser for klanen på dette grundlag. Han fremhæver væsentligheden af denne funktion:

> *… jeg er manager, teamleader, altså jeg er den der står for … Nu siger jeg f.eks. til [Eto’o]: ”På mandag kl.8 skal vi spille og du har at være online, ik’” Og så er han også online, ik´*

Kommentaren accepteres ikke uden videre og korrigeres en anelse. Eto’o fastholder, at managerrollen ikke skal opfattes som en træner-rolle, og at han ofte ved mere om eventuelle

modstandere end Maldini gør. I løbet af samtalen ændres formuleringen af Maldinis rolle altså til følgende kompromis:

> *Mit job er, at (...) jeg skal sørge for, at de spiller, og de skal kunne koncentrere sig om at spille. Jeg skal tænke fremefter og sætte dem ind i klan[krige], samtidig med at jeg også skal have den feedback, som jeg talte om lige før ik'.*

Maldinis rolle bliver til slut defineret som en servicefunktion med en vis beslutningsmyndighed, der dog ikke er ubegrænset. Han er forpligtet på at inddrage spillernes feedback i sine beslutninger. Et væsentligt element i interviewet er denne løbende forhandling, hvor Eto'o, Lampard og Maldini prøver at nå frem til nogle definitioner af deres respektive roller. Den udspiller sig primært mellem Eto'o og Maldini, mens Lampard tager rollen som Eto'os tavse sekundant. Den er desuden ikke uden konflikter, for den har definitionen af et indbyrdes hierarki som et centralt tema.

Eto'o, Lampard og Maldinis samvær tager på den måde udgangspunkt i en overordnet spilkultur, som også er med til at forme deres indbyrdes relationer. Hvad den overordnede spilkultur angår, drejer det sig om den konkurrence-ånd, der knytter sig til battle.net, klanen, spilcafeen og de internationale turneringer. Denne spilkultur er dels med til at sætte rammerne for, hvad der opfattes som en acceptabel opsætning af spillet, og dels med til at forme Eto'o, Lampard og Maldinis indbyrdes relationer. Deres indbyrdes relationer kan på den måde beskrives som en vedvarende forhandling af et indbyrdes hierarki, med udgangspunkt i de sammenhænge som battle.net, klanen, spilcafeen og de internationale turneringer udgør.

Man kan spørge sig selv, om Eto'o, Lampard og Maldinis kompetitive samværsform netop bunder i, at deres fællesskab er et spilfællesskab. De kender hinanden fra spilcafeer rundt omkring i København og mødes for at spille. Da jeg opsøger dem efter et år, er interessen for *Warcraft III* som nævnt erstattet af andre ting, og hermed er deres venskaber også sat på standby. De udveksler måske lige nogle bemærkninger over MSN, men ser ellers ikke noget til hinanden. På det grundlag kan man forestille sig, at spilkulturen har været mere definerende for deres relationer end omvendt. Det vil sige, den kompetitive spilkultur, der knytter sig til battle.net, klanen og turneringerne, har haft stor indflydelse på de relationer, der eksisterer mellem Eto'o, Lampard og Maldini, og har derfor også spillet en større rolle i den kommunikative ramme, der etableres omkring spillet. Noget andet er tilfældet hos den anden spillergruppe, der indgår i dette case studie.

Lasse, Pelle og jagten på det jævnbyrdige samvær

Under mine besøg på spilcafeen har jeg undertiden set fædre ankomme med deres drenge for at tilbringe nogle timer på stedet. De kan ikke siges at udgøre kernen af spilcafeens kundegrundlag, men personalet er heller ikke uvant med de små familieenheder, der slår sig ned ved siden af tavse online rollespillere og larmende grupper af teenagedrenge. Det er tilmed også sket, at en mor har fulgt med sine drenge ned på spilcafeen for at lade dem slå sig løs i stedets udbud af spiltitler og netværksteknologi. Nogle af dem, der har deres gang på stedet, er Lasse og Pelle, far og søn, der ikke så lang tid forinden er begyndt at bruge spilcafeen som et mål for deres drengeture.

Pelle er tolv år. Der er ikke så forfærdelig længe til puberteten, men han er fortsat mere barn end teenager. Han holder børnefødselsdage og går til spejder. Han har kun sine lommepenge at gøre godt med, og turene på spilcafe er for ham et anseligt økonomisk udlæg, som far tager sig af. Lasse er sidst i 30'erne og har foruden Pelle to andre børn. Han har været ansat i marketingsbranchen i en årrække, men hans stilling er blevet nedlagt i forbindelse med en sparerunde, og han er nu arbejdsløs. Han bruger tilsyneladende en hel del af den tid, han nu har fået i overskud, på sine børn. De går til svømning, tager til ødegården i Sverige, kreerer effekter til Pelles live rollespil og kan altså også finde på at slå et slag omkring spilcafeen for at spille computerspil.

Det er imidlertid ikke en aktivitet, som han har stor erfaring i, og det foregiver han heller ikke at have. Af interviewene såvel som selve spilaktiviteten fremgår det tydeligt, at han er en novice på området, og Pelle er hans læremester. I det hele taget er Lasse og Pelles relation mangetydig, som den ofte er mellem forældre og store børn. Mens forældreautoriteten er intakt på visse felter, er den i aftagende på andre, og deres samvær bærer på én gang præg af ønsket om et fællesskab og af en løbende forhandling af magt på forskellige domæner som f.eks. computerspil. På den måde er deres samvær på spilcafeen formet af flere forhold. Der er på den ene side spørgsmålet om det faderlige opsyn, og hvem der betaler gildet. På den anden side er der spørgsmålet om computerspillet som videns- og erfaringsområde. Disse forhold implicerer hver især en vis asymmetri i relationen mellem far og søn, og det er på baggrund af disse asymmetrier, de forsøger at etablere et jævnbyrdigt samvær.

Af disse forhold er den mest åbenlyse i første omgang Lasses underlegenhed, når det vedrører selve spilaktiviteten. Det er ikke svært at se, hvem der er på udebane, og hvem der er på hjemmebane her, og Pelle er ikke sen til at lade ham vide det. Da Pelle f.eks. beretter om en af deres første besøg på en spilcafe, falder det sådan her:

Pelle: Der spillede han et eller andet bil spil, han kunne ikke følge med altså (…)

Lasse: Ja, jeg tog det nemme, jeg tænkte, nej det her, det kan jeg da godt finde ud af. Jeg skulle køre fra politiet, ik'… … Det mener jeg da mindede om virkeligheden.

Pelle: Det tog ham en halv time bare at finde bakgearet.

Lasse: Så tog det mig en halv time at finde bakgearet i én af de der biler (griner).

Pelle: Du sagde: "[Pelle], hvad laver den?"

Lasse: Jeg kunne godt se, at jeg manglede lidt forudsætninger dér.

Som det fremgår, hersker der en relativt stor konsensus mellem Lasse og Pelle, når det kommer til Lasses evner for computerspil. Pelle fremhæver hans forgæves forsøg på at mestre et bilspil, og Lasse medgiver, at han nok mangler lidt forudsætninger dér. Han forsøger ikke at korrigere det billede, Pelle tegner af situationen, og synes heller ikke at være generet af det. I hvert fald ikke når det er computerspil, vi taler om. Lasse påpeger senere, at det faktisk var "lidt af en bet" med det bilspil. Mens han gladelig anerkender Pelles overlegenhed, når det kommer til alle mulige andre computerspilsuniverser, havde han nok betragtet bilen som sit eget domæne. På den måde accepterer Lasse bl.a. Pelles overlegenhed og grovkornede bemærkninger, fordi de begrænser sig til det aktuelle domæne. Accepten af Pelles overlegenhed på dette punkt er måske ligefrem en forudsætning for at kunne blive en del af hans verden.

På andre områder er det Lasse, der har overhånden, f.eks. når det vedrører økonomien og accepten af spilcafeen som sådan. Han og Pelle har flere år tilbage været inde på en spilcafe, som Lasse fandt lidt lurvet, og derfor var motivet for det første besøg på spilcafeen bl.a. at undersøge stedet. Han var "*nysgerrig for at finde ud af, om det var et sted, hvor man ku' slippe ungerne lidt løs*". Foruden selve spilaktiviteten præges samværet på spilcafeen altså af en anden dagsorden, nemlig det faderlige opsyn, og her er det Lasse, der har det sidste ord. (I hvert fald lidt endnu). Det fremgår yderligere af, at det ikke er altid, Lasse spiller med. Det hænder også han tager sig en kop kaffe og ser til, mens Pelle slår sig løs med sine venner. Ydermere er det ham, der har pengene. Pelle har naturligvis sine lommepenge, men de afhænger i sidste ende også af Lasses velvilje. På den måde implicerer Lasses forældreautoritet og økonomiske formåen en anden form for asymmetrisk magtrelation mellem Lasse og Pelle, og her er det Lasse, der er den stærke.

Pelle har en interesse i at fremhæve spilerfaringen som den seriøse dagsorden og ovenstående som mere underordnede. Han kommenterer i flere omgange, at fordelen ved at spille sammen med far er,

at det er ham, der betaler. Det siges ikke uden en vis hån. Hvis man ikke kan finde ud af spillet, kan man da altid finde ud af at betale. Den anden vej rundt har Lasse en interesse i at reducere betydningen af selve spillet i forhold til det at være sammen. Da samtalen på et tidspunkt lander på spørgsmålet om at spille imod hinanden eller sammen imod computeren, siger han:

> *… om vi er 'mod' hinanden eller koopererer, eller er sammen om at løse noget. Det tror jeg ikke er så afgørende. Altså.. … for selv om man er imod hinanden, så er man jo sammen et sted henne og laver noget, ik´? Og løser en opgave*

Lasse vælger at fokusere på det forhold, at de er et sted henne for at lave noget sammen. Det er den fælles oplevelse, der er i centrum. Hvor Pelle opfatter selve spillet som kernen i situationen, fremhæver Lasse samværet. Disse perspektiver skal vise sig at være afgørende for den måde, hvorpå Lasse og Pelle går til *Warcraft III* i praksis. Som jeg vil vende tilbage til, er Lasse og Pelles forudsætninger for forskellige til, at de kan indgå i en egentlig fælles spilaktivitet, og af den grund kommer fokus i spilsituationen til at ligge på samværet. Man kan sige, at samværet danner udgangspunkt for en alternativ kommunikativ ramme omkring spillet.

Nu kan man hurtigt få det indtryk, at Pelle og Lasses samvær er en bitter kamp om dagsordenen, men det ville være en forhastet konklusion. Der er snarere tale om, at Pelle og Lasse på baggrund af en række asymmetriske magtforhold forsøger at etablere et jævnbyrdigt samvær. Pelle driller sin far, som mange tolvårige drenge gør, men han ændrer mærkbart attitude, da Lasse introducerer et foruroligende perspektiv: Hvor sjovt andre fædre og sønner har det, når de spiller med hinanden:

> *AM:… Hvad er så forskellen, når du spiller mod [Lasse] i forhold til, når du spiller mod [Rud][9]?*
>
> *Pelle: Øh, [Rud], han kan finde ud af det.*
>
> *AM: Men er det alligevel ikke lidt rart at tage på spilcafe og spille med [Lasse], eller?*
>
> *Pelle: Jo, jo, fordi, det er jo ham, der betaler.*
>
> *(…)*
>
> *AM: Så det er simpelthen mest derfor?*
>
> *Pelle: Jamen, det er også lidt sjovt, så har man nogen at lære et eller andet.*
>
> *(…)*

[9] Rud er Pelles klassekammerat, som han ofte spiller computerspil med

Lasse: ...Jeg kan huske, nej, det var en anden dag, vi var dernede... … Så kom der to, øh, fra samme familie, kunne jeg høre på deres stemmer, ik' Sådan perifert lagde jeg mærke til det, men jeg troede, det var to brødre. Men det viste sig jo så, at det var far og søn ... Men de var fuldt, øh, de levede sig fuldstændigt ind i dét på samme niveau … der gik lang tid, før jeg at jeg sådan fandt ud af, at det var far og søn, ik'… Men det var sjovt at se, fordi de var fuldstændigt sådan på samme niveau, og kunne… altså, de var meget jævnbyrdige, ik'.

(…)

AM:… Okay. Kunne du godt tænke dig, at spille på den måde med [Pelle] på et tidspunkt?

Lasse: Ja, det synes… [jeg] så rigtig sjovt ud.

Pelle: Vi har spillet "Battlefield"… Det kan han godt finde ud af.

Lasse: Ja, jeg er meget god til at være menig soldat.

Pelle: Men vi kan godt spille sammen … det gjorde vi bare ikke.

Pelle fastholder ved indledningen til passagen, at han primært spiller med sin far, fordi det er ham, der betaler, og fordi det er sjovt at have nogen, man kan lære noget. Lasse stiller ikke spørgsmålstegn ved denne forklaring, men udtrykker i stedet beundring for en anden far og søn, han har set spille sammen. Han fremhæver den jævnbyrdighed, han tilsyneladende ikke mener, er til stede, når han spiller med Pelle. Det får Pelle til at ændre sin attitude og fastholde, at Lasse alligevel godt kan finde ud af noget, "*vi kan godt spille sammen, det gjorde vi bare ikke*". Passagen vidner på én gang om idealet for deres spilaktivitet: Det jævnbyrdige samvær, og bestræbelserne på at fastholde denne jævnbyrdighed på trods af den asymmetri, der karakteriserer udgangspunktet. Pelle er nu engang den bedste spiller, og Lasse er nu engang den, der betaler gildet, og bestemmer hvornår det skal slutte. Det er et sted imellem de to yderpunkter, at et fælles rum for samværet skal findes.

Bestræbelserne på at opretholde et fælles rum for samværet har også stor betydning for den måde, spilaktiviteten organiseres på. Ofte spiller Pelle og Lasse ikke engang det samme spil, men sidder ved siden af hinanden med deres respektive titler; *Warcraft III* og *Battlefield 1942* (EA Games 2002) henholdsvis. I tilfælde af at de spiller det samme spil, er der ikke nødvendigvis tale om, at de er i gang med en fælles mission, men derimod at de forholder sig til det samme fiktive univers i en mere overordnet forstand. På den måde må deres spilkultur og indbyrdes relationer siges at adskille sig påfaldende fra den foregående gruppes.

Hvor Eto'o, Lampard og Maldini tager deres udgangspunkt i den konkurrenceprægede spilkultur, der knytter sig til spilcafeen, battle.net og det fælles medlemskab af klanen, så er spilaktiviteten hos Lasse og Pelle en blandt flere aktiviteter, som far og søn giver sig af med i fællesskab. På den måde er Lasse og Pelles far-søn relation med til at definere en anden "spilkultur" (se side 28). Her har spillet karakter af en lejlighedsvis adspredelse, der først og fremmest skal skabe samvær. Jævnbyrdigheden er ganske vist et fjernt ideal for dette samvær, men det står i stærk kontrast til de konkrete forskelle, der præger deres relation i praksis. Som jeg påpegede ved indledningen til analysen, eksisterer der et andet forhold mellem spilkultur og spillerrelationer hos Lasse og Pelle, end det var tilfældet hos Eto'o, Lampard og Maldini. Jeg skriver på side 28, at den spilkultur, der gør sig gældende i forbindelse med battle.net, klanen og spilcafeen, synes at være definerende for Eto'o, Lampard og Maldinis relationer. Hos Lasse og Pelle synes det derimod at være deres mangeårige relation som far og søn, der er definerende for en alternativ "spilkultur" og dermed også for den kommunikative ramme, der etableres omkring spillet.

Lasse og Pelle prøver altså at etablere en spilsituation, hvor det er muligt at fokusere på samværet frem for deres forskelligartede forudsætninger, f.eks. ved at spille i parallelle universer. Da jeg beder dem spille sammen i *Warcraft III*, er der tale om en meget uvant situation – dels fordi Lasse ikke har spillet *Warcraft III* før, og dels fordi at de kun sjældent befinder sig i en egentlig alliance med hinanden. Der er på den måde ikke tale om en "typisk" spilsituation, men derimod et forsøg på at opretholde en balance i samværet til trods for de forhindringer, jeg og spillet lægger i vejen for det. På den måde er der tale om en spilsituation, som jeg selv har bragt til veje, og den vil også blive tolket på dette grundlag. Det vil sige, Lasse og Pelles adfærd vil ikke blive tolket som et udtryk den måde, de spiller computerspil på i almindelig, men derimod som et udtryk for en aktuelle situation, hvor det konkrete spil, jeg beder dem om at spille, udfordrer den balance, de forsøger at opretholde. Og situationen bliver mildt sagt presset til det yderste. I det kommende afsnit vil jeg forholde mig lidt mere indgående til, hvordan den konkrete spilaktivitet tager sig ud hos de to spillergrupper.

Strategi, modstrategi og alternative strategier i Warcraft III

De to spillergruppers spilkultur og relationer skaber nogle meget forskellige udgangspunkter for spilaktiviteten og den kommunikative ramme, der etableres på den baggrund. I det første tilfælde bliver spilaktiviteten til et spørgsmål om strategi og modstrategi. Maldini afviger ganske vist en lille smule fra dette ideal, og på den måde peger hans strategi i retning af den tilgang, man finder hos Lasse og Pelle. Her bliver spilaktiviteten til et spørgsmål om at udforske spillets verden med

udgangspunkt i de færdigheder, man nu engang besidder, og ved at hjælpe hinanden på vej. På den måde er spilaktiviteten hos Eto'o, Lampard og Maldini en form for kommunikation i sig selv, mens den hos Lasse og Pelle er genstanden for kommunikationen. I det kommende vil jeg beskrive disse tilgange mere indgående. Jeg vil præcisere de strategier og modstrategier, som Eto'o, Lampard og Maldini lægger ned over spillet, og de kommunikationssituationer som enkelt- og flerspillerformen udgør på den baggrund. Herefter vil jeg beskrive den alternative tilgang, som Lasse og Pelle praktiserer, og de kommunikationssituationer, som enkelt- og flerspillerformen udgør her.

Warcraft III som et spørgsmål om strategi og modstrategi

For Eto'o, Lampard og Maldini handler *Warcraft III* om strategi og modstrategi. De har hver især nogle genkendelige fremgangsmåder, som de tilpasser den modstander, de er oppe imod. Det er i hvert fald tilfældet hos Eto'o og Lampard, der begge synes at have analysen af modstanderen som et helt centralt forhold i deres strategi. Maldini repræsenterer en lidt anden fremgangmåde, der kan være med til at perspektivere de to andre.

Først og fremmest synes Eto'o, Lampard og Maldinis kampe at forløbe efter et helt overordnet mønster: Etablering, sondering, angreb, oprustning, angreb, oprustning, angreb. I forbindelse med etableringen bygges de mest elementære bygninger, og der produceres den nødvendige mængde af enheder til den første ekspedition. Herefter påbegyndes sonderingen, der kan enten kan gå ud på at lokalisere modstanderen eller at finde passende steder til eventuelle kolonier. Såfremt modstanderen lokaliseres hurtigt, vil forløbet bevæge sig over i en serie af kampe mod modstanderen, der kombineres med en løbende produktion af enheder og opgraderinger. Kampene vil fortsætte til en af parterne enten er udslettet eller har trukket sig. Såfremt modstanderen ikke lokaliseres hurtigt, vil der først optræde et indledende forløb, hvor spillerne konsoliderer sig. Dette overordnede mønster kan danne udgangspunkt for en mangfoldighed af variationer i forhold til, om modstanderen findes tidligt eller sent i spillet, om han pludselig prioriterer en ny type enheder eller lignende. På den måde tilpasses strategien løbende de konkrete vilkår i spillet, ikke mindst den spiller, man er oppe imod.

Eto'o, Lampard og Maldini har nogle genkendelige strategier, der kan beskrives som hhv. minimalistisk-offensiv, moderat-offensiv og defensiv-ekspansiv. Både Eto'o og Lampard satser på en hurtig lokalisering og udslettelse af modstanderen, men hvor Lampard bruger en vis mængde ressourcer på sikkerhedsforanstaltninger, sætter Eto'o alt på et bræt. Til sammenligning er den hurtige lokalisering af modstanderen mindre betydningsfuld for Maldini, der i stedet bruger mange

ressourcer på at ekspandere ud i spillets landskab. Man kan desuden se, hvordan de tilpasser deres strategier den konkrete modstander, og at det f.eks. er særdeles afgørende, om det computeren eller en anden spiller, de er oppe imod. Det vil jeg nu forholde mig lidt mere indgående til.

Eto'o er velkendt for sin minimalisme, som består i at benytte så simple kampenheder som overhovedet muligt. Der bruges kun minimal tid og ressourcer på at få etableret det, som udfra erfaringen er tilstrækkeligt til et indledende angreb, hvorefter alt sættes ind på at lokalisere og angribe modstanderen. Herefter fortsættes angrebene indenfor så korte tidsintervaller, at modstanderen forhindres i at retablere sig eller forsøge sig med andre strategier. Det er en strategi, der forudsætter stor virtuositet mht. mikrostyringen af enheder. Det er også en strategi, der forudsætter stor selvsikkerhed, eftersom det er lidt af en satsning udelukkende at basere sin strategi på hurtighed. Den største trussel imod denne strategi er en undervurdering af modstanderens styrke, og det sker til vores store overraskelse, da Eto'o skal spille imod computeren. Han tager sig tilsyneladende for god tid til at opsøge modstanderen, som derfor er blevet for stærk, da han omsider indleder sit første angreb. Han trækker sig tilbage for at genopbygge det tabte, og vender herefter tilbage. Processen trækker ud, og det bliver fatalt for Eto'o. Han bruger netop ikke ressourcer på at etablere kolonier, eftersom hans strategi består i en lynhurtig lokalisering og nedkæmpning af modstanderen. Da hans guldmine på et tidspunkt løber tør for guld, har han altså ikke sikret sig et alternativ og har ikke mange chancer for at vinde et afsluttende slag. Da alt håb er ude, vælger han at trække sig. Noget slukøret.

Det, som jeg har været vidne til, er temmelig uhørt. Som det også gerne skulle fremgå af det foregående afsnit, er Eto'o efter manges opfattelse en ukronet konge på spilcafeen. At han skulle tabe til computeren kommer som lidt af en overraskelse. Det giver imidlertid en analytisk indsigt i Eto'os strategi og flerspillerformen i almindelighed. Eto'os strategi består nemlig i at obstruere modstanderens strategi, og det forudsætter jo, at modstanderen har sådan en. Efter Eto'o, Lampard og Maldinis opfattelse, er computeren ikke i stand til at lægge en strategi. Computeren adfærd er programmeret, den bygger sine ting i en fast rækkefølge, og den forholder sig ikke til sin modstander, i hvert fald ikke i samme omfang, som en spiller gør det. Det betyder af den grund noget, om der er en computer eller en spiller i den anden ende, og Eto'o har f.eks. mere held med sit forehavende, da han skal spille mod Lampard.

Eto'os og Lampards strategier er begge temmelig offensive i den forstand, at de som et grundlæggende element har den hurtige lokalisering og efterfølgende chikane af modstanderen. De

venter ikke på, at modstanderen skal opsøge dem, det gælder om at have initiativet. Det er derfor meget interessant at se, hvad der sker, når deres strategier mødes. Ikke så overraskende indebærer det et højt tempo, for det er små marginaler, der afgør spillet. Begge arbejder hektisk på at komme først med et angreb, og Eto'o har allerede spejdere ude i landskabet i den indledende etableringsfase. Lampard er også hurtig, men ikke hurtig nok, og da han påbegynder sin sondering, er han så uheldig at løbe på Eto'o. At de løber på hinanden så tidligt i spillet er for så vidt en tilfældighed. Ingen af dem kunne forudse, at de skulle møde modstanderen i den forbindelse, eftersom de ikke engang kender hinandens placering endnu. Det bliver imidlertid denne tilfældighed, som kommer til at afgøre spillet. Lampard tager flugten på stedet, og Eto'o sætter efter ham. Derpå følger en lang jagt, hvor Lampard bevæger sig ned gennem landskabet, ind gennem sin egen base og nordpå igen med Eto'o efter sig, til det lykkes Eto'o at gøre det af med hans centrale figur. Eto'o kan vende tilbage til sin base med klare fordele – han har tildelt Lampard et stor tab, og han ved ydermere, hvor hans base befinder sig. Fra dette punkt kommer han konsekvent Lampard i forkøbet, og denne formår ikke at realisere nogle af sine forsøg på at genvinde fodfæstet. Da alt håb om at vinde slaget er ude, vælger han at kapitulere.

Det er i møder som dette, at Eto'os strategi bliver tydelig. I stedet for at spilde tid på sikkerhedsforanstaltninger sætter han alt ind på at overrumple Lampard, og det lykkes. Strategien afhænger til gengæld af, at Lampard reagerer som forventet – f.eks. at hans vælger at tage flugten frem for at tage kampen op i forbindelse med det første møde. Det er ikke til at sige, hvorfor han gør det. Måske er det indlysende for Lampard, at Eto'o har den absolutte fordel, måske er Lampard så uforberedt, at han lader sig overrumple. Under alle omstændigheder forsvarer man sig dårligere med ryggen mod sin angriber, og han havde formentlig haft større chancer, hvis han var gået til modangreb. Han ville have tildelt Eto'o flere tab, før han selv døde, og han ville heller ikke have vist ham vej til sin base. At Lampard vælger at gøre som han gør, peger på den kommunikation, der ligger i forholdet mellem strategi og modstrategi. Meget tyder på, at Eto'o formår at "psyke" Lampard, og at det netop er hans strategi. Ud fra enhver logisk betragtning havde det været smartere for Lampard at tage kampen op, men Eto'o tvinger ham tilsyneladende ind i en hovedløs flugt. Der føjer sig med andre ord en ny kommunikativ ramme til spillet. Sejr og nederlag afgøres ikke kun af Eto'os og Lampards behændige omgang med kampenheder i spillet, de afgøres også af den kommunikation, der ligger i disse handlinger. Modstanderens enheder er ikke længere kun et udtryk for en programmeret adfærd, de er også et udtryk for en andens spillers handlinger og intentioner. Det er ved at gennemskue disse intentioner og definere en passende modstrategi, at man vinder

spillet. Det vil jeg forholde mig lidt mere indgående til om lidt, men først vil jeg beskrive Maldinis strategi, som adskiller sig noget fra de andres.

Som jeg er inde på i forbindelse med mit portræt af spillergruppen, har Maldini ikke samme funktion i klanen som Eto'o og Lampard. De to spiller for klanen, mens Maldini har rollen som "manager" eller "teamleder" (se side 64). Han spiller efter eget udsagn "ikke på samme plan". Hos Maldini finder man altså en strategi, der ikke i samme grad er formet af klankrige og turneringer, og som indebærer en bredere anvendelse af spillet. Maldini er f.eks. langt mindre opsat på at opsøge sin modstander, og langt mere optaget af at ekspandere sin base, sin hær og sin tilstedeværelse i spillets landskab. Mens Eto'os minimalisme indebærer, at han kun udnytter en meget begrænset del af de mange muligheder, spillet stiller til rådighed, prioriterer Maldini ikke nær så stramt. Da jeg iagttager ham spille mod computeren, arbejder han f.eks. på at få adgang til en teleporterings-magi, som han sideløbende forklarer, at han holder meget af. Den forudsætter ganske vist, at man bygger en masse bygninger, man kan teleportere sine enheder imellem, og det går der megen tid med. Men så kan man også komme hurtigt rundt. Maldinis defensiv-ekspansive strategi medfører altså en anden type spil, hvor etablering og konsolidering optager en langt større del af spiltiden, og hvor den hurtige lokalisering af modstanderen nedprioriteres. Man aner, at der bag selve kappestriden ligger et andet motiv for at spille. Et motiv der vedrører glæden ved selve spillet: Det at kunne teleportere sine enheder rundt bliver ikke kun et middel til at overvinde modstanderen, det bliver også et mål i sig selv. Dette mål har desuden en tendens til at overskygge det, som er kernen i Eto'os og Lampards strategier, nemlig analysen af modstanderen, og han har derfor svært ved at hamle op med dem.

Det stiller ham f.eks. dårligt, da han skal spille imod Lampard. Hans defensiv-ekspansive strategi er temmelig sårbar i forhold til Lampards hurtige og ubønhørlige chikane, og han forhindres lige så målrettet i at gennemføre sin strategi, som Lampard tidligere blev forhindret af Eto'o. Det påfaldende er her, at Lampards fremgangsmåde lægger sig tættere op ad Eto'os, nu hvor han har Maldini som sin modstander. Han er hurtigere og mere pågående med sin chikane, og det er tydeligt, han tør tage flere chancer, når han har med Maldini at gøre. Strategien tilpasses modspilleren, og det er afgørende for flerspillerformen som kommunikationsform. Det vil jeg nu beskrive lidt mere indgående.

Som det fremgår af ovenstående beskrivelser, er strategier og modstrategier et centralt begreb, når man har med Eto'o, Lampard og Maldinis tilgang til *Warcraft III* at gøre. De har hver især en særlig

måde at gå til spillet på, som de varierer i forhold til, hvem de sidder overfor. Her bliver det altså afgørende, om der er en computer eller en spiller i den anden ende. Når jeg spørger Eto'o, Lampard og Maldini, hvad der er forskellen på at spille mod computeren og imod andre spillere, lyder svaret:

> *Lampard: Altså, når du spiller mod andre spillere, så er det jo mere med træk og modtræk, computeren, så er der et fast træk i det, du laver.*
>
> *Maldini: Den har faste builds for hver race, og der gør den det samme og det samme…*
>
> *Eto'o: Der er den ikke lige så klog som skakcomputeren*

Forskellen på enkelt- og flerspillersammenhængen er afgørende. Det er et spørgsmål om strategisk tænkning. Er det nødvendigt at forholde sig til sin modstanders strategi, eller kan man nøjes med at udføre en række rutineprægede handlinger? Eto'os kommentar vedrørende skakcomputeren er central i den forbindelse. Efter hans opfattelse er den computerstyrede modstander i *Warcraft III* ikke ligeså klog som skakcomputeren, og forskellen synes efter hans udsagn at bunde i computerens forudsigelighed og dens manglende evne til at overskue et længere forløb. Efter hans opfattelse er det ikke muligt at give den computerstyrede modstander i *Warcraft III* det samme overblik som skakcomputeren. Alene de 64 mulige positioner i skak danner udgangspunkt for en uoverskuelig mængde kombinationsmuligheder og *Warcraft III* har langt flere mulige positioner og handlinger.

Nu er *Warcraft III* en simulation af et fiktivt landskab, og hver eneste position og handling har ikke en central strategisk betydning, som det er tilfældet i skak. Spillet kunne meget vel koges ned til en mere begrænset mængde handlinger og positioner, som alt i alt ville indebære en mindre kompleksitet end den, man finder i skakspillet. Skakspillets diskrete felter og træk gør det imidlertid mere egnet til en analyse, mens realtime strategispillet, hvor spillerne ikke handler efter tur, er sværere at reducere til en række adskilte handlinger. Af den grund kan Eto'o godt have ret i praksis. Mens Deep Blue, der slog Kasparov i 1997, er i stand til at se flere træk frem, så kan den computerstyrede modstander i *Warcraft III* kun reagere på spillerens umiddelbare handlinger. Mens den første har noget, der med lidt god vilje kunne kaldes en strategi, så har den anden kun en taktik, der er den samme fra gang til gang. Spildesignerne har blandt andet kompenseret for denne mangel ved at give den computerstyrede modstander et forspring med hensyn til indsamling af ressourcer og produktion af enheder. Det får den bare ikke nogen strategi af. Ifølge Eto'o, Lampard og Maldini er det ganske enkelt for nemt at forudsige computerens handlinger, den er ikke i stand til at overraske sin spiller. Den lever altså ikke op til det, der efter deres mening er kernen i *Warcraft III*:

Vekselvirkningen mellem strategi og modstrategi. Én ting er at mestre systemet, en anden ting er at gennemskue og overvinde en anden person, der mestrer det ligeså godt.

Eto'o, Lampard og Maldini etablerer med andre ord et grundlæggende skel mellem at spille mod computeren og mod andre spillere. Jeg er derfor interesseret i at vide, hvordan man ser forskel. Kunne man f.eks. risikere at forveksle en computer med en rigtig spiller, hvis man sad og spillede over battle.net? Her lyder svaret lidt overraskende:

> *Maldini: Der skal meget til.*
>
> *Eto'o: Nej, det skal der ikke.*
>
> *Lampard: Det kunne bare være en dårlig spiller.*
>
> *Eto'o: (…) Hvis man bare skriver 'good luck' lige i starten, så behøver man ikke at skrive mere… Nej jeg tror..*
>
> *AM: Den skal skrive 'good luck'? (…)*
>
> *Eto'o: Ja, eller 'hi, good luck' eller 'good game', eller et eller andet…*
>
> *Maldini: Et eller andet*
>
> *Eto'o: Bare... den skal bare sige et ord. Eller… den behøver faktisk ikke at sige noget…*

Maldini mener der skal meget til for at lade sig snyde, men det mener de to andre ikke. Der kunne ligeså godt være tale om en dårlig spiller. Den skal bare kunne chatte, og det er i virkeligheden også underordnet. Denne uenighed er særligt interessant, fordi Maldini i virkeligheden er den af de tre, der giver sig mindst af med at analysere sin modstander. Eto'o og Lampard, som er topspillere i klanen, mener sagtens de kunne blive snydt af en computer, der gav sig ud for at være en spiller. Det er ikke et spørgsmål om, hvad de ser på skærmen, det er et spørgsmål om, hvad de læser ind i det. Mens det er trivielt at mestre et system, er det interessant at gennemskue og overvinde en modstander. Også selvom der i bund og grund skulle være tale om nøjagtig det samme handlingsforløb. Spillets udfordring ligger i kommunikationens kompleksitet: At spilleren løbende ser begivenhederne i spillets verden som et udtryk for en anden spillers tilstedeværelse og mulige strategier, og ikke som et udtryk for en programmeret procedure.

Det kaster et nyt lys over Eto'os nederlag til computeren. Selv forklarer han dette nederlag med, at det er så længe siden, han har spillet enkeltspiller spil, at han ikke er bekendt med den opdaterede AI. Derfor undervurderer han sin modstander. Man kunne imidlertid også forestille sig, at Eto'o er så vant til at spille imod menneskelige modstandere, at hans strategi primært bygger på denne form

for kommunikation. Den minimalistisk-offensive strategi, han lægger for dagen, består netop i at forhindre modstanderen i at gennemføre sin egen strategi – at chikanere vedkommende og få ham til at begå fejl, han ellers ikke ville have begået. Computeren har bare ikke en strategi og begår strengt taget heller ikke fejl – den følger en programmeret adfærd, som den i begrænset grad tilpasser modstanderens handlinger. Derfor nytter det ikke noget at chikanere den. Forskellen bliver tydelig i sammenligningen med Eto'os sejr over Lampard. Udfaldet af denne kamp afgøres som sagt tidligt i spillet, da de to tilfældigt løber på hinanden, og Lampard tager flugten. Her havde det formentlig været mere fordelagtigt for Lampard at tage kampen op. Så hurtigt tænker man bare ikke, når man bliver overrumplet, som Lampard gjorde. Spillet afgøres således ikke kun af den måde, de hver især mestrer det programmerede system på, det afgøres også af den kommunikation, som denne aktivitet er et udtryk for. Man kan sige, at den elementære bemestring af det programmerede system sættes ind i en ny kommunikativ ramme: Den bliver et udtryk for spillernes løbende udveksling mellem strategi og modstrategi, og det er i kraft af denne løbende udveksling, den enkelte handling og begivenhed får sin mening.

Denne kommunikative ramme er imidlertid ikke en nødvendig konsekvens af flerspillerformen, den behøver ikke blive etableret. Maldini er f.eks. meget mindre tilbøjelig til at analysere sin modstander, han arbejder i stedet målrettet på at konsolidere sig i spillets landskab, så han kan stå stærkt mod det, der kommer. Han fokuserer i højere grad på den elementære bemestring af det programmerede system, og virker mindre optaget af den kommunikative ramme, der knytter sig til udvekslingen af strategi og modstrategi. Den kommunikative ramme, Lasse og Pelle etablerer omkring spillet, afviger tilsvarende fra Eto'os og Lampards. Hos Eto'o og Lampard er spilaktiviteten en form for kommunikation i sig selv. Hos Lasse og Pelle bliver spilaktiviteten til genstanden for kommunikationen, det vil sige, fokus forskyder sig fra spilaktiviteten til deres samvær omkring den.

Warcraft III som en genstand for samvær

Jeg beskrev tidligere Lasse og Pelles samvær som et samspil mellem flere asymmetriske magtrelationer. Lasse har pengene og autoriteten, mens Pelle har den absolutte overhånd, hvad spillene angår. Deres samvær indebærer en vedvarende balancegang, hvor de forsøger at opretholde et rum for jævnbyrdigt samvær på trods af deres indbyrdes forskelle. På den måde består de konkrete spilforløb i et forsøg på at finde en balance mellem deres forskellige forudsætninger. De har i udgangspunktet nogle forskellige opfattelser af spillet, og de mester det også med varierende

succes. Det gør det svært at mødes i selve spilaktiviteten, og Lasse og Pelle etablerer derfor en alternativ kommunikativ ramme omkring spillet. Hvor den kommunikative ramme hos Eto'o, Lampard og delvist Maldini knytter sig til vekselvirkningen mellem strategi og modstrategi, så knytter Lasse og Pelles kommunikative ramme sig til deres samvær omkring spillet. På den måde prøver de at afbøde konsekvensen af de konflikter, der opstår på baggrund af deres forskellige færdigheder.

For at lægge ud med deres respektive opfattelser af spillet, spørger jeg på et tidspunkt Pelle, om *Warcraft III* minder mest om skak eller Middle-earth[10]. Han svarer:

> *Jeg synes mest det bare handler om at dræbe de andre (…) det er ikke så meget … det er selvfølgelig strategi, sådan, man skal have forsvar og angreb. Men alligevel … jeg synes ikke… måske ligesom Age of empires…*

Pelle har tydeligvis svært ved at forholde sig til mine kategorier. *Warcraft III* minder hverken om skak eller om Middle-earth, det handler mest om at dræbe de andre, lidt ligesom computerspillet *Age of Empires*. Svaret bærer præg af, at han med sine tolv år ikke er vant til at foretage abstrakte sammenligninger på tværs af medier, men mit spørgsmål synes også at ramme helt ved siden af hans kategorier: Skak og Middle-earth synes ikke at være et relevant sammenligningsgrundlag for ham. Pelle er mere tilbøjelig til at sammenligne med andre computerspil, muligvis fordi de har været der så længe, han kan huske. De repræsenterer ikke noget nyt fænomen, som han prøver at forstå med udgangspunkt i et ældre fænomen, de repræsenterer en kategori i sig selv. Pelle prøver med andre ord ikke at forholde sig til denne kategori, som han ville forholde sig til et mere traditionelt brætspil. Han går derimod til det som et spørgsmål om udforskning. I forbindelse med at vi snakker om tekstbeskrivelserne i spillet, siger han følgende:

> *Allerførste gang jeg skulle prøve, så vidste jeg ikke hvad heroborgen var, og hovedbasen og alt muligt. Så vidste jeg slet ikke, hvad jeg skulle gøre. Så byggede jeg bare alt muligt.*

Pelle forholder sig til computerspillet ved at prøve sig frem. Han finder det både for trivielt og for tidskrævende at læse spillets tekstbeskeder. Når en ny magi er blevet tilgængelig, bliver den afprøvet på de nærmeste enheder, og hvis man støder på en forhindring i spillet, gennemprøves de mest plausible muligheder, til en løsning er fundet. Noget af baggrunden for denne fremgangsmåde er selvfølgelig, at spillet er engelsksproget. Selvom tolvårige er temmelig dygtige til engelsk i

[10] Se note 8

dagens Danmark, kan det godt være svært at tyde nogle af de mere avancerede tekstbeskeder, særligt når man har truslen om et snarligt angreb hængende over hovedet. Der er dog også meget, der tyder på, at denne udforskning er en fornøjelse i sig selv. For eksempel begrænser Pelle sig ikke til en enkelt race, da jeg har lejlighed til at iagttage ham. Mens det er mere eller mindre udelukket for Eto'o, Lampard og Maldini at bruge tid på andet end den specifikke race, de har lært at mestre til det sublime, så skifter Pelle midtvejs. Han får lyst til at se lidt nærmere på natelverne, for dem plejer hans ven Rud at spille med, og han har "nogle syge drager"[11]. At få fat på en syg drage, at opbygge en stor hær, at få adgang til nogle seje magier. Det synes at være denne basale fornøjelse ved at mestre *Warcraft III*'s system, der danner udgangspunkt for Pelles spiloplevelse.

Man kan ikke ligefrem hævde, det er fornøjelsen ved at mestre *Warcraft III*'s system, der karakteriserer Lasses spiloplevelse. Der er nærmere tale om, at han med tiltagende frustration prøver at danne sig et billede af spillets helt elementære sammenhænge. Det gør han dels ved at spørge Pelle, dels ved at sidde og dvæle længe ved de beskrivelser, der knytter sig til hvert enkelt element i spillet. Lasse synes med andre ord at prøve at danne sig en forståelse af hvert enkelt element på forhånd, frem for at kaste sig ud i det, som Pelle gør det. Han fremgangsmåde minder lidt om den måde, man sætter sig ind i et traditionelt brætspil på. Der er ganske vist flere årsager til dette forhold. Da jeg i forbindelse med interviewet kommenterer denne forskel i deres tilgang, svarer han:

> *Nu har jeg ikke spillet så meget, vel, så jeg har ikke en intuitiv fornemmelse af hvad der skal ske.*

Hvis man som Pelle har erfaring med tidligere spil indenfor denne genre, er det en relativt overskuelig opgave at prøve sig frem. Er man derimod helt blank, som Lasse synes at være, er der brug for mere introduktion end det. Det er altså ikke kun hans opfattelse af spillets grundlæggende egenskaber, der afstedkommer denne adfærd, det er også et spørgsmål om hans forudsætninger. Da vi kommer ind på, hvilke spil Lasse virkelig synes om, fremhæver han *Battlefield 1942*, for:

> *… det er jo det man kender fra historiebøgerne, ik'?(…) og så er det jo nemmere at leve sig ind i den verden.*

[11] Her skal betegnelsen "syg" ikke tolkes som en fysisk tilstand, men derimod som et slangudtryk for noget der er "helt vildt", grænseoverskridende og fantastisk.

Her er der altså tale om en spilverden, der er i bedre overensstemmelse med Lasses interesser, og hvor han tilsyneladende har lettere ved at bruge sin baggrundsviden til at orientere sig i spillet. Denne baggrundsviden har han imidlertid ikke i forbindelse med Warcraft III, her er han mere afhængig af at få pindet spillets sammenhænge ud.

Der er alt i alt stor forskel på Lasses og Pelles forudsætninger når det kommer til computerspil. Normalt reducerer de betydningen af denne forskel ved at vælge nogle spil, der kan rumme deres respektive færdigheder og temperamenter. I *Battlefield 1942* kan Pelle f.eks. fare omkring og skyde på alt, der bevæger sig, mens Lasse kan hygge sig med at udforske de tanks og kampfly, der er forholdsvis nøjagtige gengivelser af krigsmateriellet fra anden verdenskrig. Nu beder jeg dem imidlertid spille *Warcraft III*, et temmelig avanceret strategispil. Som jeg skriver på side 70, placerer jeg dem i en uvant spilsituation, der sætter deres indbyrdes balance på en prøve: Hvordan danner man bro over de forskelle, der beskrives ovenfor?

Lasses interaktion med *Warcraft III* kan beskrives som en kamp for overlevelse. Pelles kan til gengæld beskrives som en vanskelig opgave, der kompliceres af, at han skal hjælpe sin far undervejs. Tonen bliver gradvist mere irritabel fra Pelles side, som spillet skrider frem, og Lasse prøver for sin part at fastholde en humoristisk distance, der kan reducere betydningen af nederlaget. I de følgende afsnit vil jeg lægge ud med at beskrive deres konkrete fremgangsmåde i spillet, og hvordan den adskiller sig fra Eto'o, Lampard og Maldinis fremgangsmåde. Herefter vil jeg foreholde mig lidt mere indgående til, hvad der sker, når de skal spille sammen.

Lasses første spil indledes med et langvarigt forsøg på at gennemskue menneskeracens bygninger og enheder. Det er hans første møde med Warcraft III, og han er ikke bekendt med funktionerne i spillet. Det gør det ikke lettere, at der tilsyneladende er visse uoverensstemmelser mellem det ridderunivers, han kender, og den form, det antager i *Warcraft III*. Mens Lasse er nogenlunde bekendt med spillets verden, så er han ubekendt med den type programmeret system, der er tale om. Man skal have erfaring med strategispil for at finde det indlysende, at nye soldater produceres i bygninger, eller at nogle bygninger er forudsætninger for andre. Hvorfor skal man f.eks. have et savværk for at kunne opgradere et udsigtstårn til et forsvarsværk? Disse forhold forudsætter ikke alene en drenget fascination af ridder- og eventyruniverset, det forudsætter også en grundlæggende accept og intuitiv forståelse af, hvordan et programmeret system af denne type fungerer. Hvad Lasse heller ikke ved er, at der er sat en tidsfrist på hans bestræbelser. Det ved Pelle til gengæld, og han bryder med mellemrum ind for at få sat Lasse i gang. Det er dog ikke altid Lasse er villig til at

høre på ham, muligvis fordi han ikke rigtig finder hans indvendinger relevante. Pelle trækker på skuldrene: *jeg siger det bare inden du bliver totalt smadret*. En forsmag på, hvad der venter ham, får han imidlertid, da modstanderen foretager et lynhurtigt angreb på hans base, tilintetgør forsvarsværket og forsvinder igen. Lasse sidder noget overrumplet tilbage og må indse, at det ikke alene er et meget indviklet, men også et meget fjendtligt univers, og det varer heller ikke længe, for den endelige udslettelse kommer til ham.

Alt imens Lasse gør sig disse bestræbelser, sidder Pelle ved siden af med sit eget spil. Hans forudsætninger for at mestre systemet er noget bedre end Lasses, og han arbejder målrettet på at få etableret en base og en hær. Der synes imidlertid også at være et æstetisk hensyn i den forbindelse: Hans bygninger placeres i sirlige rækker, og han praler gerne af sin hær og sine særlige enheder efterhånden som spillet skrider frem: *Se far, en stor hær jeg har.* Også Pelle synes dog at være presset af spillets øvrige beboere og den trussel, de udgør mod hans eksistens i spillet. Relativt tidligt angribes han af modstanderen, som stort set mejer hele hans hær ned, før han trækker sig igen. Det hele bliver ikke lettere af, at Lasse sidder ved siden af og beder om hans hjælp. Pelle må ved flere lejligheder forlade sine aktiviteter og hjælpe sin far på vej, men det forhindrer selvfølgelig ikke computeren i at angribe. Desuden løber han tør for guld. Og ikke nok med det. Da det lykkes ham at erobre en ny guldmine, har modstanderen den frækhed at annektere den og hermed forhindre hans adgang til ressourcen. Det varer altså heller ikke længe, før Pelle er færdig.

Pelle har ikke ligefrem held med at udslette modstanderen i disse spil, men spillet synes på den anden side også at indebære en rent æstetisk nydelse. Han placerer sine bygninger i sirlige rækker, og bruger gerne ekstra tid og ressourcer på at nyde synet af en effekt. I forbindelse med at han genopbygger sin hær efter det første angreb, får han lyst til at afprøve sin helts nyeste magi. Han prøver ihærdigt at tiltrække Lasses opmærksomhed, mens han lader det gå ud over nogle træer i nærheden:

> *… far, vil du set en magi jeg kan, vil du se en magi jeg kan, som kan fjerne træer. Vil du se den? Prøv og se den magi...*

At bruge tid og energi på den slags narrestreger ville være helt utænkelig for Eto'o, Lampard og Maldini, og det kunne meget vel være den slags marginaler, der afgjorde en jævnbyrdig kappestrid. For Pelle synes det imidlertid at være et motiv for at spille, det er den kommunikative ramme, han lægger ned over spillet. Det er udforskningen af spillets verden, der er i centrum, hvad enten man gør det alene eller i selskab med andre.

På den måde udviser Lasse og Pelle en helt forskellig adfærd i *Warcraft III*. Lasse forsøger at danne sig et overblik over spillet ved at læse de mange beskrivelser, mens Pelle danner sig nogle grundlæggende erfaringer om dets sammenhænge ved at prøve sig frem. I begge tilfælde er det imidlertid spillet som verden og som programmeret system, der er i centrum for deres bestræbelser. De prøver ikke at integrere disse elementer i en overordnet strategi eller en analyse af deres modstander, som det er tilfældet hos Eto'o, Lampard og Maldini. Jeg er derfor interesseret i at se, hvad der sker, når de spiller sammen.

Egentlig ville jeg gerne have set dem spille mod hinanden, for at have et direkte sammenligningsgrundlag i forhold til Eto'o, Lampard og Maldini. Lasses begrænsede færdigheder og den tiltagende irritation i Pelles tonefald, får mig imidlertid på andre tanker. Deres indbyrdes balance er allerede rigeligt udfordret, og jeg synes ikke, jeg kan forsvare at presse dem yderligere. Som jeg tidligere har været inde på, har jeg allerede placeret dem i en uvant spilsituation, der truer den balance, der hersker imellem dem (se side 70), og jeg finder det ikke etisk forsvarligt, at presse dem yderligere. Jeg ser dem i stedet spille sammen i en alliance, og det svarer faktisk meget godt til den måde, Pelle almindeligvis spiller *Warcraft III* med sin ven Rud på. Man slår sig sammen mod computeren, og så bliver det hele pludselig meget lettere. Nu er Lasse bare ikke Rud.

Pelle foreslår af forskellige grunde, at Lasse spiller udød i anden omgang, men det viser sig at være svært for ham at sætte sig ind i den nye race. Mens han har en vis forståelse af, hvad, betegnelser som "farm", "peasant", "barracks", "footman", "rifleman" og "knight" dækker over, finder han det mindre indlysende, hvad betegnelser som "ziggurat", "acolyte", "ghoul", "crypt" og "crypt fiend" dækker over. Pelle prøver også at sætte sig ind i en ny race, nemlig natelverne, men det er ikke så let. Dels skal Lasse have hjælp undervejs, dels kan det være svært at gennemskue, hvad de enkelte enheder kan. Pelle beder sin far om at oversætte nogle af tekstbeskederne, (nu han alligevel sidder der), men Lasse har for travlt til at høre ham. Der bliver dog tid til at aflægge Lasses base et besøg og invitere ham ned til sin egen: … *Prøv at kigge på min base, hvor sej den er.* Lasse kaster pligtskyldigt et blik på Pelles bedrifter og vender tilbage til sit eget igen. På den måde går den første del af spillet med, at de hver især sysler med deres egen hær og base, uden at de for alvor udnytter det faktum, at de er allierede. Et stykke inde spillet får Pelle imidlertid den ide, at han vil opføre et byggeri i Lasses base. Det kan faktisk lade sig gøre, og Pelle bliver vældig begejstret over ideen. Han når desværre ikke at arbejde videre på projektet, før modstanderen indleder et mere målrettet angreb på Lasse. Pelle henter en reserve af kampenheder op fra sin egen base, men den bliver hurtig udslettet, og han beslutter sig i stedet for at evakuere Lasses base og sende hans resterende enheder

tilbage til sin egen. Her prøver han at bygge en ny base til Lasse, men da det ikke lykkes for ham, overlader han atter musen til Lasse med besked om at nu må han klare sig selv. På dette punkt opløser Pelle i praksis deres alliance, og lader Lasse være Lasse. I resten af spillet prøver de hver især at redde, hvad der reddes kan – uden det store held. Deres alliance i spillet viser sig ikke at være nogen fordel.

Lasse og Pelles forsøg på at spille sammen sætter deres indbyrdes balance på en prøve. Lasse er godt mast, da han omsider kan se op fra skærmen igen. Han har virkelig været på arbejde den forløbne times tid. Dette arbejde har dels bestået i en nærmest uoverskuelig læringsopgave, og dels i et forsøg på at møde Pelles tiltagende irritation med en humoristisk distance, og det er lidt af en kommunikationsopgave – selv for en marketingsmand. Forskellen på deres spilfærdigheder skaber en voldsom ubalance i spilsituationen, og deres kommunikation kommer derfor til at bestå i et forsøg på at kompensere for dette forhold. Det vil sige, mens spilaktiviteten hos Eto'o og Lampard bliver til en form for kommunikation i sig selv, så bliver spilaktiviteten til genstanden for kommunikationen hos Lasse og Pelle. Der er tale om meget forskellige former for kommunikation. I det første tilfælde består kommunikationen i den løbende analyse af modstanderens handlinger, i det aktuelle tilfælde består kommunikationen i en række samtaler omkring spillet. Det drejer sig især om Pelles forsøg på at hjælpe Lasse og imponere ham med sine bedrifter. For at lægge ud med det første, består mange af samtalerne i Pelles forsøg på at hjælpe Lasse i gang:

> *Pelle: Tryk på den.*
>
> *Lasse: ja.*
>
> *Pelle: Det har du gjort. Tryk her og så tryk der (panel nederst på skærm), ja, så tryk på ham derovre, der, tryk her og tryk der (fortsat panel), og så laver du mange af dem.*

Lasse er lidt af en novice, og han er afhængig af Pelles vilje til at hjælpe ham på vej. Til gengæld er Lasses anerkendelse og beundring noget, som er værd at stræbe efter, også selvom han ikke kan spille. Efterhånden som Pelle får eksperimenteret sig frem til nye enheder, prøver han at tiltrække farens opmærksomhed. På et tidspunkt bygger han f.eks. en kæmpe, der kan rive hele træer op med rode:

> *Pelle: Se hvad jeg kan far. Jeg kan stjæle træer, fordi jeg er så stærk. Prøv at se!*
>
> *Lasse: Hvad kan du?*
>
> *Pelle: Prøv og se, prøv og se, nu klikker jeg på sådan et træ. Ups…*

Lasse: I ét hug! Det er meget godt.

Her ser vi et eksempel på, hvorfor Lasse alligevel er værd at have med på spilcafe: Han er ikke en kvalificeret medspiller, men han er til gengæld en far, og derfor er hans anerkendelse alligevel værd at stræbe efter. Lasses manglende spillefærdighed bliver måske ligefrem et plus, fordi han er så meget lettere at imponere. På den måde skifter samtalen imellem, at Pelle instruerer sin far og søger hans anerkendelse. Lasse prøver for sin part at reducere betydningen af sin underlegenhed ved at fastholde en humoristisk distance til spillet. Det gør han dels ved at finde morsomme betegnelser for elementer i spillet, dels ved at anlægge alternative perspektiver på situationer i spillet. Ved slutningen af spillet, lykkes det f.eks. for Pelle at annektere en guldmine. Han kan imidlertid ikke komme til at udnytte den, før han har dirigeret et magisk træ hen til stedet, og det tager lang tid. Mens han venter, finder følgende ordveksling sted:

Pelle: Prøv at se hvor langsomt det der træ er, det er mit, prøv at se hvor langsom det er.

Lasse: Er det et træ?

Pelle: Ja, den skal helt, prøv at se far, den skal helt derop (peger). Den skal helt derop.

Lasse: Så er det nok et egetræ.

Pelle forholder sig primært til enhedens aktuelle egenskab: Den er for langsom. At der er tale om et træ med ben, synes ikke at optage ham på noget plan. Lasse, som er mindre fortrolig med denne type univers, hæfter sig til gengæld ved dette forhold og kommer med en lille morsomhed i den forbindelse: Hvis det er et langsomt træ, må det helt bestemt være et egetræ. Enkelte steder bruger Lasse også denne ironiske distance som et forsvar mod den tiltagende irritation i Pelles stemme, som da Pelle kommenterer hans valg af enheder:

Pelle: Du har mange [ghouls] har du slet ikke nogen rigtige krigere?

Lasse: Jeg synes bare de så så søde ud.

De såkaldte ”ghouls” er de udødes basale kampenhed. Et zombielignende væsen som kun sjældent udtrykker sig på et forståeligt engelsk, og som holder af at spise ådsler. Der ingen tvivl om, at Lasses kommentar skal forstås ironisk. Det er efter alt at dømme hans måde at komme om ved Pelles kritik på uden at skulle diskutere disponeringer i spillet eller bede ham blande sig udenom.

Alt i alt resulterer den store forskel i Lasse og Pelles spilfærdigheder og den uvante spilsituation i, at selve spilforløbet er præget af en voldsom ubalance. Deres indbyrdes kommunikation går ud på at kompensere for denne ubalance. Dels ved at Pelle instruerer Lasse og søger hans anerkendelse, og

dels ved at Lasse fastholder en humoristisk distance til situationen. Disse samtaler involverer en helt anden type kommunikation, end det er tilfældet hos Eto'o, Lampard og Maldini. I det foregående tilfælde er der tale om koordinerede handlinger, der gør spilaktiviteten til en form for kommunikation i sig selv. I det aktuelle tilfælde er der tale om verbale udvekslinger, der gør spilaktiviteten til genstand for kommunikationen.

Nu er forskellen på de to cases delvist et resultat af selve undersøgelsens forløb. Som jeg tidligere var inde på, fandt jeg det ikke etisk forsvarligt at tvinge Lasse og Pelle ud i et modsætningsforhold på et tidspunkt, hvor deres relation i udgangspunktet var presset til det yderste. Af den grund spiller de sammen i en alliance mod computeren, hvor Eto'o, Lampard og Maldini spiller mod hinanden. Der er tale om to forskellige opsætninger af alliancer og modsætninger, som det beskrives ovenfor, og det kan naturligvis have haft indflydelse på de samlede spilsituationers forløb. Det kan f.eks. have haft indflydelse på, i hvor stort et omfang det har været relevant at føre en samtale udenom spillet. Disse spilsituationer svarer imidlertid godt til de idealer, som de to grupper giver udtryk for. Hos Eto'o, Lampard og Maldini er flerspillerformen mere eller mindre identisk med at spille mod andre spillere, de har kun hån til overs for computerens egenskaber som modstander. Desuden betragter de det som "mindre seriøst" at sende tekstbeskeder, mens man spiller (se side 62), kommunikationen bør ideelt begrænse sig til den koordinerede handling. Den anden vej rundt pointerer Lasse betydningen af samværet, og det er også centralt for Pelle. Han ser ikke noget problem i at spille mod computeren, og det kan sagtens forenes med flerspillerformen:

> *Jeg synes det er sjovest at spille sammen med andre. Men jeg har ikke noget imod computere, man kan jo bare sætte den på 'svær', og 'let', så øh… Men det er sjovest at spille mod computeren. Jeg havde fødselsdag for nyligt, og der var vi inde på computer cafeen, og der sad vi så og spillede sammen, og det er ret sjovt, så kan man sidde og sige: "Nej, hvad laver du? Og du skyder mig!" og sådan noget.*

Det er sjovest at spille sammen med andre, men det er sjovest at spille mod computeren. Dette udsagn kan tolkes som en selvmodsigelse, men det kan også tolkes som en bestemt forståelse af flerspillerformen. I denne forståelse indebærer flerspillerformen ikke nødvendigvis, man spiller mod andre spillere. Man kan godt spille sammen og spille mod computeren på samme tid, og en del af fornøjelsen består bl.a. i, at kunne sidde og sige ting til hinanden undervejs. Man tager del i en social aktivitet.

Det er denne sociale aktivitet, der synes at være i centrum for Pelle og Lasse. Deres flerspillerform defineres ikke teknisk i kraft af spillets specifikke opsætning, men derimod i kraft af det samvær, de etablerer omkring spillet. De sidder almindeligvis og spiller to separate versioner af det samme spil, gerne *Battlefield 1942*, hvor Lasse kan hygge sig med de præcise modeller af våben og fartøjer fra anden verdenskrig, mens Pelle kan skyde vildt omkring sig. For dem er flerspillerformen et spørgsmål om samvær.

Enkelt- og flerspillerformen og spilaktivitetens kommunikative aspekter.

På de forløbne sider har jeg beskrevet to spillergrupper og deres måde at gå til enkelt- og flerspillerformer i Warcraft III på. De to grupper indgår i nogle meget forskellige spilkulturer og besidder nogle meget forskellige indbyrdes relationer. Det bliver afgørende for den kommunikative ramme, de etablerer omkring spillet. I det ene tilfælde bliver spillet til et spørgsmål om strategi og modstrategi, i det andet tilfælde bliver spillet et spørgsmål om at etablere et samvær, og det indebærer nogle forskellige typer af kommunikation. For at starte med Eto'o, Lampard og Maldini, beskrev jeg på side 60 til 65 den spilkultur, de indgår i, og de indbyrdes relationer de besidder i forhold til hinanden. Her danner battle.net, klanen og aktiviteterne på spilcafeen udgangspunkt for en meget konkurrenceorienteret spilkultur, som går igen i forhandlingerne omkring deres indbyrdes hierarki. Spilkulturen er også med til at definere en ideel opsætning af spillet: Spiller mod spiller. For Lasse og Pelles vedkommende er deres relationer først og fremmest defineret ved, at de er far og søn. Denne relation er karakteriseret ved en stor asymmetri, blandt andet mht. deres respektive spilfærdigheder, og det gør det svært at spille med eller mod hinanden i teknisk forstand. Af den grund kommer far-søn relationen til at danne udgangspunkt for en alternativ "spilkultur": Spillet som en samværsform, og en alternativ opsætning: To parallelle spil. Forskellen på de to grupper opsummeres i skemaet nedenfor:

	Eto'o, Lampard og Maldini	**Lasse og Pelle**
Overordnet spilkultur	*Spil som konkurrence:* *Etablering af en asymmetrisk relation (vinder og taber) på baggrund af ideel jævnbyrdighed*	*Spil som samvær:* *Etablering af et jævnbyrdigt samvær på baggrund af en relation, der i udgangspunktet er asymmetrisk*
Indbyrdes relationer	*Hierarkiske relationer til forhandling*	*Far og søn relationer præget af asymmetri*
Ideel opsætning	*Én mod én*	*Parallelle spil*

Skema 6: Spillergruppernes relationer og spilkultur

Der eksisterer nogle forskellige forhold mellem spilkulturen og de indbyrdes relationer hos de to spillergrupper. Eto'o, Lampard og Maldinis relationer er en del af et større spilfællesskab med en bestemt spilkultur. De kender primært hinanden i kraft af dette spilfællesskab, og da deres fælles interesse for spillet ophører, bliver deres venskaber sat på standby. På den måde synes deres indbyrdes relationer og deres spilaktivitet i høj grad at være defineret af dette spilfællesskab og den spilkultur, det repræsenterer. Lasse og Pelle er til gengæld far og søn, og denne relation må siges at eksistere uafhængigt af spilaktiviteten. Den indebærer desuden en stor asymmetri, der gør det svært at spille sammen eller mod hinanden i teknisk forstand. Her er det altså de indbyrdes relationer, der kommer til at danne udgangspunkt for en alternativ "spilkultur". Man kan ligefrem hævde, at det kun er Eto'o, Lampard og Maldini, der har en spilkultur, forstået som nogle idealer for spilaktiviteten, der eksisterer uafhængigt af den enkelte spilsituation. Lasse og Pelle har til gengæld nogle idealer for det gode far-søn samvær, der kommer til at udgøre en alternativ vinkel på spillet.

Der eksisterer også forskellige grader af overensstemmelse mellem spilkultur og indbyrdes relationer på den ene side og forskellige typer af spil og spilopsætninger på den anden. Der er f.eks. stor overensstemmelse mellem Eto'o, Lampard og Maldinis spilkultur, deres indbyrdes relationer og deres foretrukne opsætning i *Warcraft III*. Der er til gengæld mindre overensstemmelse mellem Pelle og Lasses spilkultur og relationer og *Warcraft III* som helhed. Det hjælper ikke engang, at de spiller sammen i en alternativ opsætning, det truer endda med at vælte den balance, de opretholder. På den måde synes den spilaktivitet, *Warcraft III* lægger op til, at være mindre egnet til de indbyrdes relationer og den "spilkultur", Lasse og Pelle praktiserer, mens et spil som *Battlefield 1942* er et bedre udgangspunkt. Mit casestudie tillader ganske vist ikke nogen generaliseringer på dette punkt. Jeg har ikke foretaget en næranalyse af Lasse og Pelles spilaktivitet i *Battlefield 1942*, og har derfor ikke noget sammenligningsgrundlag. På baggrund af deres udsagn kan man dog formode, at forskellige typer af computerspil kan egne sig mere eller mindre til forskellige typer af spilkulturer i den forstand, at de opstiller nogle konkrete muligheder og begrænsninger for de kommunikative rammer, der lader sig etablere. Det kunne være et udgangspunkt for en ny undersøgelse, som således kunne tage udgangspunkt i en sammenligning på tværs af forskellige computerspil og computerspilgenrer.

Under alle omstændigheder etablerer spillerne i de to sammenhænge, jeg beskriver ovenfor, nogle meget forskellige kommunikative rammer omkring *Warcraft III*. Hos Eto'o, Lampard og Maldini er *Warcraft III* et spørgsmål om strategi og modstrategi. Spilaktiviteten går ud på at analysere sin modstanders strategi og formulere en modstrategi på den baggrund. Her bliver spilaktiviteten til en

form for kommunikation i sig selv, en koordineret handling, hvor spillerne løbende tilpasser deres egen fremgangsmåde i forhold til de vidnesbyrd om modspillerens handlinger, de kan aflæse i spillet. Hos Lasse og Pelle er *Warcraft III* derimod et spørgsmål om at etablere et samvær. Forskellen i deres spilfærdigheder er for stor til, at de kan spille sammen i teknisk forstand, og derfor forskydes fokus til deres samvær omkring spillet. Spilaktiviteten kommer altså ikke til at formidle deres indbyrdes kommunikation, den bliver til gengæld til en genstand for kommunikationen, der tager form af samtaler omkring spillet. Forskellene opsummeres i skemaet nedenfor.

	Eto'o, Lampard og Maldini	**Pelle og Lasse**
Kommunikativ ramme	*Spilaktivitet som et spørgsmål om strategi og modstrategi*	*Spilaktivitet som et spørgsmål om samvær*
Kommunikationens form	*Koordineret handling*	*Verbal kommunikation*
Forhold mellem spil og kommunikation	*Spilaktiviteten **er** kommunikationen*	*Spilaktiviteten **er genstand for** kommunikationen*
Spillets funktion	*Redskab til at aflæse og overvinde modstander*	*Ressource eller barriere for etablering af samvær*

Skema 7: Sammenhængen mellem spilaktivitet og kommunikation hos de to spillergrupper

Til den ene side kan spilaktiviteten opfattes som et spørgsmål om strategi og modstrategi, hvor kommunikationen har karakter af koordineret handling, og spillet er et redskab til at aflæse og overvinde sin modstander. Til den anden side kan spilaktiviteten opfattes som et spørgsmål om samvær, hvor kommunikationen har karakter af samtaler omkring spillet, hvorfor det i højere grad fungerer som en ressource eller en barriere for kommunikationen. Det er naturligvis meget skarpt tegnet op. For eksempel kan Eto'o, Lampard og Maldini også siges at benytte spillet som en ressource, de kan etablere et samvær omkring. På den måde skal ovenstående betragtes som to principielle aspekter af kommunikation i computerspil, der kan indgå i forskellige kombinationer. Mens det kvalitative studie ikke kan danne udgangspunkt for empiriske generaliseringer vedrørende spillernes adfærd i almindelighed, kan det altså bruges til at identificere og uddybe de principielle relationer, der eksisterer mellem kommunikation og spilaktivitet.

Til en opsamling bestemmes spilaktiviteten ikke alene af det specifikke computerspil. Spilaktiviteten bestemmes nok så meget af den overordnede spilkultur og de relationer, der eksisterer mellem spillerne udenfor spillet. Man kan sige, at disse relationer ikke sættes ud af kraft, når spillerne går i gang med at spille, de indgår som et led i spilsituationen. Spilaktiviteten opstår således i samspillet mellem spillernes relationer udenfor spillet og de relationer, spillet placerer dem

i. I nogle sammenhænge er der stor overensstemmelse mellem de to forhold, som det f.eks. er tilfældet hos Eto'o, Lampard og Maldini, i andre tilfælde er der mindre overensstemmelse, som det er tilfældet hos Pelle og Lasse. Her bliver det nødvendigt at omdefinere spilaktiviteten.

Det får samtidig konsekvenser for spilaktivitetens kommunikative aspekter. Man kan sige, at samspillet mellem spilkultur, spillerrelationer og spilopsætninger danner udgangspunkt for varierende kommunikative rammer, hvor spilaktiviteten har en varierende placering. Mens spilaktiviteten kan være en form for kommunikation i sig selv, kan den også være genstand for kommunikationen, og begge former er relevante for en forståelse af de kommunikative aspekter af computerspillet. Der er tale om nogle fundamentalt forskellige typer af kommunikation, ligesom selve computerspillets funktion som tekst og som medie er fundamentalt forskellig i de to sammenhænge. Begge perspektiver bør således indgå i en dækkende medievidenskabelig beskrivelse af kommunikation i computerspil.

På den måde danner det aktuelle casestudie baggrund for en præcisering af forholdet mellem spilaktivitet og kommunikation i computerspillet. Det står imidlertid fortsat tilbage at præcisere det programmerede systems betydning i den forbindelse. Mens alle former for spil, analoge såvel som digitale, kan danne udgangspunkt for de typer af kommunikation, der beskrives ovenfor, så udgør computerspillets programmerede system et særligt vilkår. I det kommende casestudie vil jeg sammenligne klassiske rollespilssituationer med online rollespilsituationer med det formål at præcisere den forandring, som det programmerede system afstedkommer i situationen.

Klassisk rollespil, online rollespil og spilsystemets medierende funktion

I det foregående casestudie præciserede jeg de kommunikative aspekter af spilaktiviteten med udgangspunkt i enkelt- og flerspillerformen. I det aktuelle casestudie vil jeg forholde mig mere indgående til det programmerede systems medierende funktion. Det vil jeg gøre ved at sammenligne en spilsituation, der omfatter et programmeret system, med en spilsituation, der ikke omfatter et sådant system. Mere præcist vil jeg sammenligne det klassiske rollespil med online rollespillet. Udgangspunktet for analysen er to rollespilsgrupper, der adskiller sig mht. alder, erfaring, og sammensætning af køn. De spiller til gengæld den samme type rollespil, *Dungeons & Dragons* 3,5, og begge grupper tæller indtil flere *World of Warcraft* entusiaster.

Ligesom det var tilfældet med den foregående case, indledte jeg undersøgelsesforløbet med en mindre spørgeskemaundersøgelse, der skulle give mig et indledende overblik over feltet og danne udgangspunkt for et kvalificeret valg af spil og spillergrupper. Jeg vil lægge ud med at trække nogle relevante konklusioner på denne undersøgelse frem, og gøre rede for mit valg af spil og spillergrupper på den baggrund. Herefter vil jeg foretage en mere indgående analyse af de rollespil, der ligger til grund for undersøgelsen: det klassiske rollespilsystem *Dungeons & Dragons* 3,5 (Herfra: *D&D*) og online rollespillet *World of Warcraft* (herfra: *WoW*). Endelig vil jeg analysere spillergrupperne og deres spilforløb.

Baggrund for valg af spil og spillere

Spørgeskemaundersøgelsen tager sit udgangspunkt i det danske rollespilsmiljø, som det former sig omkring butikker, kongresser og online fora i sommeren 2004. Det lykkedes mig alt i alt at få 111 besvarelser fra flere forskellige regioner og spilsammenhænge. I forbindelse med at jeg sendte mine spørgeskemaer ud, overså jeg imidlertid en central kontekst: Ungdomsskolen. Dette er en mangel, fordi det typisk er her man finder rollespilsmiljøets yngre publikum[12]. Af denne grund er teenagere underrepræsenterede i materialet. Det er ikke desto mindre muligt at præcisere nogle prototypiske spillergrupper med udgangspunkt i besvarelserne.

Først og fremmest kan undersøgelsen give et fingerpeg om den plads, rollespillet indtager i spillernes hverdag. Her kan man se, at den prototypiske spiller i materialet spiller 1-2 gange i ugen, 5-8 timer ad gangen og fortrinsvis hjemme eller hos venner. Weekenden er det foretrukne tidspunkt,

[12] I forbindelse med at jeg præsenterede resultaterne af spørgeskemaundersøgelsen på rollespilssiden www.rpgforum.dk, gjorde indtil flere rollespillere mig opmærksom på dette forhold.

og der er typisk tale om en eller flere faste grupper. Det tegner alt i alt et billede af rollespilsaktiviteten som en kontinuert social aktivitet, der finder sted i privat sammenhæng. Der er til gengæld en vis variation i forhold til aldersgrupperne. Her kan man se, at de yngre er mere tilbøjelige til at spille med forskellige grupper fra gang til gang, mens de ældre er mere tilbøjelige til at spille med den samme gruppe fra gang til gang. De to rollespilsgrupper, der indgår i selve casen, belyser dette mønster nærmere. Den ene gruppe spiller på en ungdomsskole og har et aldersgennemsnit på nitten. Her er gruppen temmelig løst defineret og varierer fra gang til gang. Den anden gruppe spiller i en rollespilsklub og har et aldersgennemsnit på fyrre. Deltagerne i denne gruppe har spillet sammen med hinanden gennem flere år.

Spørgeskemaet indeholdt desuden nogle spørgsmål om de typer af rollespil, der blev spillet: bordrollespil, liverollespil, computerrollespil og online rollespil Eftersom undersøgelsen blev gennemført i bordrollespilsmiljøet, angiver stort set alle de adspurgte at spille bordrollespil. Derudover angiver knap 60 % af de adspurgte at spille computerrollespil, dvs. computeriserede rollespil, der ikke involverer mere end én spiller. Denne gruppe er således større end den, der angiver at spille liverollespil. Det er til gengæld kun lidt over 20 % af de adspurgte, der angiver at spille online rollespil, dvs. computeriserede rollespil, man spiller over Internettet[13]. Endelig mener en stor del af de adspurgte (62 %) ikke, at computerrollespil kan kaldes rollespil, mens en mindre gruppe (27 %) mener det modsatte. På den baggrund kan man konstatere, at der eksisterer et mindre overlap mellem den klassiske rollespilskultur og online rollespilskulturen, men at de to kulturer bestemt ikke er sammenfaldende. Den aktuelle spørgeskemaundersøgelse beskriver først og fremmest det klassiske rollespilsmiljø, mens det ikke

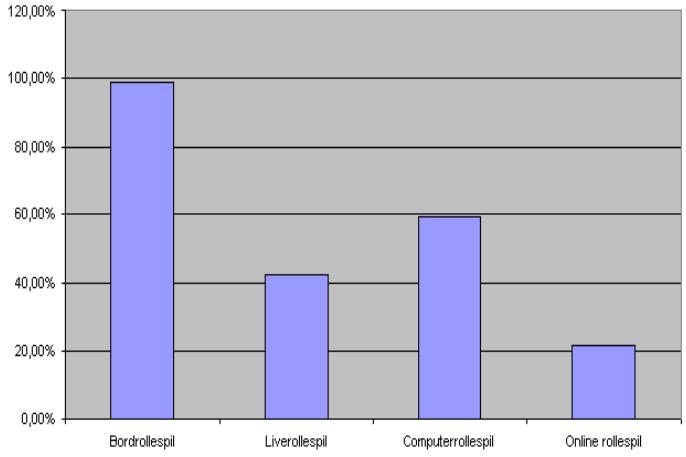

Diagram 1: Computerspillets udbredelse i rollespilsmiljøet

[13] Det skal for en god ordens skyld nævnes, at spørgeskemaundersøgelsen blev gennemført før lanceringen af *World of Warcraft*. På baggrund af dette online rollespils voldsomme succes kan man forestille sig, at tallene ser anderledes ud i dag.

er muligt at sige så meget om online rollespilsmiljøet. På den måde kan jeg sætte de konkrete rollespilsgrupper, der indgår i mit casestudie, i forhold til det klassiske rollespilsmiljø, men jeg kan ikke sige, hvordan de placerer sig i forhold til online rollespilsmiljøet.

Spørgeskemaundersøgelsen kan endvidere give et fingerpeg omkring de mest populære rollespilsystemer og genrer i det klassiske rollespilsmiljø. Her nævner flertallet af respondenterne rollespilsystemet *D&D* i dets varierende afskygninger, ligesom fantasy-genren som helhed er den foretrukne. Spørgeskemaundersøgelsen blev gennemført før lanceringen af *WoW*, og derfor indgår dette spil ikke i besvarelserne. Der er imidlertid mange lighedspunkter mellem *D&D* og *WoWs* opbygning, og begge tager udgangspunkt i fantasy-genren. Det gør det af flere grunde fordelagtigt at sammenligne de to spil. De rummer sammenlignelige elementer, og der er så mange, der spiller de to spil, at det rent faktisk er muligt at få fat på nogle spillergrupper, der spiller begge dele. Af den grund kom spillene *D&D* 3,5 og *WoW* til at danne udgangspunkt for mit andet casestudie, og de vil nu blive beskrevet mere indgående.

Dungeons and Dragons, World of Warcraft og systemets forskydning

Det klassiske rollespil er en sammensat aktivitet. Med udgangspunkt i et spilsystem og en række genrekonventioner definerer en flok spillere i fællesskab et fiktivt handlingsforløb. Denne aktivitet struktureres blandt andet af en kommunikativ rollefordeling, hvor en enkelt spiller tager rollen som spilleder, for at implementere reglerne og formidle et plot til de øvrige spillere. I online rollespillet simulerer et programmeret system dels spilsystemet og dels spillederens rolle, mens den resterende del af aktiviteten er op til spilleren eller spillerne.

I forbindelse med at jeg analyserede Warcraft III, tog jeg udgangspunkt i Aarseths distinktioner mellem struktur, verden og gameplay (Aarseth 2003 s. 2). Jeg fandt disse distinktioner egnede til at beskrive computerspillets dobbelte egenskab af system og verden, der danner udgangspunkt for spillernes handlinger, strategier og motiver. I det aktuelle casestudie forsøger jeg imidlertid at præcisere det programmerede systems medierende funktion ved at sammenligne det med en situation, hvor det ikke er til stede. I begge tilfælde giver det mening at tale om et system og en verden, men de kommer i stand på forskellig vis: I online rollespillet defineres system og verden af et programmeret system, i det klassiske rollespil defineres de af nogle regelbøger, en populærkulturel tradition og en kommunikativ rollefordeling. Det er med andre ord nødvendigt at forholde sig til spillet som et medie og inkludere et mediebegreb, der kan danne udgangspunkt for

en beskrivelse af disse forskelle. Her finder jeg Joshua Meyrowitz' definition på mediet som et miljø ganske velegnet.

I artiklen "Tre paradigmer i medieforskningen" (Meyrowitz 1997) beskriver Joshua Meyrowitz tre mulige mediebegreber. Efter hans synspunkt kan man enten vælge at gribe mediet an som en kanal, et sprog eller et miljø. Den første tilgang indebærer et relativt teknisk kommunikationsbegreb, hvor et specifikt indhold passerer mere eller mindre uforandret gennem mediets "kanal". Den anden tilgang tager højde for det enkelte medies særlige egenskaber, og den indflydelse det har på mediets betydningsindhold. Den tredje tilgang forholder sig til mediet i dets faktiske sociale og historiske realitet, og forholder sig på den måde til mediet som en specifik teknologi i en specifik social kontekst, der indebærer nogle specifikke konventioner for kommunikationen.

Den sidste definition er et velegnet udgangspunkt for den aktuelle analyse, eftersom den kan rumme de to spilsituationer, der er tale om. Det klassiske rollespil tager udgangspunkt i en specifik medieteknologi, nemlig regelbogen, og nogle specifikke konventioner for kommunikationen: Den kommunikative rollefordeling og den populærkulturelle genre. Online rollespillet tager udgangspunkt i en anden type medieteknologi, nemlig det programmerede system. Dette system simulerer ikke alene regelbogen, men også den verden, der i det klassiske rollespil opstår på baggrund af den populærkulturelle genre og den kommunikative rollefordeling. Genstanden for den aktuelle analyse vil være, hvordan forholdet mellem rollespillets enkeltelementer forandres, når et programmeret system på den måde simulerer dele af den klassiske rollespilsituation.

Jeg vil lægge ud med at analysere det materiale, der danner udgangspunkt for de to rollespilsituationer. I det klassiske rollespil er der som sagt tale om et spilsystem og en populærkulturel tradition. Ved spilsystem forstås de regelbøger, der benyttes i det aktuelle rollespil, i dette tilfælde *D&D* 3,5. Ved generel populærkulturel tradition skal forstås den fiktionsgenre, spillet placerer sig indenfor, i dette tilfælde fantasy-genren, som den defineres i *D&D* 3,5. Disse ressourcer omsættes til en delt oplevelse i kraft af en kommunikativ praksis, hvor en af spillerne påtager sig at foretage en indledende bearbejdning af baggrundsmaterialet og formidle det videre til de øvrige spillere. Fokus for tekstanalysen vil være *D&D* 3,5 grundregelsættet, som består af hhv. *Players Handbook*, *Dungeon Masters Guide* og *Monster Manual*. Desuden vil jeg beskrive og analysere ti klassiske fantasy-adventures fra sitet rpgarchive.com, som kan give et billede af de konventioner, der ligger til grund for spillederens bearbejdning.

Online rollespillet *WoW* omfatter ligesom det klassiske rollespil et system, der tager udgangspunkt i en populærkulturel tradition og som omsættes til en reel spiloplevelse i kraft af spillernes kommunikation med hinanden og med spillet. Der eksisterer imidlertid et nyt forhold mellem de elementer, der beskrives ovenfor. Først og fremmest har spilsystemet ikke form af et skriftligt materiale men derimod af et programmeret system, en audiovisuel simulation af spillets fiktive univers. Med simulation mener jeg en gengivelse af et forhold eller en proces ved hjælp af en logisk/matematisk beskrivelse i et programmeret system. Dette programmerede system implementerer ikke kun spilsystemet, det simulerer også dele af den kommunikation, der finder sted i det klassiske rollespil – bl.a. spillederens rolle. Det er desuden op til spilleren, om han vil spille spillet alene eller alliere sig med andre spillere. På den måde indebærer online rollespillet også, at de sociale rammer om spilaktiviteten ændrer karakter: Spilaktiviteten er potentielt individuel, og i det tilfælde, den omfatter samspil med andre spillere, kan dette samvær tage mange forskellige former. Man kan godt aftale med nogle venner at være online på et givent tidspunkt, men man kan også bare logge sig på og se, hvad der er af tilgængelige medspillere. Det er et noget andet udgangspunkt end den klassiske rollespilsgruppe, der sætter hinanden i stævne i det samme fysiske rum for at fokusere på en fælles aktivitet. Målsætningen med analysen af *WoW* vil derfor være at foretage en mere indgående analyse af den måde, det programmerede system integrerer elementer fra den klassiske rollespilsituation, og hvilke rammer der opstilles for handling og kommunikation i spillet på den baggrund.

Dungeons & Dragons 3,5

D&D er det første kommercielt distribuerede rollespil, og det har stadig en central position i rollespilsmiljøet. I forbindelse med min spørgeskemaundersøgelse angav majoriteten af de adspurgte f.eks. at spille det (se side 92). Det oprindelige spil blev skabt og lanceret af Gygax og Arneson i 1974 (Fine 1983 s. 14), og det er siden blevet underkastet indtil flere revisioner og justeringer. Den nyeste version går under betegnelsen *D&D* 3,5, og bygger på omkring tre årtiers erfaring med klassisk rollespil. Går man ind i en butik for at anskaffe sig det legendariske spil, får man imidlertid ikke andet end tre tykke regelbøger. Det er selvfølgelig også muligt at anskaffe sig alt muligt andet gear, der efter spilproducentens udsagn er mere eller mindre uundværligt for et vellykket spil, men kernen i spillet er dette omfattende sæt af regler, der definerer naturlovene for et fiktivt univers. Det er selvsagt, at disse regler i sig selv ikke kan skabe en spiloplevelse, der skal et større arbejde til. Spørgsmålet er bare, hvad dette arbejde består i. Formålet med denne del af

analysen vil dels være at foretage en indledende beskrivelse af det baggrundsmateriale, regelbøgerne udgør, og dels at præcisere nogle af de normer for dets bearbejdning, der fremgår af klassiske fantasy-adventures fra sitet rpgarchive.com.

Som sagt består *D&D* 3,5 i udgangspunktet i tre grundbøger. Disse grundbøger går under betegnelserne *Player's Handbook, Dungeon Masters Guide* og *Monster manual,* og alene titlerne giver nogle fingerpeg vedrørende rollefordelingen i spillet. Man kan være spiller og man kan være dungeon master og det har betydning for, hvilke informationer det er relevant at være i besiddelse af. *Player's Handbook* beskriver den del af systemet, der vedrører spillerkaraktererne og deres egenskaber, og definerer således spillerens domæne. *Dungeon Master's guide* beskriver spillets verden med dets lovmæssigheder og definerer således spillederens domæne. *Monster Manual* kan betragtes som en slags appendiks til den sidste og er et leksikon over det fiktive univers' mere eller mindre eksotiske fauna. Tilsammen definerer disse bøger dels lang række parametre, der kan bruges til at beskrive karakterer og fiktive verdener, og dels en række procedurer for, hvordan disse parametre skal tage i anvendelse.

Player's handbook (herefter: PH) omfatter først og fremmest en detaljeret gennemgang af alle de parametre, der skal til for at skabe en karakter. Disse er: Race, klasse, orientering, evner, færdigheder, egenskaber, besiddelser og magier. Mængden af information og kombinationsmuligheder er så overvældende, at det kan være svært give et samlet referat. For at gøre det lidt mere overskueligt kan man dele redskaberne op i de grundparametre, som definerer karakteren i dens udgangspunkt, de udviklingsparametre, der definerer karakteren over tid og endelig "supplementerne".

Hvad grundparametrene angår, defineres karakteren i sit udgangspunkt ved race, klasse, orientering og evner. Racen angiver karakterens grundlæggende fysik, udseende og temperament. Klassen angiver til gengæld en bestemt "profession" eller "kald", mens orientering angiver karakterens tilbøjelighed til at være god eller ond, lovlydig eller anarkistisk. Racer og klasser er kvalitative kategorier i den forstand, at de ikke lader sig kvantificere eller gradbøje. Man kan ikke være mere eller mindre dværg eller mere eller mindre munk. Det er til gengæld tilfældet med de evner, der er karakterens anden grundkomponent. Der kan være tale om parametre som styrke og intelligens, og spilleren starter ud med en række startværdier på disse parametre. I takt med at karakteren nedkæmper modstandere, øges dens erfaring, og den specialiseres i forskellige retninger. Her bliver udviklingsparametre som færdigheder, egenskaber og magier relevante. Erfaring måles i points, og

når karakteren når over et vist antal, stiger den et niveau. Når det sker, tildeles den en anden type points, færdighedspoints, som kan fordeles ud på de færdigheder, der er tilgængelige for den pågældende karakter. På den måde giver færdighederne spilleren mulighed for at specialisere sin karakter i nogle helt bestemte ting over tid. Noget andet er tilfældet med egenskaberne, der ikke gradbøjes i forhold til points. Det er så at sige "færdige pakker", som spilleren vælger, efterhånden som de bliver tilgængelige. Den primære forskel på færdigheder og egenskaber ligger i graden af specialisering, ikke i de typer af handlingskategorier, de dækker over. Endelig får karakteren løbende adgang til flere af de magier, der passer sig for den specifikke race og klasse, og der knytter sig en tilsvarende opadstigende kurve til karakterens besiddelser – det, jeg kalder supplementet. Karakteren starter ud med et grundbeløb, som kan bruges til basale våben, rustningselementer og andre objekter. Efterhånden som karakteren stiger i niveau og kommer i besiddelse af flere midler, kan nye ting anskaffes og erstatte de gamle. På den måde beskriver PH en række parametre, som spilleren kan bruge til at skabe sin karakter. Disse parametre tages i anvendelse i kraft af nogle procedurer.

Der findes f.eks. en procedure for, hvordan man skaber en karakter. Denne procedure definerer dels de relevante parametre, og dels hvordan man bestemmer specifikke værdier på disse parametre ved at kaste nogle bestemte terninger i et bestemt mønster. Tilsvarende eksisterer der en grundprocedure for, hvordan man bestemmer udfaldet af en handling i spillet. Denne grundprocedure består i at kaste en tyvesidet terning, modificere resultatet med udgangspunkt de relevante parametre og sammenligne det med sværhedsgraden af den ønskede handling. Her kommer parametrene altså til at definere et specifikt mulighedsrum for succes og fiasko. Det gør de i kraft af betegnelser som +1 eller -2. Man kan f.eks. forestille sig, at en spiller ønsker at springe over en kløft. På baggrund af sværhedsgraden af denne handling, kan sandsynligheden for succes f.eks. sættes til 0.5, og det endelige resultat herefter afgøres ved hjælp af et terningekast. Det vil sige, på en tyvesidet terning vil resultaterne 1 – 10 angive forskellige grader af fiasko, og 11 – 20 angive forskellige grader af succes. Den pågældende karakters egenskaber og besiddelser kan imidlertid trække resultatet i forskellige retninger. Der trækkes –1 fra resultatet pga. en tung rustning, men det opvejes af et +1 pga. ekstra styrke. Til gengæld får karakteren yderligere +2 i bonus pga. sin race. Dermed kan der samlet set lægges 2 til resultatet, hvorfor sandsynligheden bliver 0.7. Dermed er det ikke udelukket, at karakteren fejler i sit forehavende, men sandsynligheden for succes er større. Afhængigt af den handling, der er tale om, vil de relevante parametre variere, ligesom der anvendes forskellige typer og antal terninger. På den måde kan proceduren i det enkelte tilfælde beskrives som en præcisering

af relevante parametre, typer og antal terninger og en indikator for sværhedsgraden af den ønskede handling.

Hvis man ser på den type handlinger, der på den måde defineres indenfor rammerne af parametre og procedurer i PH, synes majoriteten at knytte sig til kamp, færdsel i forskellige former for terræn og tilegnelsen af information om de aktuelle omgivelser. I det samlede materiale bruges der 134 sider på beskrivelse af magier og magiske systemer, 27 sider på beskrivelse af kamphandlinger, 15 sider på besiddelser som guld, våben og rustninger og kun en ½ side på det, der betegnes som ”looks, personality and background”.

Men kamphandlinger forudsætter modstandere. Færdsel forudsætter terræner. Tilegnelsen af informationer forudsætter nogle omgivelser, man kan tilegne dem fra. Der skal være nogen, der vælger de forskellige modstandere ud, giver dem en sværhedsgrad og placerer dem et sted, hvor spillerne kan finde dem. Det er spillelederens job, og en del af dette arbejde beskrives i *Dungeon Masters Guide* (herfra: DMG). Man kan sige, at mens PH udstyrer spilleren med de parametre og procedurer, der knytter sig til selve karakteren, så udstyrer DMG spillederen med de parametre og procedurer, der knytter sig til spillets verden.

Disse parametre og procedurer optræder på forskellige niveauer i forhold til spillernes handlinger. Der er først og fremmest selve kampsituationen. Her præsenterer DMG nogle flere parametre og procedurer for, hvordan man afvikler selve kamphandlingen, hvordan man skal bestemme bevægelse i det tredimensionelle rum, hvordan man forholder sig til effekten af våbenstørrelse og så videre. På et lidt højere niveau finder man adventure-begrebet. Et adventure er et mindre, afsluttet handlingsforløb, der danner rammen om kamphandlingen. DMG beskriver nogle af de elementer, man kan sammensætte et adventure ud fra, som f.eks. monstre, belønninger, fælder og grotter, og de præciseres tilsvarende med baggrund i en række parametre og procedurer. Derudover beskrives nogle overordnede principper for et adventures opbygning. Man kan enten vælge at følge tidens eller rummets logik. I det ene tilfælde vil ovenstående elementer blive integreret i et begivenhedsforløb, som spillerne forventes at følge. I det andet tilfælde vil ovenstående elementer blive integreret i en lokalitet, som spillerne kan vælge at udforske i den rækkefølge, der nu falder for. Disse principper vil jeg forholde mig lidt mere indgående til i det kommende afsnit. Adventureformen eller det afsluttede handlingsforløb udspiller sig i en fiktiv verden, og DMG udstyrer også spillederen med nogle elementer, han kan sammensætte denne verden ud fra. Her finder man en detaljeret gennemgang af de fysiske forudsætninger og sociale sektorer, der indgår i

et hvilket som helst middelstort samfund. Det være sig geografi, demografi, byer, økonomi, politiske systemer og domstole. Dertil kommer en række kategorier, der traditionelt tildeles en mere perifer betydning i de vestlige sekulariserede samfund: magi, religion og en ganske omfattende kosmologi. Samlet set peger beskrivelserne i retning af et mytisk, middelalderligt Europa, selvom der åbnes op for muligheden for at lave andre verdener. Resten af DMG og dens appendiks: Monster Manual, er en detaljeret opremsning af de elementer, der lader sig variere i forhold til denne overordnede struktur. Det være sig beboerne i den fiktive verden, de magiske genstande, spillerne kan komme i besiddelse af og, ikke mindst, det imponerende galleri af mystiske væsner, som kan overlistes, angribes, mordbrændes og tilintetgøres.

På den måde udstyrer de tre bøger: *Player's handbook*, *Dungeon Masters Guide* og *Monster Manual*, hhv. spilleren og spillederen med en række elementer, de kan sammensætte deres karakter og deres verden ud fra. Disse elementer defineres med udgangspunkt i en række parametre og procedurer, hvorved det bliver muligt at omsætte dem til konkrete handlinger og handlingsrammer. Parametre, procedurer og deres egenskaber opsummeres i skemaet nedenfor.

	Karakter – eksempel	**Verden – eksempel**
Parameter: *Definition af kategori på baggrund af dens mulige variationer*	*Kategori: Race* *Variation: Dværg, elver, menneske mm.*	*Kategori: Materialers gennemtrængelighed* *Variation: Sten, jord, metal mm.*
Procedure: *Fremgangsmåde for kombination af kategorier og bestemmelse af udfald*	*Procedure for sammensætning af karakter: Præcisering af relevante parametre og type/antal terninger.*	*Procedure til at afgøre, om en karakter kan gennemtrænge et materiale: Præcisering af relevante parametre og type/antal terninger.*

Skema 8: Parametre og procedurer i D&D 3,5

Denne verden skal imidlertid bringes til live, og det sker igennem den bearbejdelse, spillederen underkaster det beskrevne materiale. I det følgende vil jeg beskrive ti adventures fra rpgarchive.com, der kan tjene som eksempel på dette forhold.

Adventureformen

Rpgarchive.com er et forum, hvor rollespillere kan dele deres kreationer med andre og hente inspiration til deres eget arbejde. Hjemmesiden omfatter bl.a. en database over hjemmelavede adventures, kampagner, kort og andre remedier. Der er ganske vist tale om en specifik rollespilskultur med en klar angelsaksisk tilbøjelighed. Brugerne synes for størstedelens

vedkommende at komme fra den engelsktalende del af verden, og man skal i hvert fald mestre engelsk for at få noget ud af ressourcerne. På den måde skal man være forsigtig med at betragte de tilgængelige ressourcer som et udtryk for den samlede rollespilskultur. Da *D&D* 3,5 i udgangspunktet er et amerikansk produkt, som tager udgangspunkt i en vestligt domineret populærkulturel tradition, ser jeg imidlertid ikke noget problem i at tage udgangspunkt i det aktuelle materiale – naturligvis under behørig hensyntagen til, at de konkrete rollespilsgrupper kan afvige fra denne norm.

Ydermere afviger materialet fra den almindelige rollespilskontekst på den måde, at det omfatter store mængder af tekst. Flere af de rollespillere, jeg har spurgt, påpeger at det skriftlige materiale, spillederen almindeligvis genererer, består i nogle tegninger og spredte noter. De udførlige beskrivelser, man finder i de enkelte adventures, bærer tydeligt præg af at være skrevet til andre spilledere – ikke som private noter i forbindelse med det næste møde med vennerne. Det er imidlertid min fordel. Det er netop fordi de pågældende forfattere har påtaget sig denne formidlingsopgave, at jeg har et eksplicit materiale at arbejde med. Nedenstående analyse tager som sagt udgangspunkt i ti scenarier fra rpgarchive.com, som er valgt ud fra følgende kriterier:

- De har form af adventures, dvs. afsluttede handlingsforløb
- De tager udgangspunkt i forgotten realms, et klassisk fantasy univers
- De har fået de bedste vurderinger af sitets brugere, en slags forgotten realms top ti, som den tog sig ud på undersøgelsens tidspunkt (oktober 2005)

Det drejer sig om: Deep Beneath the Clouds (Thornton 2002), Paladin of Ethdale (Sarkies 2000), The Tower of Lizards (Pagliassotti 2000), Thunder Gulley (Covey 2000), Lure of the Serpent (Rochester 2000), Bane of Bain (Noah 2000), Lair of the Red Tooth (Noah 2000), Return to the Throne (Sweeney 2000), The Black Scepter (Covey 2000) og A Winther Storm in Amn (Thornton 2001)[14]. En gennemlæsning af de ti scenarier afslører en temmelig bred variation mht. plottyper, organisationsprincipper, informationskategorier og forudsatte kommunikationsformer. Ved første gennemlæsning af materialet hæfter man sig først og fremmest ved den store variation af plottyper, der spænder fra den klassiske ”dungeon crawl” (Deep Beneath the Clouds, A Winter Storm in Amn) over det store krigsepos (Return to the Throne), romancen (The Tower of Lizards) og spøgelseshistorien (Bane of Bain) til det vildledende plot (Lure of the Serpent), der lægger ud som

[14] Årstallet angiver, hvornår de pågældende scenarier er blevet lagt ind på sitet.

en historie om nogle landsbyboeres forsvinden og ender som et komplot. Af disse er den klassiske dungeon crawl den, der oftest går igen, enten som enkeltstående plot (Deep Beneath the Clouds, A Winter Storm in Amn) eller som et delelement i de andre plots (The Black Scepter, Bane of Bain, Lair of the Red Tooth). Det er imidlertid tydeligt, at adventureformen er relativt åben for de forskellige typer af kulturelle præferencer, de enkelte spilledere måtte have.

Hvad organisationsprincipper angår, blev der i DMG beskrevet to overordnede måder at gå til sagen på. Man kunne enten vælge at bruge rummets eller tidens logik. I det ene tilfælde ville det fiktive rum være strukturerende for spilaktiviteten, i det andet tilfælde ville det være en serie af begivenheder. Hvis man ser nærmere på de aktuelle scenarier, er denne beskrivelse dækkende. Det er især den klassiske dungeon crawl, der benytter lokaliteten som en måde at strukturere handlingen på. Det er f.eks. tilfældet i *Deep Beneath the Clouds*, hvor handlingen struktureres omkring et kort med indplacerede fælder, modstandere og skatte. De adventures, der benytter tiden som grundlæggende princip, optræder i flere former, der bedst lader sig begribe som et spektrum mellem de tilfældige møder til den ende side og den låste række af begivenheder til den anden. Man ser typisk de tilfældige møder i forbindelse med situationer, hvor spillerne skal rejse fra ét sted til et andet, f.eks. i *Bane of Bain og A Winter Storm in Amn.* Her udstyres spillederen med et udvalg af modstandere, spillerne kan møde på rejsen, men hvor rækkefølge og eventuelle udeladelser er underordnet. I andre adventures er nogle begivenheder forudsætninger for andre, som det f.eks. er tilfældet i *Tower of Lizards,* hvor spillerne skal opfordres til at opklare nogle tyverier, fange en tyv og ad den vej på kendskab til en hemmelig romance. Den væsentligste forskel på de tilfældige møder og den låste række af begivenheder er den plotinformation, der skal formidles. De tilfældige møder har et relativt lavt niveau af plotinformation, mens den komplekse intrige indebærer, at der formidles en større mængde plotinformation i en given rækkefølge.

Som helhed indebærer de ti adventures forskellige kombinationer af ovenstående principper. Der er en tendens til, at optakten eller forhistorien følger tidens princip, mens opgøret eller klimakset følger rummets princip. Desuden kombineres elementer med et højt og et lavt niveau af plotinformation typisk, således at visse ting kan udelades, mens andre er afgørende.

Hvis man ser nærmere på de former for information, der optræder i materialet, lader de sig meget groft dele op i tre kategorier: systemoplysninger, information vedrørende fiktiv ramme og plotrelevant information. Systemoplysningerne består i en præcisering af relevante karakterer og terræner med udgangspunkt i spilsystemet. Der er forskel på den måde, de prioriteres på i

materialet. I nogle adventures samles de ved slutningen af dokumentet som en form for appendiks (*Tower of Lizards, Paladin of Ethdale*), i andre indtager de en mere central plads i præsentationen (*Lair of the Red Tooth, Deep Beneath the Clouds, A Winter Storm in Amn*). Det er desuden forskelligt, om de primært bruges til at beskrive eventuelle modstandere, eller om de også bruges til at afgøre vejrlig, rejsetid og forskellige terræners fremkommelighed. Under alle omstændigheder bruges systemoplysninger til at beregne forhold indenfor en fiktiv ramme, der også bliver beskrevet i varierende omfang. Det kan f.eks. indebære en beskrivelse af omgivelser og karakterer, der går ud over systemoplysningerne, og i højere grad har ting som stemning og indlevelse til formål. I nogle af de valgte adventures er dette reduceret til et minimum (*Lair of the Red Tooth*), mens andre tager sig mere tid til at etablere en fiktiv ramme om handlingen. F.eks. består *Thunder Gulley* i en række malende beskrivelser af lokaliteter og nøglepersoner i landsbyen af samme navn, mens mængden af plotinformation i dette adventure er begrænset. Det er helt op til spillerne, hvordan de vil kombinere steder og personer i et egentlig handlingsforløb. Til sammenligning omfatter *Tower of Lizards* en større mængde plotinformation. Dette adventure beskriver en romance, der udspiller sig mellem to fiktive personer, og som spillerne skal hjælpe på vej. Her er der defineret et ønsket udfald på forhånd såvel som nogle måder at nå frem til det på. Plotinformationen kan være mere eller mindre kompleks afhængig af det plot, der skal formidles, men vil i alle tilfælde angive yderligere retningslinier for det aktuelle spilforløb.

Prioriteringen af information vedrørende systemet, den fiktive ramme og plottet, lægger op til nogle forskellige opfattelser af spillederens funktion og rollespilsituationen som helhed. Først og fremmest antager alle adventures en eller anden form for vidensforskel mellem spiller og spilleder. Man kan flere steder i materialet læse sætninger som ”what follows is for the eyes of the dungeon master alone…” (*Lure of the Serpent* s. 2) og ”DM background” (Bane of Bain s. 2). Selve prioriteringen af information peger endvidere på nogle bestemte opfattelser af spillederens funktion. Det har en vis betydning, om et adventure består i en udspecificering af relevante systemparametre (*Lair of the Red Tooth*), en malende beskrivelse af nogle fiktive omgivelser (*Thunder Gulley*) eller en detaljeret plotlinie (*Lure of The Serpent*). I det første tilfælde synes spillederen at blive opfattet som en person, der skal forvalte et system, og rollespilsituationen består i at definere et handlingsforløb indenfor rammerne af dette system. I det andet tilfælde synes spillederen at blive opfattet som en person, der skal definere rammerne for rollespilsaktiviteten, og rollespilsituationen består i at definere et handlingsforløb indenfor denne ramme. I det sidste tilfælde synes spillederen

at blive opfattet som en person, der skal formidle en fortælling, og rollespilsforløbet består i at realisere denne fortælling.

Nu er det som sagt ikke almindeligt, at spillederens forarbejde foreligger så eksplicit. Efter flere rollespilleres udsagn har dette forarbejde ofte bare karakter af tegninger og spredte noter, mens det skrevne adventure som oftest hører spilkongressen til. De rollespilsforløb, jeg beskriver i den aktuelle analyse, baserer sig således på et mere begrænset skriftligt forlæg, hvorfor en større del af forløbet er op til spillerne og deres indbyrdes improvisation, både hvad systemet, den fiktive ramme og plottet angår.

D&D 3,5 og adventureformen som udgangspunkt for rollespilsituationen

Jeg har på de forløbne sider beskrevet et spilsystem og ti adventures. Spilsystemet kan beskrives som en opremsning og præcisering af de elementer, spillerne kan sammensætte deres karakterer og verden ud fra. Man kan kalde det en slags fantasy-byggesæt, hvor den konkrete kombination afhænger af den enkelte rollespilsgruppe. De ti adventures giver nogle konkrete eksempler på, hvordan elementerne kan integreres i et konkret spilforløb, blandt andet de forskellige plottyper og organisationsprincipper, der kan ligge til grund for handlingen, og de typer af information, der lægges vægt på. Det sidste peger indirekte på nogle varierende opfattelse af spillederens rolle og rollespilsituationen som helhed. Mit fokus i det kommende casestudie vil være, hvordan de to rollespilsgrupper foretager og forvalter deres valg i den forbindelse.

Mens mange valg er lagt ud til den enkelte rollespilsgruppe i det klassiske rollespil, forholder det sig anderledes i online rollespillet. Det giver ikke mening at tale om en prioritering af spilsystemet, eftersom det er en del af programkoden. Dette programmerede system har ydermere ikke form af en række elementer, spillerne kan sammensætte deres egen verden ud fra. Det programmerede system integrerer de forskellige elementer i en verden, ”*World of Warcraft*” som danner udgangspunktet for spillernes handling og kommunikation. På den måde er det ikke alene spilsystemet, der implementeres i det programmerede system. Det er også den fiktive verden, som i det klassiske rollespil opstår på baggrund af spillederens forberedelser og spillernes indbyrdes kommunikation. For at vende tilbage til distinktionen mellem system, verden og gameplay, kan man sige, at konstruktionen af den fiktive verden netop er en del af gameplay’et i det klassiske rollespil, mens det ikke er tilfældet i online rollespillet. Det klassiske rollespils gameplay kan ganske vist ikke reduceres til konstruktionen af den fiktive verden, spillerne kan lægge vægt på forskellige elementer. I *Robin’s Laws of Good Game Mastering* skelner Robin D. Laws f.eks. mellem flere

spillertyper alt efter deres fokus i spillet. De kan fokusere på at forbedre deres karakter, deltage i kamphandlinger, løse avancerede problemstillinger eller skabe en god historie (Laws 2002 s. 4 – 5), og på den måde kan der indgå mange forskellige motiver i det klassiske rollespils gameplay. Ikke desto mindre skal der konstrueres en fiktiv verden, der kan danne udgangspunkt for disse aktiviteter, mens det ikke er tilfældet i online rollespillet. Forskellene opsummeres i skemaet nedenfor. I det kommende afsnit vil jeg forholde mig mere indgående til, hvad der karakteriserer online rollespillet på den baggrund.

	Klassisk Rollespil/D&D 3,5	**Online rollespil/WoW**
System	*"Fantasy-byggesæt", som spillerne kan sammensætte deres verden ud fra*	*Programmeret system, som danner udgangspunkt for aktiviteten*
Verden	*Produkt af spillernes kommunikation*	*Produkt af programmeret system*
Gameplay	*Handlinger, strategier og motiver, der indgår som led i en konstruktion af spillets verden*	*Handlinger, strategier og motiver, der tager udgangspunkt i en verden, som er defineret på forhånd.*

Skema 9: System, verden og gameplay i det klassiske rollespil og online rollespillet.

World of Warcraft

I det kommende vil jeg lægge ud med at beskrive *WoW*'s verden, og de karakterer, der bebor den. Som det vil vise sig, kan man sammenligne de principper, der ligger til grund for denne verden, med de parametre og procedurer, som gør sig gældende i *D&D*. *WoW* simulerer imidlertid ikke kun en række parametre og procedurer, det simulerer også en række af de funktioner, som spillederen bestrider i det klassiske rollespil, bl.a. tilrettelæggelsen af spilaktiviteten i nogle overordnede forløb Med simulation mener jeg som sagt en gengivelse af et forhold eller en proces ved hjælp af en logisk/matematisk beskrivelse i et programmeret system. På den måde kan de såkaldte "quests" beskrives som et forsøg på at gengive adventureformen i kraft af en programmeret procedure. Samtidig åbner *WoW* muligheden for indbyrdes spillerkampe, en spilform, der er særligt karakteristisk for online rollespillet. I analysens andet afsnit vil jeg forholde mig mere indgående til disse spilformer og deres alternativer i spillet. Ved at simulere spillederens funktion i spillet, opløser *WoW* de kommunikative rammer, der ligger til grund for det klassiske rollespil, nemlig rollefordelingen mellem en spilleder og en gruppe spillere. Til gengæld stiller spillet nogle funktioner til rådighed, der giver spillerne mulighed for at etablere andre typer af fællesskaber. I analysens tredje afsnit vil jeg beskrive disse funktioner og foretage en samlet karakteristik af de rammer for handling og kommunikation, *WoW* etablerer på den baggrund.

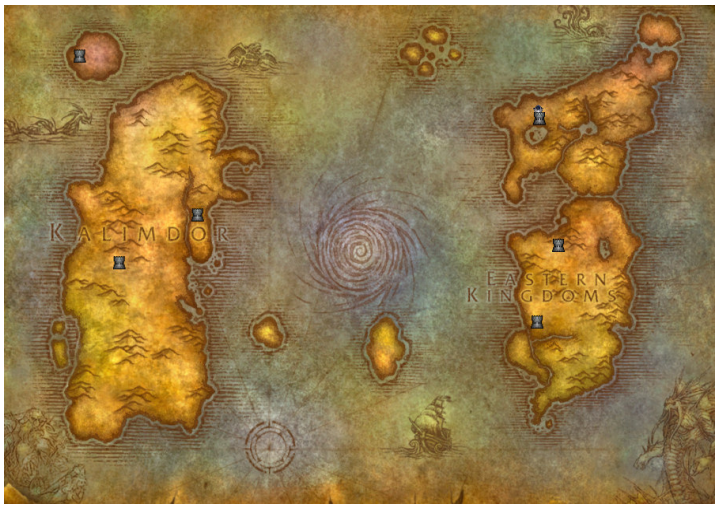

Illustration 10: Kort over *World of Warcraft*

WoW henter sin forhistorie i de tidligere strategispil i serien, og henter også sin tematiske udformning herfra. Denne tematiske udformning har imidlertid også åbenlyse affiniteter med *D&D*: Et ruralt landskab af middelalderligt tilsnit, som befolkes af et væld af mytologiske figurer. Dette landskab består lidt mere konkret i to kontinenter og en ø: Kalimdor, Eastern Kingdom og Teldrassil. Hvert kontinent tæller en række zoner eller regioner, der går under eksotiske navne som ”Swamp of sorrows” ”Badlands” og ”Tirisfal Glades”. Til at begynde med er kortet ovenfor kun udstyret med ganske få kendemærker. Efterhånden som spilleren udforsker de enkelte steder, dukker de op på kortet, og det kan meget vel være en målsætning i sig selv at få afdækket den samlede verden. Det gør man med sin karakter, en lille figur, som man skaber ved begyndelsen af forløbet.

Karakterens egenskaber og udvikling defineres i vid udstrækning af den samme type parametre, som gør sig gældende i *D&D* 3,5. Den er som udgangspunkt udstyret med en race, en klasse og en lang række parametre som styrke, intelligens, hurtighed og så videre. Den ”fødes” med nogle specifikke værdier på disse parametre, og efterhånden som spilleren får spillet sig gennem landskabet, vil de stige, og der vil komme nye til. I modsætning til *D&D* 3,5 indebærer valget af race imidlertid også, at man vælger side i den konflikt, der skriver sig ind i spillets landskab. De otte racer, der befolker *WoW*, er nemlig organiseret i to grupperinger, der bekriger hinanden: Horden og alliancen. Det er ikke noget, spillerne er blevet enige om indbyrdes. Det er et princip, som spildesignerne har lagt ned i spillet. Modsætningen mellem de to grupperinger finder sin narrative motivation i Warcraft seriens samlede fortælling, som danner forhistorie til racer og stednavne i spillet. Den er også et tilbagevendende tema i de quests eller opgaver, man får stillet. Endelig er modsætningen mellem horden og alliancen et centralt udgangspunkt for kampformen i spillet.

Alle spillerstyrede karakterer falder indenfor det mulighedsrum, der defineres af racer og klasser, og størsteparten af de computerstyrede karakterer, der formidler information eller tjener andre

funktioner, gør det samme. *WoW* omfatter imidlertid også en eksotisk fauna af dyr og overnaturlige skabninger, der går under fællesbetegnelsen ”monstre”. De optræder i varierende kategorier, som f.eks. dæmoner eller bæster, og de kan til en vis udstrækning beskrives som en programmeret udgave af ”monstermanualen”; *D&D*'s leksikon over mulige modstandere. I ”monstermanualen” optræder det enkelte monster som nogle systemoplysninger, en tegning og en beskrivelse. Det er op til spillederen at vælge et eksemplar fra listen i overensstemmelse med sin konkrete plan. I *WoW* har de imidlertid karakter af programmerede audiovisuelle objekter, som vandrer rundt i spillets verden, hvor dets designere har valgt at placere dem.

På den måde er karaktererne og de øvrige skabninger i *WoW* bygget op med udgangspunkt i den samme type af parametre, man finder i *D&D* 3,5. En række af disse parametre har spilleren direkte adgang til, f.eks. når han sammensætter sin karakter ud fra en bestemt race og klasse. Andre forhold er bestemt på forhånd af spildesignere. Hvor *D&D* 3,5 udstyrer spillederen med en række elementer, han kan sammensætte en verden ud fra, så indgår de her i en specifik verden med landskaber, kontinenter og stednavne. Som jeg senere vil komme ind på, får denne verden ganske vist først karakter af fælles, oplevet virkelighed i forbindelse med spillernes indbyrdes kommunikation. Ikke desto mindre optræder disse elementer i en konkret audiovisuel simulation. I forbindelse med mine observationer og interviews vil jeg forholde mig til, hvad det betyder for systemets kommunikative funktion. Her vil jeg beskrive de spilaktiviteter, der lægges op til.

Questform, kampform og alternative spilformer

WoW lægger op til nogle overordnede typer af spilaktivitet: Questformen og kampformen. Af disse kan questformen til en vis udstrækning beskrives som en simulation af den adventureform, jeg har beskrevet i det foregående. Kampformen er til gengæld karakteristisk for online formen[15].

Nogle af de første karakterer man møder, når man gør sin entre i spillet, har et gådefuldt udråbstegn hængende over hovedet. Man erfarer hurtigt, at disse karakterer er en slags nøglekarakterer, som udsteder såkaldte ”quests”. En quest er en opgave, som spilleren skal løse, og den går typisk ud på at nedkæmpe et antal monstre. Den kan dog også bestå i at viderebringe informationer, opsøge fjerne vagtposter eller lignende. Når opgaven er løst vender man tilbage til nøglekarakteren og

[15] Det sker, at karaktererne kommer op at slås indbyrdes i det klassiske rollespil. Rollespillerne omtaler imidlertid disse situationer som forholdsvis sjældne og relativt konfliktfyldte. Det synes altså ikke at være en definerende egenskab ved det klassiske rollespil, som det er tilfældet i *WoW*.

modtager sin belønning i form af penge, genstande og erfaringspoints. I begyndelsen lader alle opgaver sig løse af en enkelt spiller. Siden kan det være en fordel at alliere sig med andre spillere og visse quests er direkte møntet på at blive løst af en mindre eller en større gruppe. De går under betegnelsen ”instance dungeons” og adskiller sig fra de øvrige quests ved at finde sted i omgivelser, der eksisterer separat for den enkelte gruppe. Det vil sige, systemet opretter en ny version af den pågældende ”dungeon” for hver gruppe, der giver sig i lag med questen. Her har spillets designere tilsyneladende forsøgt at skabe rammerne for en rollespilsoplevelse, der lægger sig tættere op ad det klassiske rollespil: Et mindre selskab, der bevæger sig ud på en fælles mission.

Et andet sted, hvor spillet tilstræber en mere klassisk rollespilsoplevelse, er i forbindelse med den fortælling, der lægges ned i de enkelte quests. Dels i form af en forhistorie, som typisk tager udgangspunkt i striden mellem horden og alliancen, og dels i kraft af questens narrative struktur. Denne narrative struktur kan antage en helt simpel form: Spiller opsøger nøglekarakter, nøglekarakter forklarer baggrund og stiller opgave, spiller fuldfører opgave og vender tilbage til nøglekarakter for at få sin belønning. Questene optræder dog også i serier, der åbner til muligheden for lidt mere sofistikerede narrative forløb, hvor de enkelte quests optræder som mindre kapitler. Det kan f.eks. være, at spilleren i den første quest beviser sin loyalitet og værdighed, hvorfor denne bliver betroet en vigtigere opgave i anden omgang. Denne betroede opgave kan så åbne op til nye quests, der spinder videre over det indledende tema[16].

Foruden at questen formidler en narrativ forståelsesramme, som spilleren kan leve sig ind i efter ønske, tjener den også et andet centralt formål: At gøre den løbende tilegnelse af erfaringspoints til en mindre triviel opgave. Questsystemet varierer og motiverer den uendelige række af kamphandlinger, der skal til for at få sin karakter op på det højest mulige niveau i spillet. Man kan selvfølgelig godt vælge at ignorere questen og fokusere på at slå så mange monstre ihjel som muligt. De to fremgangsmåder betegnes hhv. som at ”queste” og at ”grinde”. Mange spillere er imidlertid ikke tilfredse med at løse quests eller kæmpe med computerstyrede figurer, og derfor har *WoW* også lagt op til en anden spilform, nemlig kampformen.

Det er muligt at udfordre alle medspillere til en duel i *WoW*, også dem man formelt set er allierede med. Men det er striden mellem horden og alliancen, der er det centrale omdrejningspunkt for kampformen. Når man skaber sin karakter, får man automatisk nogle naturlige fjender i spillet, og

[16] Se også Tronstad 2004 for en diskussion af quest-formatets narrative egenskaber

kampformen går i bund og grund ud på at gøre sig til en del af disse stridigheder. Man bekæmper medlemmer af den modsatte fraktion, alene eller i grupper, og aktiviteten belønnes med såkaldte ”hæderspoints”. Hvis man får tilpas mange af dem, kan man få adgang til en lang række prestigiøse objekter. Hædersystemet fungerer altså sideløbende med levelsystemet, og er en alternativ målestok for spillerens fortjeneste i spillet, der fokuserer på spillerens kampe med andre spillere. Mens mange af spillets quests kan løses af en enkelt spiller, så forudsætter kampformen en flerspillersituation, da det netop er andre spillere, man spiller imod. På de såkaldte ”battlegrounds” bekæmper fraktionerne hinanden i hold, og her tager kamphandlingerne form af deciderede turneringer. Ellers skriver kamphandlingerne sig ind i spillets landskab på den måde, at nogle områder tilhører de respektive fraktioner, mens andre er omstridt territorium. Her føjer det et ekstra lag af spænding til spillet, at man når som helst kan blive overfaldet af en gruppe fra den modsatte fraktion.

Questformen og kampformen etablerer således to overordnede måder at gå til spillet på, men de udelukker ikke hinanden. Det er ganske vist muligt at logge sig ind på servere, hvor ene eller den anden form er fremtrædende, men spillerne kan sagtens kombinere de to ting. Og de er heller ikke de eneste mulige spilformer. Questformen og kampformen har karakter af nogle overordnede fremgangsmåder, designerne har lagt op til i spillet, men spilleren kan vælge at ignorere dem eller fokusere på andre ting. Eksempelvis er det også muligt at logge sig ind på såkaldte rollespilsspilservere, hvor der hersker nogle særlige retningslinier for spilaktiviteten. Her forventes alle at kommunikere indenfor rammerne af spillets fiktion. Spilleren kan også vælge at fokusere på funktioner i spillet, der ellers opfattes som sekundære. Man kan f.eks. undlade at genoplive sin karakter, når man dør, og tilbringe tiden med at strejfe rundt i spillets verden som spøgelse, eller man kan kreere en ekshibitionist-karakter, der lusker rundt i skoven og smider tøjet, når andre spillere er i nærheden. Spilleren kan på den måde vælge at anlægge et utraditionelt perspektiv på de programmerede funktioner, der indgår i *WoW*s programmerede system, men han kan til gengæld ikke tilføje nye funktioner. Hvad det forhold angår, er producenten bag *WoW* meget påholdende med at afgive kontrol over spillet (se side 139 til 140).

Selvom spilleren ikke har mulighed for at føje nye elementer til spillet, etablerer de eksisterende elementer et meget bredt mulighedsrum, og det forholder sig tilsvarende med de kommunikative relationer i spillet. *WoW* simulerer om sagt en del af spillederens funktioner, hvorfor relationen mellem spiller og spilleder er sat ud af kraft. Tilsvarende er tilstedeværelsen af en spillergruppe ikke

længere en forudsætning for spilaktiviteten. På den måde åbner *WoW* op for en større variation af kommunikative rammer.

Udgangspunktet for spillerfællesskaber i World of Warcraft

Striden mellem horden og alliancen er først og fremmest afgørende for de muligheder, man har for at kommunikere og etablere fællesskaber i spillet. Det er nemlig ikke muligt at kommunikere eller etablere fællesskaber med spillere fra den modsatte fraktion. Foruden denne begrænsning, er der lagt en række funktioner ind i spillet, der gør det muligt at etablere forskellige fællesskaber og kommunikative relationer med spillere fra egen fraktion.

Der er tre typer af fællesskaber. Man kan være med i en gruppe (party), et togt (raid) og en klan (guild). En gruppe kan have op til fem medlemmer, en togt består af flere grupper og kan have op til fyrre medlemmer, mens en klan forudsætter ti medlemmer som et minimum. De tre former adskiller sig desuden mht. deres kontinuitet, formalisering og hvad det er, man deler. Hvis man er medlem af en gruppe, deler man de erfaringspoints eller hæderspoints, der bliver tjent, og man deler også udbyttet fra kampene. Det samme er tilfældet med togtet, her er man bare lidt flere medlemmer. Til sammenligning er klanen først og fremmest et kommunikationsfællesskab. Den har til gengæld et højere formaliseringsniveau og en større kontinuitet end gruppen og togten. Gruppen oprettes på stedet, hvis man støder på nogle spillere, man har lyst til at følges med. Der gør togten principielt også, selvom det selvfølgelig godt kan være lidt omstændeligt at samle så mange medlemmer. I begge tilfælde begrænser alliancen sig til det enkelte spilforløb. Når man logger af serveren, melder man sig ud af gruppen og togten. Klanen er til gengæld en mere varig alliance, som man opretter ved at lade sig registrere ved en bestemt figur i spillet. I den forbindelse giver man også klanen et navn, og dette navn bliver en del af spillerens navn.

Klanen indebærer mere formaliserede relationer end gruppen og togten og kan derfor også tænkes at være mere identitetsskabende. De tre typer udelukker imidlertid ikke hinanden. Faktisk kan en oversigt over klanmedlemmer bruges til at undersøge, hvem der er online og hermed oplagte at oprette en gruppe sammen med. Man kan også oprette grupper med spillere, man ikke er i klan med. Man kan til gengæld ikke være medlem af flere grupper, togter eller klaner på samme tid.

Spillernes indbyrdes kommunikation i spillet er tæt forbundet med de fællesskaber, der beskrives ovenfor. Den består for hovedpartens vedkommende i skrevne meddelelser, der kommer til syne i ”chatloggen” i skærmens nederste venstre hjørne. Hvor mange der kan se disse skrevne

meddelelser, afhænger imidlertid af den form man vælger, for man kan både chatte til gruppen, klanen, alle spillere i nærheden eller bare en enkelt spiller. Klaner og togter indebærer endvidere en hierarkisk organisering af spillerne, der kan have konsekvenser for en måde, der kommunikeres og interageres på. Togterne har eksempelvis en leder, en slags befalingsmand, der organiserer kampene. Denne har således en central kommunikativ funktion i forbindelse med aktiviteterne. De funktioner, der knytter sig til klanerne, giver endvidere spillerne mulighed for at etablere forskellige typer af rangordener, som kan have konsekvenser for den enkelte spillers kommunikationsrettigheder. En klanleder kan f.eks. vælge at definere en rang uden kommunikationsrettigheder, således at spillere, der tildeles denne rang, ikke kan skrive til klan-chatten.

Der eksisterer også en række generelle chat-kanaler, hvor spillere f.eks. kan søge medlemmer til et togt eller sætte ting til salg. På den måde er det væsentligste parameter for kommunikationen i *WoW*, hvem den inkluderer og hvem den ekskluderer. Der kan sagtens eksistere flere kommunikative fællesskaber simultant, uden at alle spillere er bevidste om dem. Man kan f.eks. deltage i den koordinerende kommunikation i forbindelse med et togt, sideløbende med at man får en personlig sludder med en af deltagerne, uden at de øvrige spillere er klar over, at et sådant kommunikativt fællesskab eksisterer i deres midte.

På den måde giver *WoW* anledning til en bred vifte af kommunikative relationer og fællesskaber. Hvor det klassiske rollespil indebærer en enkelt afgrænset kommunikationssituation, danner *WoW* udgangspunkt for mange mulige kommunikationssituationer. Sammen med den variation af spilformer, som også er mulige i spillet, resulterer det i et noget anderledes udgangspunkt for handling og kommunikation end det, man finder i det klassiske rollespil. Genstanden for det kommende casestudie vil være forskellen på de to sammenhænge. De to spillergrupper, som indgår i dette casestudie, vil nu blive beskrevet mere indgående.

Portræt af spillergrupperne

Udgangspunktet for det aktuelle casestudie er to grupper af rollespillere, der spiller *D&D* 3,5, og for nogle spilleres vedkommende også *WoW*. Der er tale om en flok unge mænd, der spiller rollespil på en ungdomsskole, og en noget ældre gruppe rollespillere, der spiller rollespil i en rollespilsklub. Udgangspunktet for rollespilsituationen på ungdomsskolen er et løst sammenknyttet netværk, hvor flere af spillerne kun har et sporadisk kendskab til hinanden. Udgangspunktet for rollespilsituationen i rollespilsklubben er til gengæld en fasttømret gruppe, der har spillet med

hinanden gennem flere år. I det kommende vil jeg omtale den første gruppe som ”heltene”, og den anden gruppe som ”originalerne”, eftersom det synes at være deres selvopfattelse i forbindelse med de konkrete spilforløb.

Heltene

Da jeg i sin tid tog den første kontakt til rollespilsmiljøet, lykkedes det mig at få forbindelse med ungdomsskole i en københavnsk forstad, som husede et større rollespilshold. Denne ungdomsskole er en gammel firlænget gård med grupperum og klasseværelser til de mange aktiviteter, der finder sted. Der bliver tilbudt ting som lektiehjælp og sprogundervisning, og der er tilmed en lille cafe. I et af de mere afsides lokaler holder rollespillerne til. De kommer typisk dryssende hen ved syvtiden med en pizza under armen, og slår sig ned ved de gamle, aflagte skoleborde. Når aftensmåltidet er sat til livs, kommer regelbøgerne frem, og rollespillet kan begynde. Holdet er relativt stort, ti til femten mennesker, og de fleste er gengangere. Der synes at være tale om et relativt løst sammenknyttet netværk iblandet tættere relationer på kryds og tværs i kraft af drengenes fælles bekendtskaber, geografi, uddannelsessteder osv. Det samme gælder for den lille del af holdet, som er genstand for min næranalyse. I forbindelse med mit første besøg på stedet, havde denne gruppe bevæget sig ind i et tilstødende lokale for at kaste sig over en gang *D&D* 3,5, og de indvilligede i at lade mig vende tilbage og optage deres aktiviteter på video nogle uger senere. De var imidlertid ikke talstærke nok til et egentligt rollespil, og en af dem valgte derfor at tage et par venner med den pågældende dag. Dette resulterede i en meget sammensat gruppe, hvor nogle kendte hinanden indgående, mens andre kun havde en perifer tilknytning.

Legolas og Gandalf har gået på efterskole sammen og har spillet rollespil med hinanden i et par år. Det er de to i gruppen, der har den mest udstrakte erfaring med aktiviteten, og det er Gandalf, der påtager sig rollen som spilleder. Legolas går på samme uddannelsessted som Aragorn, og de tre deltager i en anden rollespilsgruppe uafhængigt af ungdomsskoleholdet. Frodo, det fjerde medlem, kender Aragorn via en række fælles bekendte, mens Gimli, den sidste, udelukkende kender de andre i kraft af aktiviteterne på ungdomsskolen. Han er også den yngste i gruppen, fjorten år, mens alle de andre er omkring de tyve. Gimli ville gerne spille *WoW*, hvis hans forældre gav ham lov, men de mener der er rigeligt med spil i hans hverdag. Aragorn er en garvet *WoW* spiller, og Frodo er også en habil spiller. Gandalf er til gengæld lige begyndt at spille det, og kan på den måde give et begynderperspektiv på spillet.

I første omgang vil jeg koncentrere mig om det klassiske rollespil, hvor sammensætningen af nære og overfladiske relationer har en stor betydning. Da Gandalf, Legolas og Aragorn har spillet rollespil sammen på forhånd, er det dem der sætter dagsordenen. Det får Frodo til at holde lav profil, mens Gimli godt kan gå fejl af de andres signaler og køre sit eget løb. Noget andet, der har indflydelse på dynamikken, er det spil, der kører mellem Legolas og Aragorn. I rollespilsituationen fører de ofte indbyrdes samtaler sideløbende med det overordnede spilforløb og er på den måde med til at forskyde fokus i situationen. I interviewet giver det sig udslag i en decideret kappestrid, der bl.a. får den konsekvens, at Legolas og Aragorn ikke altid er lige konsistente i deres synspunkter. Deres udsagn synes først og fremmest at være defineret som en modsætning til dens andens synspunkt, hvorfor der godt kan opstå nogle overraskende selvmodsigelser undervejs. F.eks. mener Legolas i eet tilfælde, man ligeså godt kunne smide regelbogen væk og spille rent rollespil, og i et andet tilfælde at reglerne er der for at blive overholdt, de kan ikke uden videre sættes ud af kraft. I begge tilfælde mener Aragorn det modsatte af Legolas. De definerer sig i modsætning til den andens synspunkt i et forsøg på at vinde den verbale kamp. På et tidspunkt definerer Aragorn det ligefrem som en valgkamp, hvor han prøver at vinde Frodo, ”det tavse flertal”, for sit synspunkt:

> *Aragorn:… hvem stemmer du på [henvendt til Frodo], Anders Fogh [peger på Legolas] eller mig?*
>
> *Legolas: Så, nu stopper du!*
>
> *Aragorn: Du må vælge side i den her sag…*

Selve interviewformen og min tilstedeværelse resulterer således i, at nogle spillere positionerer sig i forhold til hinanden, mens andre af samme grund holder lav profil. Dette er en væsentlig præmis for fortolkningen af materialet, hvor de enkelte udsagn ikke nødvendigvis skal betragtes som et udtryk for spillernes holdninger i almindelighed, men ligeså meget som en måde at profilere sig på i situationen. På den måde bliver temaer som systemets vs. spillelederens autoritet (se side 126) eller forholdet mellem ingame og offgame (se side 116) eksempler på diskussionsfelter, som det relevant at profilere sig på, selvom de konkrete udsagn ikke nødvendigvis er udtryk for spillernes adfærd i almindelighed.

Originalerne

Den anden gruppe holder ikke til på en ungdomsskole men derimod i en rollespilsklub, hvor de mødes fast for at spille sammen. Klubben er samlingssted for en større mængde rolle- og brætspilsentusiaster. Der sidder gerne et par stykker og snakker i den slidte sofagruppe, når man

kommer ind ad døren, og man kan undertiden høre råb og udbrud fra de andre spillokaler. Hele stedet bærer præg af en venskabelig og afslappet stemning, belysningen er mørk, møblerne ser ud til at være klunsede, og i køkkenet hænger det obligatoriske skilt om, at man skal huske at rydde op efter sig.

Deltagerne i den aktuelle gruppe har en noget højere alder og erfaring med rollespil end heltene, og to af dem er tilmed noget så usædvanligt som kvinder. Deltagerne skiftes til at være spilleder, og det er J.J., der har påtaget sig rollen, da jeg får lejlighed til at iagttage gruppen. De har alle en udstrakt erfaring med at lede spil, og deres gruppe var faktisk oprindelig tænkt som en slags ”masterclass”, hvor spillederne i klubben kunne mødes for at udvikle nye ideer. Der er ikke så meget tilbage af den oprindelige målsætning, men gruppen er blevet ved med at spille sammen, efter deres eget udsagn fordi den fungerer godt.

I modsætning til den foregående gruppe er der her tale om en særdeles sammentømret flok, der har kendt hinanden gennem flere år. To af dem, Mike og J.J., er ligefrem gift. Mike er ved at uddanne sig til gymnasielærer og J.J. er pt. arbejdsløs. Da de i sin tid beseglede deres ægteskabelige pagt, gjorde de det blandt andet ved en mindre højtidelighed i *WoW*. Her deltog også Zonker, som deler sin tid mellem sin interesse for rollespil og sit arbejde som IT konsulent. De resterende deltagere, B.D. og Joanie, spiller til gengæld ikke *WoW*. B.D. arbejder som bogholder og Joanie er førtidspensionist. Aldersgennemsnittet i gruppen er omkring de fyrre, og alle har over ti års erfaring med rollespil. I modsætning til heltene, har de spillet i en længere periode med de aktuelle karakterer, som de derfor er meget fortrolige med.

Det skaber en anden dynamik i rollespilsituationen. Man kan sige, at det er relationerne mellem karaktererne, og ikke relationerne mellem spillerne, der bliver styrende for forløbet. Rollespilsituationen indebærer som sagt, at den enkelte spiller påtager sig rollen som en fiktiv person, og der eksisterer på den måde flere sæt af relationer i rollespilsituationen: Relationerne mellem spillerne og relationerne mellem karaktererne. Mens heltene bruger en del energi på at finde ud af, hvem der skal sætte dagsordenen og definere handlingsforløbet på spillerniveau, så falder originalerne ubesværet ind i deres karakterer og lader de magtrelationer, der eksisterer mellem karaktererne på fiktionsniveau, være styrende for handlingsforløbet. Disse handlingsforløb vil jeg nu beskrive lidt mere indgående.

System og kommunikation i det klassiske rollespil

I de to rollespilssituationer, jeg får lejlighed til at iagttage, etablerer spillerne et fiktivt handlingsforløb. Det gør de med udgangspunkt i en række forhold, som jeg beskriver i forbindelse med min analyse af *D&D* 3,5: Spilsystemet og spillederens bearbejdelse. Disse forhold omsættes til en delt oplevelse i kraft af en række konventioner for kommunikationen. Konventionerne omfatter dels eksistensen af flere kommunikative rammer og dels en kommunikativ rollefordeling mellem spiller og spilleder. Med kommunikative rammer mener jeg, at spillerne løbende forholder sig til flere mulige fortolkningsrammer for det enkelte udsagn. Med kommunikativ rollefordeling mener jeg de forskellige rettigheder, spiller og spilleder besidder, i forbindelse med den løbende definition spillets fiktion. Her tjener *D&D*'s parametre og procedurer bl.a. til at regulere distributionen af viden i gruppen. I det kommende vil jeg lægge ud med at beskrive de konkrete handlingsforløb og det materiale, de tager udgangspunkt i. Derefter vil jeg forholde mig mere indgående til spørgsmålet om kommunikative rammer og rollefordeling i spilsituationen. Endelig vil jeg beskrive, hvordan *D&D*'s parametre og procedurer indgår i denne kommunikation.

Det var som sagt Gandalf, der havde påtaget sig opgaven som spilleder i forbindelse med rollespilsforløbet på ungdomsskolen. Han havde forberedt en klassisk dungeon crawl, og forarbejdet bestod således i et kort over en underjordisk grotte, hvor fælder, modstandere og skatte var indplaceret. Det lykkedes bare ikke gruppen at nå særlig langt ind i denne grotte. Som jeg beskrev tidligere, kom meget af tiden til at gå med forhandlinger om, hvem der skulle bestemme handlingen, og gruppen nåede derfor kun ind gennem indgangen til grotten, før vi måtte slutte. Spilforløbets handling kan derfor beskrives som følgende:

En lille flok eventyrere nærmer sig en landsby. Forrest kommer to ryttere i udrustning, og de bærer begge den hellige st. Cuthberts mærke på deres våben. Efter dem kommer en kærre med en kutteklædt person ved tømmen og endnu en person som passager. Der er tale om en garvet flok på jagt efter nye eventyr, og sådan et finder de ganske rigtigt også i landsbyen. Her støder de på en forhutlet mand, som hævder at være stedets borgmester, og som er meget opsat på at få dem til at forlade stedet igen. Vores helte insisterer imidlertid på at få sig et måltid mad på den lokale kro, men når hverken at få vådt eller tørt, før et dæmonlignende væsen kommer flyvende og dykker ned gennem taget på selv samme kro. Som de helte de er, opsøger vores eventyrere straks bæstet og indleder en kamp, som imidlertid slutter med, at det tager flugten for at vende tilbage med forstærkning. Der går et stykke tid, før vores venner indser, at de er oppe imod en overmagt, men

indsigten kommer meget belejligt samtidig med, at de dæmonlignende væsner forlader stedet igen. De bliver atter opsøgt af borgmesteren, som insisterer på, at de skal følge efter dæmonerne. Efter en del forhandlinger kommer de omsider af sted og støder på en bakke nord for byen, hvorfra en åbning fører ned under jorden. Her støder de imidlertid på et nyt problem, nemlig at gruppens kriger er hunderæd for mørke og aldeles uvillig til at bevæge sig ned i den mørke grotte. En ny serie af forhandlinger bliver indledt, før det omsider lykkes at få det samlede selskab ned i grotten.

Mens Gandalf har forberedt en klassisk dungeon crawl, er det et lidt mere komplekst plot, der danner udgangspunkt for originalernes rollespilsforløb. J.J., der er spilleder, har sakset nogle ting sammen fra nettet, og det er blevet til historien om en forsvunden dværg, en tohovedet kæmpe og en mystisk gåde. Det forløber sådan her:

Et lille broget selskab er i færd med at samle landets helte mod en udefrakommende trussel. Der er tale om to elverbrødre, et alfeagtigt væsen og et hovmodigt egern. Landet stander i våde, ork-tropper samler sig ved grænserne, og det er på tide at landets store sønner vågner op til dåd. Det lille selskab har derfor fået til opgave at rejse rundt i landet og kontakte de særligt udvalgte, og de mangler nu kun én person: Dværgen Kyrnyn. Denne skulle efter sigende holde til omkring byen Newkeep. Der er bare et problem: Han er der ikke. Der er til gengæld en ettin, dvs. en tohovedet kæmpe, der hærger området, og så er der en person, som har skrevet nogle gådefulde sætninger på det lokale shrine (tempel). Efter nogen tids overvejelser, når gruppen frem til den konklusion, at det er den samme person, dvs. at Kyrnyn er blevet forvandlet til den pågældende ettin, og det er ham selv, der har skrevet de gådefulde sætninger i et forsøg på at finde nøglen til sin forvandling. De prøver at opsøge ham, men opnår kun en masse prygl, og samtidig breder der sig et andet mysterium i byen. Nabolandsbyen har taget en ny dyrkningsmetode i anvendelse, der får buske og træer til at bære himmelsk frugt. Det vil sige, renhjertede sjæle kan smage, at det er djævelens værk, og sådan en renhjertet sjæl har vores selskab tilfældigvis i sin midte. Selskabet drager altså til nabolandsbyen for at opklare mysteriet. Det viser sig at bestå i, at de lokale bønder anvender troldeblod som gødning. Det giver flotte afgrøder, men det korrumperer desværre også dem, som spiser dem. Landsbyens indbyggere er begyndt at tillægge sig nogle mærkelige adfærdsmønstre, deres øjne er f.eks. begyndt at lyse i mørke. Selskabet opsøger kilden til dårligdommen, en trold, som viser sig at være en forklædt ”dretch” – et dæmonlignende væsen, som de gør det af med, før de overlader oprydningen til den lokale præst.

Udgangspunkterne for de to forløb er meget forskellige. I heltenes tilfælde struktureres handlingen af en lokalitet og nogle modstandere. Forarbejdet består i en tegning over en grotte, og kamphandlingen er den mest indlysende løsningsmodel. I originalernes tilfælde struktureres handlingen af et plot, som er struktureret i tid, og som omfatter gåder, skjulte dagordener og en mere overordnet mission. Spillederens forarbejde består i en mere omfattende beskrivelse af baggrundshistorie, lokaliteter, personer og problemstillinger, som ikke alene lader sig løse ved kamp. Det er muligt, at de to spillederes respektive alder og køn har haft en indflydelse på disse prioriteringer.

Gandalfs forgæves forsøg på at styre sin spillergruppe vidner imidlertid om, at det ikke kun er spillederen, der bestemmer forløbet, hvad denne så end har forberedt. De ovenstående handlingsforløb er blevet til med udgangspunkt i spillernes indbyrdes kommunikation, og denne kommunikation er igen blevet formet af nogle kommunikative konventioner.

Kommunikative rammer og adskillelsen mellem fiktion og spilsituation

Kommunikationen i rollespillet er først og fremmest karakteriseret ved, at spillerne skelner mellem flere kommunikative rammer. De kan f.eks. påtage sig rollen som en karakter i spillets fiktion, og deres udsagn skal så forstås som den pågældende karakters udsagn indenfor rammerne af spillets fiktion. De kan imidlertid også forholde sig til denne fiktion som en fiktion, og i så fald vil der være tale om en anden kommunikativ ramme. Spillerne omtaler selv disse rammer som ingame og offgame. Ingame betegner de udsagn, der kan tolkes indenfor rammerne af spillet og dets fiktion, mens offgame betegner de udsagn, der ikke lader sig tolke indenfor disse rammer. Ved begyndelsen af heltenes rollespilsforløb, er Gandalf f.eks. i færd med at ridse situationen op: Vores hovedpersoner har efterhånden smag for eventyr og alt de dejlige guld, der følger med, og er nu på udkig efter noget mere. De…

> *… kommer ridende og kørende af denne her sti (Gimli slår med nogle terninger) Og I må godt lade være med at slå, hvis det ikke giver mening, at I slår. (lille pause) Og I kommer ned af sådan en ikke så stejl bakke, I kan se sådan et godt stykke ud over landskabet, at der er en by foran jer…*

Mens Gandalf ridser udgangspunktet for historien op, adspreder Gimli sig med at slå med sine terninger. Det falder ikke i Gandalfs smag, og midt inde i sin beskrivelse af situationen slår han over i offgame for at irettesætte ham. Herefter vender han tilbage til sin beskrivelse. Hvis ikke man

tog højde for skellet mellem kommunikative rammer, ville Gandalfs udsagn være temmelig forvirrende, men gruppen har ikke svært ved at forstå ham.

Skellet mellem in- og offgame har stor betydning for spillerne. Især heltene giver det en central plads i deres beskrivelse af rollespilsaktiviteten. Legolas lader det tilmed være et definerende kriterium for ”det gode rollespil”: Et godt rollespil har ingen offgame kommunikation. Originalerne forholder sig en anelse mere afslappet til sagen. De ved, at nogle rollespilsgrupper lægger stor vægt på, at man skal signalere, når man bevæger sig op på meta-niveau, men så meget går de ikke op i det. Her synes rammerne for den acceptable kommunikation snarere at have noget at gøre med relevansen, det vil sige, om man holder sig til sagen: Da én af dem i forbindelse rollespilforløbet begynder at fortælle om en film, han netop har set, reagerer de andre med afværgende bevægelser og ved ikke at svare ham: Det har ikke noget med sagen at gøre. Udsagnets berettigelse vurderes ikke i forhold til, om det er in- eller offgame, men snarere om det har nogen generel relevans for rollespilsaktiviteten eller ej.

Forskellen mellem de to gruppers udsagn går ikke igen i deres konkrete adfærd. Faktisk er originalerne bedre til at fastholde fokus på spillets fiktion, end det er tilfældet hos heltene. På den måde handler det mere om deres måde at forholde sig til begrebet på. Man kan sige at heltene forholder sig meget principielt til mine spørgsmål – de prøver at definere det ideal, de stræber imod. Originalerne forholder sig mere pragmatisk til mine spørgsmål og prøver så vidt muligt at beskrive deres reelle adfærd. Det har formentlig noget med deres alder og erfaring at gøre: Heltene er i færd med at tillære sig rollespilsformen og har derfor brug for nogle klare og utvetydige retningslinier og definitioner, mens originalerne er gamle i gårde og klarer sig på rutinen.

I den aktuelle sammenhæng giver det os mulighed for at anlægge to perspektiver på spørgsmålet om kommunikative rammer i rollespilsituationen. På den ene side kan de forstås som nogle normer, spillerne orienterer sig i forhold til: Der er ingame og offgame, og ingame er godt. På den anden side kan de bruges til at forklare en konkret kommunikativ adfærd, hvorigennem spillerne forholder sig til spillets fiktion, som nedenstående uddrag kan anskueliggøre:

> *Zonker: Havde vi et kort, så vi lige kunne…?*
>
> *J.J.: Åh, jeg er ikke sikker på, jeg har husket at tage det med. Det tror jeg faktisk ikke, jeg har. Det var heller ikke så vigtigt, for jeg har jo egentlig ikke lavet det her ud fra et kort.*
>
> *Zonker: Nå, jamen det er jo fint.*

(Mike bladrer i sine papirer, tager et ark frem og lægger det ind i bunken igen. Alle er i det hele taget begyndt at rode i deres papirer).

Mike: Var det det du tænkte på? (Finder et stykke papir frem).

B.D.: Jeg tror det er det, Zonker tænkte på, det der.

J.J.: Ja.

Zonker: Sådan cirka.

J.J.: Ja, det er det, men altså, Jeg har jo ikke brugt kortet. Det havde jeg ikke, da jeg lavede det her.

Zonker: Nej.

(Mike kigger indgående på et stykke papir.)

Zonker: Vi er villige til at antage, at tingene hænger sammen.

(Mike holder papiret frem – Zonker, B.D. og i mindre grad Joanie følger med på det.)

Mike: Vi ved at Oldkeep ligger der. Vi befinder os hernede et eller andet sted, så vi skal op igennem og så op til Oldkeep. Og der er en eller anden kæmpestor kløft, så det er spændende om…

(Zonker tager papiret.)

Joanie: Den kan man vel bare kravle ned af og kravle op ad? Altså hvor svært kan det være?

Originalerne indleder deres rollespilsforløb med at danne sig et overblik over den geografiske sammenhæng: Hvor er de, og hvor skal de hen? Til det formål bruger de en lille skitse over landskabet, som Mike finder frem fra sin papirbunke. Denne lille skitse har en mangetydig status. Den synes at stamme fra et af de tidligere rollespilsforløb, og er altså en oversigt over det fiktive landskab, der gradvist er blevet bygget op gennem gruppens interaktion. Af samme grund må dagens rejse forventes at forløbe i overensstemmelse med dette kort, også selvom J.J., der er spilleder, ikke har brugt det i forbindelse med sin planlægning. Som Zonker siger, forudsætter fiktionens interne sammenhæng, at der er en overensstemmelse mellem de to ting, og derfor vælger de at antage det. Samtidig med at skitsen tjener som en slags kollektiv hukommelse, balancerer den også lige på grænsen mellem fiktionen og dens kontekst. Da Mike giver sig til at studere kortet mere indgående, skifter situationen gradvist fra et være en rollespilsgruppe, der er ved at tage fat på dagens spil, til at være et lille broget selskab, der diskuterer, hvordan de lettest kommer gennem landskabet. Joanies lidt hånlige kommentar ved slutningen af citatet markerer en central overgang

her: *Altså, hvor svært kan det være?* Den skyldes ikke, at hun bevæger sig ubesværet op og ned ad lodrette bjergvægge, men derimod at hun nu er gået ind i rollen som Rødtjørn, det hovmodige egern, der har lidt svært ved at sætte sig i andres sted. Den skitse, Mike fandt frem fra sin papirbunke, skifter gradvist status i dette forløb, og J.J. indvier det for alvor som en del af det fiktive univers, da hun lidt senere lader en karakter introducere det for spillerne:

> *Zonker (i rollen som elver): Jeg ville foreslå, at vi startede med at (…) spørge vores nyfundne ven her (…) om han kender noget til vejen dertil, eller hvordan man nemmest ville rejse dertil.*
>
> *J.J. (i rollen som nyfunden ven): Jamen nu skal I se. Jeg har et kort.*
>
> *(J.J. lægger et imaginært kort midt på bordet. B.D. griner og rækker hende det kort, de tidligere har kigget på)*

Spillerne studerer atter kortet, der i teknisk forstand er det samme som før, men som nu har opnået en anden status i kommunikationen, der gør, at det kan danne udgangspunkt for en anden type kommunikation. Kortet repræsenterer et objekt i spillets fiktion, som spillerne forholder sig til i rollen som deres karakterer[17].

Hvis man ser på nogle af de udsagn, der ledsager skitsens rejse fra Mikes papirbunke og ind i fiktionens midte, synes de at markere indtil flere forskellige forståelsesrammer. I den første passage, forholder deltagerne sig til kortet som fysisk objekt og som et muligt element i spillederens plan. De forholder sig med andre ord til rollespillet som en situation, der indebærer hjælpemidler i form af skitser på papir, som en spilleder i et eller andet omfang er forpligtet på. Da Mike giver sig til at studere skitsen, får udsagnene en lidt anden karakter: Han forholder sig nu til det fiktive landskab, som handlingen udspiller sig i, mens den aktuelle situation glider i baggrunden. Joanie bruger hans udsagn som en anledning til at bringe endnu en type udsagn på banen, idet hun skifter til Rødtjørns synspunkt. Nu skal hendes udsagn ikke alene opfattes som et udsagn om det fiktive univers, de har med at gøre, det er tilmed en bestemt fiktiv karakters synspunkt på dette fiktive univers. Ydermere markerer Joanies udsagn ikke alene en overgang fra et overordnet, beskrivende niveau til et specifikt synspunkt i fiktionen, det bliver også, set retrospektivt, en opfordring til de øvrige spillere om at følge hende. Hendes udsagn bliver indledningen til en længere passage, hvor deltagerne

[17] I bogen *Mimesis as make-believe* (1990) beskriver Kendall L. Walton hvordan fysiske objekter på denne vis kan danne afsæt for fiktive forestillingsverdener i forbindelse med leg og med kunst

forbliver i rollen som deres karakterer, indtil et overordnet, beskrivende udsagn atter bliver nødvendigt.

Rollespilsituationen ovenfor indebærer to principielle sammenhænge: Spilkonteksten og den fiktive kontekst. I nogle tilfælde refererer spillerne til spilkonteksten, i andre tilfælde refererer de til den fiktive kontekst, de er i færd med at skabe. Spillerne kan imidlertid anlægge forskellige perspektiver på disse kommunikative rammer. De kan f.eks. anlægge et generelt perspektiv på spillets fiktion, eller de kan anlægge en specifik karakters perspektiv på den, og der er også eksempler på mere tvetydige udsagn. For eksempel citatet på side 118, hvor J.J. trækker skitsen ind i den fiktive sammenhæng. Dette udsagn stammer umiddelbart fra en person i spillets fiktion, men det kan også forstås som en ”offgame” opfordring til B.D. om at række hende skitsen, og det kan forstås som en ironisk kommentar til det forhold, at den fiktive karakters landkort stemmer overens med den skitse, Mike havde liggende i sin papirbunke. (Det vil sige, J.J. har som spilleder ikke keret sig om at producere et kort, men når det nu alligevel er ved hånden, kan hun lige så godt foregive, at det er en del af hendes omhyggelige forberedelser).

Afhængigt af den litteratur, man konsulterer, lægges fokus på skellet mellem spilkonteksten og den fiktive kontekst, eller den variation af perspektiver, der kan lægges ned over dem. Gary Alan Fine (1983) beskriver rollespilsaktiviteten med udgangspunkt i Erving Goffmans ”frame analysis”, som gennemgås på side 16 til 20. Fine beskriver således spilkonteksten og den fiktive kontekst som forskellige kommunikative rammer. De repræsenterer adskilte handlingsområder (”realms of action”) eller meningsniveauer (”levels of meaning”), der har deres egen meningsstruktur (ibid. s. 186). Han definerer tre principielle kommunikative rammer i forbindelse med rollespillet: Den eksterne kontekst (primary framework), spilkonteksten og den fiktive kontekst (ibid.). Det er spillernes løbende adskillelse af disse meningsniveauer, der har hans interesse. Til sammenligning fokuserer Anne Scott Sørensen (1998) og Nina Riis (2006) på de perspektiver, spillerne kan lægge ned over den fiktive kontekst. Anne Scott Sørensen omtaler tre mulige perspektiver: Et karakterniveau, et beretterniveau og et metaniveau (Sørensen 2002 s. 11) Nina Riis definerer intet mindre end seks forskellige perspektiver eller ”udsigelsespositioner”: Blik i figur, blik på figur, blik om figur, blik i plot, blik på plot, blik om plot (Riis 2006 s. 194 – 195). Sørensen og Riis når frem til forskellige resultater, men de fokuserer begge på de perspektiver, spillerne kan lægge ned over den fiktive kontekst. Hvor Fine fokuserer på de forskellige niveauer af mening, der er til stede i rollespillet, så beskæftiger Sørensen og Riis sig med den måde, spilleren forholder sig til dem på. Man kan sige, at de forskellige meningsniveauer eller handlingsområder, Fine påpeger, opstiller

nogle retningslinier for den kommunikation, Sørensen og Riis beskriver igennem deres begreber. Spillerne kan skifte mellem et væld af perspektiver og lægge stor kreativitet for dagen i den forbindelse, men det er væsentligt, at de holder spilsammenhængen og den fiktive sammenhæng adskilt.

Skellet mellem spilsammenhæng og fiktiv sammenhæng er en forudsætning for rollespilsaktiviteten. Det er et spørgsmål om at holde karakterens og personens viden adskilt, og om at holde spilkonteksten og den fiktive kontekst adskilt. Fine beskriver denne adskillelse som et spørgsmål om ”pretense awareness” (Fine 1983 s. 188): Spiller godt kan være bevidst om rollen som karakter, men karakteren kan ikke være bevidst om rollen som spiller. Spilleren foregiver derfor at hans karakteridentitet er uvidende om hans spilleridentitet, og et oplagt eksempel er de sprogforskelle, der indgår i rollespillet. *D&D* 3,5 opererer nemlig med indtil flere sprog. De enkelte racer har deres eget sprog, som f.eks. ”elversk” eller ”dværgsk”, og de kommunikerer indbyrdes ved hjælp af et fælles sprog, ”common”. Derudover knytter der sig forskellige sprog til bestemte klasser, som f.eks. præster eller barder. Nogle sprog mestrer man til at begynde med, andre lærer man hen ad vejen, men det betyder ikke, at man sidder og terper uregelmæssige verber og kasus. Sprogene i *D&D* 3,5 markerer i bund og grund, om man har adgang til en given viden eller ej. En inskription kan f.eks. være forfattet i et specifikt sprog, som kun præster på et givent niveau mestrer, og det vil i så fald kun være de pågældende personer, der er i stand til at tyde det. Også selvom inskriptionen teknisk set er forfattet på dansk. Legolas havde f.eks. en karakter i et liverollespil, der kun kunne tale elversk. Det indebar blandt andet, at han ikke forstod noget af det, mennesker sagde til hinanden indbyrdes, og der var…

> *… bl.a. to, som jeg spillede sammen med, som bagtalte mig lige foran mig. Det var sådan haaaaa (gør fagter), og så skal jeg så [lade som om] at jeg faktisk ingenting forstår af hvad det er, og altså bare spille efter den måde de lægger deres toneleje, og det var sådan, det var meget, meget, meget svært, og rigtig, rigtig, rigtig sjovt, så på den måde så får man masser af spil ud af det.*

Legolas’ karakter er ikke i stand til at forstå hvad de andre siger, også selvom Legolas i teknisk forstand godt kan høre, at de er i gang med at bagtale ham. Han er imidlertid nødt til at lade sin karakter reagere uafhængigt af dette forhold, og det er meget svært, men også meget sjovt. På den måde indebærer skellet mellem spilkontekst og fiktiv kontekst, at der er forskel på spillerens og karakterens beholdning af viden. Nogle gange ved spilleren mere end karakteren, som det f.eks. er tilfældet i Legolas’ anekdote om de to spillere, der bagtalte ham. Andre gange ved karakteren mere

end spilleren. I alle tilfælde bygger kommunikationen på, at spillerens og karakterens viden ikke må forveksles, ligesom spilsammenhængen og den fiktive sammenhæng skal holdes adskilt. Dette er den mest afgørende regel i rollespillet.

Rollespillerne refererer som oftest til spilsystemet som et regelsystem, og opfatter på den måde de parametre og procedurer, spilsystemet definerer, som spillets regler. Adskillelsen mellem spilsammenhæng og fiktiv sammenhæng er imidlertid ikke givet i kraft af disse parametre og procedurer, det er en kommunikativ konvention, som spillerne bliver enige om at overholde. Man kan sige, det er den regel, der danner grundlag for anvendelsen af spilsystemet. Som jeg vil vende tilbage til, kan denne regel ikke implementeres i et programmeret system. Mens online rollespillet kan simulere de parametre og procedurer, der indgår i selve spilsystemet, afhænger adskillelsen af spilsammenhæng og fiktiv sammenhæng af spillernes vilje til at opretholde den. Det skal vise sig afgørende for spilaktiviteten i online rollespillet. Før jeg bevæger mig længere ind i det forhold, vil jeg dog beskrive to andre forhold, som former kommunikationen i det klassiske rollespil: Den kommunikative rollefordeling mellem spiller og spilleder og den funktion, spilsystemet har i den forbindelse.

Kommunikativ rollefordeling i det klassiske rollespil

Adskillelsen mellem spilsammenhæng og fiktiv sammenhæng er et helt afgørende forhold i det klassiske rollespil. Kommunikationen formes imidlertid også af en rollefordeling mellem spiller og spilleder, som vedrører de områder, de hver især har ret til at definere. Man kan sige, at spillederen har ret til at definere den fiktive verden, mens spilleren har ret til at definere karakterens handlinger. På den måde veksler samtalen mellem, at spillederen beskriver en fiktiv ramme, og spillerne stiller uddybende spørgsmål eller definerer deres handlinger på den baggrund. Originalerne har f.eks. spurgt sig for i den lille landsby og er nu på vej op til det sted, hvor ettinen, kæmpen med de to hoveder, siges at holde til:

> *J.J.: Det er et ældre fæstningsværk, som er temmelig hærget efterhånden. Der ligger også noget, der har været resterne af en by ved siden af, men den er helt klart hærget. Det ser ud som om, der også er nogle, der har hygget sig med at vælte murene, hoppe på taget og sådan noget.*
>
> *Joanie: Ser det også ud som om, der har været eksplosioner?*
>
> *J.J.: Det gør der så ikke. Det ser ud som om, der er blevet kastet med store ting.*

De kommer op til et forladt fæstningsværk, som nogen tilsyneladende har bedrevet hærværk på. Spillerne spørger videre ind til stedet. Sidst de bevægede sig ind i en forladt landsby, viste den sig at være tilholdssted for en større bande udøde. Det er altså god grund til at gå til sagen med en vis varsomhed:

> *Zonker: Vi begynder… Jeg tror, jeg vil foreslå, vi sådan lige begynder at cirkle stedet rundt og kigge det an.*
>
> *B.D.: …jeg tager og laver en overflyvning (…) og ser, om der er noget, (…) der rører sig derinde.*
>
> *Zonker: God idé.*
>
> *Mike: Jeg spænder min bue op.*
>
> *Joanie: Det gør jeg også.*

J.J. har beskrevet forholdene ved det forladte fæstningsværk, og spillerne definerer nu hver især, hvad deres karakter vælger at foretage sig. På den måde råder spillederen over omgivelserne, mens spillerne råder over deres egen lille brik i disse omgivelser, nemlig deres karakter. En spiller kan naturligvis godt forsøge at få spillederen til at beskrive omgivelserne på en bestemt måde, ligesom en spilleder undertiden kan begrænse spillerens valg til et enkelt. Joanies karakter, det hovmodige egern, foretrækker f.eks. at færdes i træer, hvorfor der gerne skal være nogle af dem i omgivelserne:

> *J.J.: Men I kommer ud i mere og mere bjergdækket landskab, og…*
>
> *Joanie: Færre træer?*
>
> *J.J.: Færre træer. Langt færre træer. Og der begynder også nogle gange at være som om, der er blevet skåret ud i bjergene for at lette passagen for folk med vogne og sådan noget.*
>
> *Joanie: Kunne de ikke være gået udenom træerne?*
>
> *J.J.: Og det begynder også at blive mere sparsomt med trafikken. Og så er det som om at I kommer ud af bjerglandskabet igen og kommer ud i noget mere frodigt træfyldt område igen.*
>
> *Joanie: Tak.*

J.J. beskriver originalernes rejse gennem et bjergdækket område med sparsom bevoksning, og Joanie kommer med nogle misbilligende bemærkninger vedrørende fraværet af træer. Da J.J. lader landskabets karakter ændre sig, kvitterer hun med et ”tak”. Nu lod J.J. ikke nødvendigvis landskabet skifte på grund af Joanies bemærkninger, men vi ser ikke desto mindre, hvordan Joanie som spiller prøver at påvirke spillederens beskrivelse. En noget anden situation har vi hos heltene, hvor Gimli

er fast besluttet på ikke at sende sin karakter ned i en underjordisk gang. Det er et problem, eftersom han er gruppens kriger. Uden ham vil gruppen efter største sandsynlighed blive udslettet af de modstandere, der venter i grotten. Efter langvarige forhandlinger, griber Gandalf til handling, og fortæller, at Gimli…:

> *…slet ikke [kan] kontrollere dig selv. Du bliver hundeangst. Som om alting bare er imod dig lige pludseligt. Så altså, du bliver angst for græsset, du bliver angst for, at himlen er ved at falde ned over dig (laver fagter), og du er bange for… Alt.*

Trods Gimlis protester, er der kun én vej ud af dette angstanfald, nemlig at flygte ned i den grotte, han har gjort sit bedste for at undgå. Gandalf lader ham ganske enkelt blive grebet af en sindstilstand, hvor han mister al selvkontrol, hvorved han kan tage kontrollen med ham og hans rettighedsområde for en stund.

Udover at spiller og spilleder kan påvirke hinandens beslutninger, så er der visse forhold, der balancerer på grænsen mellem spillederens og spillerens rettigheder. I det omfang en karakter besidder en form for specialiseret viden, som spilleren ikke er i besiddelse af, må spillederen træde til med de fornødne informationer. Det kan føre nogle interessante paradokser med sig, og de to rollespilsgrupper er f.eks. ikke enige om, hvad man stiller op med et begreb som intelligens. Er intelligens en form for specialiseret viden, som spillederen kan formidle til spilleren, eller er det en særlig kognitiv egenskab hos karakteren, som kun kan simuleres i det omfang, at spilleren selv er i besiddelse af den? For heltene er der ingen tvivl, hvis…

> *…min karakter er klogere, end jeg er, så kan jeg ikke spille den. Hvis jeg er klogere end min karakter, kan jeg godt spille dum.*

At være klog defineres i denne forbindelse som at have en høj værdi på sit intelligensparameter og hvis den er for høj, mener Aragorn ikke det kan lade sig gøre at spille den. Man kan godt spille dum, dvs. undlade at drage bestemte slutninger, men man kan ikke spille klog, dvs. lade sin karakter drage nogle slutninger, som man ikke selv ville være i stand til at drage. Det ville jo være et paradoks. Originalerne har en noget mere pragmatisk tilgang til spørgsmålet:

> *… ok, jeg ved ikke hvordan jeg skal gøre det her, jeg har ikke en intelligens på 30, jeg er ikke noget supergeni, men gad vide om ikke min karakter har en ide, og så kommer gamemasteren ind over og siger: Jamen, du kommer pludselig til at tænke på, at du kan gøre sådan og sådan…*

For J.J. er karakterens intelligens ikke en særlig kognitiv egenskab, hun skal simulere efter evne. Værdien på karakterens intelligensparameter angiver blot sandsynligheden for, om hendes karakter er i stand til at drage en bestemt slutning. Selve slutningen kan spillederen til gengæld godt levere.

På den måde afhænger spillerens og spillederens rettighedsområder af, hvordan man vælger at definere egenskaber som f.eks. intelligens. Det er forventeligt, at disse definitioner vil variere fra gruppe til gruppe. Alligevel er det netop denne forskel mellem spillernes og spillederens rettighedsområder, der gør udvekslingen af information nødvendig. Spilleren og spillederen sidder inde med hver deres brik til puslespillet, og det er ved at forene dem, at den fiktive verden kommer i stand. Denne aktivitet reguleres ydermere af spilsystemets parametre og procedurer, og det vil jeg nu forholde mig lidt mere indgående til.

Spilsystem og kommunikation i det klassiske rollespil

Jeg har på de forløbne sider beskrevet de konventioner, der former kommunikationen i rollespillet. Det drejer sig dels om eksistensen af flere kommunikative rammer og dels om den kommunikative rollefordeling mellem spiller og spilleder. Disse konventioner etablerer nogle overordnede retningslinier for, hvordan information skal udveksles i gruppen: Spillederen råder over omgivelserne, spilleren råder over sin karakters handlinger, og målet er at få de to til at gå op i en højere enhed. Spilsystemets parametre og procedurer regulerer til gengæld den konkrete mængde information, der udveksles i givne situationer.

Jeg beskriver på side 102 *D&D* 3.5's regelbøger som en slags fantasy-byggesæt. Regelbøgerne præciserer en række parametre, som spillerne kan bruge til at definere deres karakterer og verden med, og en række procedurer for, hvordan disse parametre kan indgå i en konkret handlingsbeskrivelse. Parametrene kan f.eks. beskrive en karakterers intelligens, styrke og magiske evner, mens en procedure kan angive, hvilke af disse parametre, der er relevante for udførelsen af en given handling, og hvordan man beregner mulighedsrum og udfald på den baggrund. Hovedparten af disse parametre og procedurer har til formål at regulere kamphandlinger. Der er imidlertid også en stor mængde, der vedrører tilegnelsen af information, og det er disse, jeg vil koncentrere mig om her.

Spilsystemets parametre og procedurer regulerer udvekslingen af information på to grundlæggende måder. Først og fremmest kan tilgængeligheden af en specifik information afhænge af specifikke egenskaber hos karakteren. Desuden kan man lade terningen afgøre, hvor meget information,

karakteren i praksis får adgang til i en given situation. Et godt eksempel på det første er sprogfærdighederne, som jeg beskriver i det foregående afsnit. En spiller forventes ikke at have reelt kendskab til den dværgske grammatik, fordi der står på hans karakterark, at hans karakter mestrer sproget. Denne færdighed indebærer blot, at han vil være i stand til at tilegne sig viden, der er forfattet på dværgsk, og at spillederen dermed kan give ham den pågældende viden. Andre relevante færdigheder er f.eks. evnen til at læse eller evnen til at vurdere, om et væsen er godt eller ondt ("detect evil"). På den måde præciserer systemet i kraft af karakterarket de forskellige typer af viden, en karakter i princippet er i stand til at tilegne sig, og hermed de typer af viden, spillederen kan formidle til den pågældende spiller. Det medfører en vidensforskel mellem karaktererne i rollespillet, der kan danne udgangspunkt for kommunikation og samarbejde. Hvis det f.eks. kun er en enkelt karakter, der er i stand til at tilegne en given viden forfattet på dværgsk, så må denne jo videregive sin viden til de andre i gruppen indenfor fiktionens rammer. Han må indlede en fiktiv dialog. Samtidig introducerer brugen af terningekast et usikkerhedsmoment i tilegnelsen af viden. Resultatet af terningekastet afgør hvorvidt og i hvilket omfang det lykkes en karakter at komme i besiddelse af en given viden. Et mindre gunstigt resultat vil udstyre spilleren med det, der betegnes som "common knowledge", dvs. information, som enhver karakter uanset egenskaber vil være i stand til at tilegne sig. Et mere gunstigt resultat vil give ham adgang til mere omfattende information om et givent emne. Det er ikke i alle tilfælde, terningekastet indgår som et led i tilegnelsen af information. Det er typisk, hvis der er tale om kritisk eller specialiseret information, som f.eks. central plotinformation eller information om et bestemt vidensområde. Mike bruger viden om himmelfænomener som et eksempel:

> *… jeg ved ikke en tøddel om det her, men hvis jeg spiller en karakter, der har det, så kan jeg sige, (…) ok, jeg har astronomi, så jeg må vide et eller andet om det her himmelfænomen, det slår jeg lige nogle terninger for (…) Og så er det Zonker (…) som er ved at fortælle historien, som siger: Jamen, det har… der er den og den konstellation, og nu kan du se, at pludselig så står stjernerne faktisk anderledes, end de plejer.*

Ved at udstyre sin karakter med det systemdefinerede vidensparameter "astronomi" frem for f.eks. "historie" eller "religion", afgør Mike, at hans karakter skal have privilegeret adgang til netop denne type information. Ved at slå med sine terninger afgør han, om det også lykkes ham at gøre brug af denne information, og såfremt det er tilfældet, udstyrer spillederen ham med den. Selve informationen er imidlertid ikke givet i kraft af spilsystemets parametre og procedurer. Den er et forhold, som spillederen enten har forberedt hjemmefra eller finder på i situationen. *D&D*'s

parametre og procedurer tjener til at præcisere nogle relevante vidensområder og afgøre, i hvilket omfang en specifik information kan distribueres, men den konkrete information formuleres af spillerne og spillederen.

Spilsystemet definerer med andre ord ikke fiktionens konkrete indhold, dette forhold står spillerne for. Parametrene og procedurerne udstyrer spillerne med nogle kategorier, der kan danne udgangspunkt for deres beskrivelse, og disse kategorier er også med til at afgøre, hvordan viden distribueres i gruppen. Selve den viden, der distribueres, opstår imidlertid på baggrund af spillederens forberedelser og spillernes indbyrdes kommunikation. På den måde er parametre og procedurer et redskab til at beskrive den fiktive verden, mens indholdet er op til spillerne. På dette punkt adskiller systemet i det klassiske rollespil sig grundlæggende fra online rollespillets programmerede system. I online rollespillet tager parametre og procedurer netop form af konkrete karakterer og landskaber, som reagerer på specifikke måder i forhold til spillernes handlinger. Her er de ikke længere et redskab til at beskrive en fiktiv sammenhæng, de inkarnerer denne fiktive sammenhæng, og det giver dem en noget andet status i kommunikationen. Det vil jeg vende tilbage til i forbindelse med min gennemgang af system og kommunikation i *WoW*.

Spilsystemet i det klassiske rollespil adskiller sig også fra online rollespillet på et andet punkt. I det klassiske rollespil inddrages det i varierende omfang. Som det fremgår af min analyse af adventureformen, er det forskelligt, hvor stor en vægt systemoplysningerne tillægges (se side 100). Det afhænger af den enkelte rollespilsgruppe, og her synes det i høj grad at være spillederens vurdering, der er udslagsgivende. Efter spillernes udsagn er det spillederens verden, det er ham eller hende, der definerer den, og derfor er det spillederens autoritet, der er udslagsgivende for en handlings udfald. Det er ganske vist et forhold, der hersker stærke meninger om i rollespilsmiljøet, og det kan give anledning til ophedede debatter. Ikke så overraskende vælger Aragorn og Legolas at indtage diametralt modsatte positioner:

> *Legolas: … jeg synes, at når man spiller efter det her regelsystem, så skal man køre efter det regelsystem.*
>
> *(…)*
>
> *Aragorn: Altså, jeg vil mene, at spillet det er lavet af GM, og GM han styrer simpelthen verden, som du skal prøve at leve dig ind i, og så kan der være nok så mange regelsystemer, men regelsystemer er kun guidelines.*

Legolas mener, at man i et eller andet omfang må forpligte sig på det regelsystem (dvs. spilsystem), man tager udgangspunkt i, mens Aragorn fastholder, at GM, det vil sige spillederen, og ikke regelsystemet (dvs. spilsystemet) er spillets absolutte autoritet. Originalerne er igen lidt mere pragmatiske. Ifølge dem skal der først og fremmest være en eller anden form for konsistens i den fiktive kontekst, hvis den skal være overbevisende. To sværd af samme type skal slå lige hårdt under de samme omstændigheder. Reglerne er et meget godt hjælpemiddel til at fastholde denne konsistens, men som Joanie siger:

> *Joanie:… Hvis du ikke kan lide det, så lav det om. (flere bekræftende tilkendegivelser) det er altså ikke et helligt skrift, det her er…*
>
> *Mike: I forhold til World of Warcraft: Kan du ikke lide det, så find dig i det (latter).*

Regelbogen er ikke et helligt skrift. Hvis der er noget, der ikke passer ind i sammenhængen, kan man godt lave det om. Det er til gengæld ikke tilfældet i *WoW*, som Mike påpeger. Her er det omsonst at diskutere, hvordan og i hvilket omfang parametre og procedurer skal inddrages, for her er de givet på forhånd i kraft af programkoden. I det første tilfælde inddrages parametre og procedurer i overensstemmelse med spillergruppens temperament og behov, i det andet tilfælde er parametre og procedurer givet på forhånd i form af et programmeret system.

På den måde finder der en række afgørende forskydninger sted, når vi bevæger os fra det klassiske rollespil til online rollespillet. Spilsystemet tager form at et programmeret system, som ikke alene regulerer kommunikationen, det er en forudsætning for kommunikationen. Dels fordi det leverer den fiktive verden, som ellers defineres af en spilleder, og dels fordi det ikke er til forhandling. Det er derimod det grundlag, spilaktiviteten bygger på. Spilsystemets fornyede rolle har også nogle afgørende konsekvenser for de kommunikative konventioner, der former kommunikationen i det klassiske rollespil. Da det programmerede system simulerer spillederens rolle, eksisterer der ikke længere nogen rollefordeling mellem spiller og spilleder i spillet. Til gengæld kan spillerne godt vælge at opretholde et skel mellem fiktiv sammenhæng og spilsammenhæng og lægge varierende kommunikative rammer ned over dette skel. Det synes bare ikke at være et definerende træk ved online rollespilsaktiviteten. Det vil jeg nu forholde mig mere indgående til.

System og kommunikation i World of Warcraft

Jeg har i de forløbne afsnit beskrevet, hvordan en række etablerede konventioner former kommunikationen i det klassiske rollespil, og hvordan spilsystemets parametre og procedurer indgår

i denne sammenhæng. Online rollespillet adskiller sig på afgørende områder fra denne situation. Online rollespillets programmerede system simulerer både spilsystemets parametre og procedurer og spillederens funktion. Med simulation mener jeg en gengivelse af et forhold eller en proces ved hjælp af en logisk/matematisk beskrivelse. Det programmerede system simulerer på den måde spillederens funktion ved at integrere spilsystemets parametre og procedurer i en konkret verden og ved at udstyre denne verden med en række handlingsforløb eller quests, som spillerne kan indlade sig på efter behov. Og det er ikke kun spillederen, der på den måde er sat ud af sammenhængen. Rollespilsgruppen er heller ikke en forudsætning for aktiviteten. Det står spilleren frit for, om han vil spille alene, eller om han vil danne alliancer og kommunikative relationer med andre spillere i kraft af de funktioner, som spillet stiller til rådighed. Det indebærer alt i alt den forskydning imellem de elementer, der skaber rollespillet i de to sammenhænge.

I det kommende vil jeg lægge ud med at beskrive de spilforløb, jeg har haft lejlighed til at iagttage. På den baggrund vil jeg beskrive de kommunikationsformer, der indgår i online rollespillet, nemlig kommunikationen mellem spiller og system og kommunikationen mellem spiller og spiller. Herefter vil jeg forholde mig mere indgående til, hvordan de kommunikative konventioner, der gør sig gældende i det klassiske rollespil, tager form på det grundlag. Det vil give anledning til en diskussion af forholdet mellem programmeret systemet og kommunikative konventioner i online rollespillet. Men først en karakteristik af selve rollespilsforløbene.

Blandt heltene er det hhv. Frodo, Aragorn og Gandalf, der spiller *WoW*. Gimli gjorde det gerne, men er fortsat i den alder, hvor det delvist afhænger hans forældres velvilje. Legolas spiller til gengæld ikke *WoW*. Det er altså Frodo, Aragorn og Gandalf, der danner udgangspunkt for min første observationsrunde, og de viser sig at have nogle meget forskellige måder at gå til spillet på. Frodo bruger det meste af tiden på at finde nogen, han kan spille sammen med. Gandalf bruger det meste af tiden på at gennemskue, hvordan han skal mestre systemet, og Aragorn bruger det meste af tiden på at bevise, at han kan spille en ny karakter op på Gandalfs niveau i spillet på blot en time.

Frodos karakter er en trold af hunkøn, som han efterhånden har fået spillet op på level 30. Det vil sige halvvejs op til det pt. højeste niveau i spillet. Han har valgt rogue-klassen, som er karakteristisk ved sine snige- og backstab-funktioner, og det får ham til at holde lav profil i kampsituationer. Han er meget interesseret i at spille sammen med andre spillere, og hans første projekt i spillet er da også at begive sig hen til en såkaldt BG – battleground – hvor spillere fra de to fraktioner i spillet bekæmper hinanden i hold. Seancen er imidlertid hurtigt overstået, og herefter går tiden med at

finde nogle nye spillere at alliere sig med – uden det store held. Det er mærkeligt, for det er lørdag eftermiddag og der burde være masser af spillere på serveren. Det er der bare ikke, og de få som er der, ønsker ikke at indgå i en gruppe. Af denne grund veksler Frodos aktiviteter mellem at tage kontakt til andre spillere og løse forhåndenværende quests, alt imens han venter på, at der skal blive spillere nok til en ny omgang BG. Det sker ikke rigtig, og da det endelig lykkes for ham at komme i en gruppe, er det kun for en kort bemærkning. På den måde er hans spilforløb en anelse uforløst, da vi slutter.

Gandalfs karakter er et menneske af hankøn, som han kun lige er begyndt at spille med. Han er ”mage”, en slags troldmand, der er karakteristisk for sine avancerede angrebsmagier. Til gengæld kan han ikke bære panser og står generelt dårligt i direkte kamp. Det gør det svært at klare sig alene, særlig hvis man som Gandalf står med et selvforstærkende problem: Hans våben trænger til en reparation, men det forudsætter noget guld. For at få noget guld, skal han kæmpe med nogle modstandere, men for at have held med det skal han have repareret sine våben. En mulig løsning er at forbedre sine kampfærdigheder i spillet, men det forudsætter også noget af det guld, han ikke har. For Gandalf viser *WoW* sig altså som et system, hvor der til hver eneste ønsket handling også knytter sig en barriere, der skal overvindes. Opgaven består altså i at overvinde denne barriere uden at dø af det, og det er i store træk, hvad Gandalfs spilforløb går ud på.

Aragorn indleder til gengæld sit spilforløb med at definere en målsætning: Han vil spille en ny karakter op på det samme niveau som Gandalfs indenfor en time. Han beslutter sig for en klassisk kombination: elver, hankøn, jæger, og lader spillet randomisere selve udseendet – hårfarve, ansigtstræk og andre ting, som han tilsyneladende finder underordnet. Herefter går han målrettet til værks. Han går ind og ændrer spilindstillingerne, så han ikke skal bruge tid på at læse alle de lange tekstbeskrivelser, som han alligevel kender ud og ind. De udgør et unødvendigt tidsspilde, og Aragorn arbejder med en smal margen. Han fortæller mig, at han har installeret indtil flere supplerende programmer, også kaldet add-ons, på sin hjemmecomputer, der bl.a. øger hans hurtighed med musen (de relevante ikoner flytter sig simpelthen tættere på markøren), og hjælper ham med at foretage en hurtig prioritering mellem forskellige objekter (oplyser deres gennemsnitlige værdi på spillets auktionshuse osv.). Da jeg har bedt ham spille på spilcafeen, kan han ikke gøre brug af disse add-ons, og det forsinker muligvis Aragorn en anelse. Dog ikke så meget, at det forhindrer ham i at nå det mål, han har sat sig. Aragorn er med andre ord det, der i

MMORPG[18] termer kaldes en ”min-max’er” eller en powergamer. Begrebet dækker over en nyttemaksimerende spillertype, og beskrives bl.a. af TL Taylor i *Play Between Worlds* (Taylor 2006a). De primære succeskriterier i spillet er minimering af tab og maksimering af udbytte, og strategien synes at lykkes: Han når faktisk Gandalfs niveau indenfor en time.

Aragorn er med andre ord en dreven spiller, han har spillet *WoW* siden den allerførste version og han kender systemet ud og ind. Han har faktisk droslet sin spilaktivitet lidt ned, fordi spillet efterhånden har mistet nyhedens interesse, og fordi mange af dem, han har spillet med indtil nu, også har mistet interessen. Der er ikke længere så mange at spille med. Noget andet er tilfældet for Mike og J.J. som jeg får lejlighed til at iagttage nogle uger senere. I den klassiske rollespilssammenhæng indgår de i en fast sammentømret gruppe, og i *WoW* er de organiseret i en klan, som udgør en slags social ramme om deres aktiviteter.

Mike og J.J. udgør et interessant tilfælde, fordi spilaktiviteten faktisk er en del af deres ægteskabelige samvær. De er gift og bor sammen i en lille københavnerlejlighed, der også huser fire katte, to spilcomputere og to abonnementer til *WoW*. De har indtil flere karakterer, og dem, der ligger til grund for den aktuelle analyse, har de forsøgt at holde på samme niveau[19]. J.J. har mere tid til at spille end Mike, og derfor stiger hendes karakterer hurtigere i niveau. Det kan godt gøre det svært at spille sammen i WoW, hvor de fleste quests er møntet på karakterer med det samme niveau. Af den grund har de aftalt kun at spille disse karakterer sammen, så der bliver investeret den samme mængde tid i dem. Mike spiller Warlock, sådan en der kaster dæmoniske magier på sin modstander, men som til gengæld er svag i direkte kamp. J.J. spiller kriger, mere eller mindre det modsatte, hun har ingen smarte magier, men hun er svær at få has på i direkte kamp. Til gengæld ligner karaktererne hinanden, hvad udseendet angår. De er begge små søde gnom-piger med hver deres lille hvide kattekilling og hver deres søde blå hue. Mike og J.J. sætter en ære i at gøre deres karakterer så nuttede som overhovedet muligt.

Jeg iagttager Mike og J.J. spille sammen i flere sammenhænge, bl.a. i forbindelse med et større togt, hvor de er 15 spillere om at rydde en dungeon. I forbindelse med det spilforløb, der ligger til grund for min næranalyse, er der imidlertid kun et enkelt andet klanmedlem online, Canaggro, som de vælger at slutte sig til. Canaggro har kun en times tid, før han skal ud og hente børn et sted i

[18] Massive Multiplayer Online Role Playing Game

[19] Med ”niveau” refererer jeg ikke til Mike og J.J.’s spilfærdigheder, men derimod til det ”level”, karakteren bliver tildelt i spillet, på baggrund af indtjente erfaringspoints.

Nordengland, og de har derfor kun kort tid til deres forehavende: At slagte så mange ”yetier” som overhovedet muligt. Denne aktivitet har et navn, det kaldes at ”grinde”. Mens Aragorn i det foregående spilforløb valgte at ”queste”, foretrækker de tre at ”grinde”, de koncentrerer sig om at gøre det af med så mange eksemplarer af en bestemt modstander som muligt for at tjene nogle gode erfaringspoints (se også side 106). Det er ikke mit indtryk, at det er Mikes og J.J.'s strategi i almindelighed, men Canaggro er netop ved at spille en karakter op, og han har travlt. De andre supplerer ham, så godt de kan, J.J. hjælper ham med at gøre det af med kæmperne, og Mike halser efter for at pelse dem. Det hele foregår i et meget højt tempo, og Canaggro morer sig med at angribe så mange på samme tid som muligt. Det ærgrer muligvis Mike lidt, at han ikke kommer til at kæmpe mere end han gør, men det er tilsyneladende den mest nærliggende arbejdsdeling, når man er to warriors og en warlock.

Hvis man ser på spilforløbene i sammenhæng, viser der sig et meget broget billede af *WoW*. Mens Frodo, Mike og J.J. går til spillet som en social aktivitet, går Gandalf og Aragorn til det som et system, der skal mestres, og det udmønter sig i nogle meget forskellige kommunikationssituationer. I nogle tilfælde er kommunikationen mellem spil og spiller den centrale genstand for aktiviteten, i andre tilfælde muliggør den blot spillernes indbyrdes kommunikation. Jeg vil lægge ud med at beskrive disse to kommunikationsformer og deres indbyrdes sammenhæng i *WoW*.

Kommunikationsformer i *World of Warcraft*

Mens den klassiske rollespilsform i sit udgangspunkt baserer sig på den interpersonelle kommunikation, får systemet en ny kommunikativ funktion i online rollespillet. En stor del af spilaktiviteten består i at mestre det programmerede system, og på den måde introduceres en ny kommunikationsform: Kommunikationen mellem spiller og system. Den interpersonelle kommunikation er ikke længere en forudsætning for aktiviteten i dens udgangspunkt, den bliver til en mulighed, der tilføjer aktiviteten endnu et lag af social betydning.

Med hensyn til kommunikationen mellem spiller og system er det velkendt, at det programmerede system har en dobbelt kommunikativ status: Det er et programmeret system, der har form af en audiovisuel verden. I en artikel fra 2001 omtaler Rune Klevjer computerens hhv. ”procedurelle” og ”repræsentationelle” egenskaber, som et afgørende forhold i beskrivelsen af computerspillets æstetik (Klevjer 2001), og Jesper Juul har computerspillets position mellem regler og fiktive verdener som et afgørende omdrejningspunkt for sin ph.d. afhandling fra 2003 (Juul 2003). I denne sammenhæng er det interessant, at det programmerede system overtager en del af den

kommunikation, der tidligere fandt sted mellem spiller og spilleder. Det programmerede system implementerer ikke alene et sæt parametre og procedurer i stil med dem, som står beskrevet i *D&D* 3,5. Det har så at sige givet dem den konkrete form, som spillederen løbende definerer i det klassiske rollespil. Når spilleren forholder sig til det programmerede system, forholder han sig altså både til et spilsystem og til den fiktive verden, det beskriver.

Et centralt forhold i spillernes tilgang til *WoW* er f.eks. det audiovisuelle handlingsrum. På et tidspunkt er Gandalfs karakter på vej gennem et fjendtligt landskab, hans karakter er lige blevet slået ihjel af en af de stedlige modstandere, og Gandalf har brugt en rum tid på at genfinde liget og genoplive det. Han er altså ikke særlig tryg ved omgivelserne, og han er interesseret i at finde et område med nogle mere overkommelige modstandere. Karakteren passerer hurtigt gennem landskabet, og Gandalf vender den på et tidspunkt og lader den løbe baglæns. Jeg spørger hvorfor, og han svarer:

> *Det var fordi, der var en lyd bagved mig, som om der var nogen, der angreb (…) og så skulle jeg lige se, om det var mig. Så jeg kiggede meget hurtigt om bag ved mig [for at se] om det var mig der blev angrebet*

Gandalf hører en lyd, som han antager stammer fra en kilde udenfor det umiddelbare synsfelt, han har i kraft af sin skærm. Han vender derfor karakteren, og flytter hermed synsfeltet for at se, om der evt. befinder sig en modstander, der er i færd med at angribe karakteren fra en anden vinkel. Som det fremgår af udsagnet, eksisterer der et ”foran” og et ”bagved” og, ikke mindst, et ”mig” for Gandalf i spillet. Han opfatter med andre ord spillet som et tredimensionelt rum, og karakteren danner udgangspunkt for hans handlingsmuligheder i dette rum.

Den basale rumlige metafor er gennemgående hos alle spillerne. Det er imidlertid ikke ensbetydende med, at de er uopmærksomme på spillets egenskaber som spilsystem. De to forhold udelukker ikke hinanden. Der er snarere tale om to forskellige kommunikative rammer, som spillerne kan veksle imellem, afhængigt af den situation der er tale om. Aragorn får f.eks. til opgave at løbe et ærinde for en heksedoktor. Jeg spørger, hvad det går ud på, og han svarer:

> *Aragorn: Jeg har fået 5 minutter til at løbe op med en modgift til en person der ligger heroppe og skal forestille at være syg*
>
> *AM: Skal forestille at være syg?*
>
> *Aragorn: Hvis jeg fejler den, så kan jeg gå over og tage den igen, og så kan jeg løbe op til ham igen.*

Aragorn har fået fem minutter til at overbringe en modgift til en person der skal ”forestille at være syg”. Det er ikke fordi Aragorn mener, karakteren er hypokonder, han mener hele scenariet er konstrueret. Han benytter fortsat den rumlige metafor til at beskrive sine handlinger. Han skal ”løbe op til en person” i spillet, men han gør sig inden illusioner vedrørende selve handlingsforløbet: Såfremt missionen mislykkes, og han ikke når frem i tide, kan han bare gentage forsøget. Selve aktiviteten består altså ikke i at redde en døende elver, den består i at løse en opgave indenfor rammerne af de begrænsninger, spillet har sat op for ham.

Aragorn vælger med andre ord at fokusere på den adfærd, systemet udviser i kraft af sin programmering, men forholder sig mere distanceret til den fiktion, der samtidig formidles. Det er ikke så mærkeligt, for hele hans tilgang består i at mestre systemet sublimt. Frodo har en lidt anden ambition, han vil gerne finde nogen, han kan spille sammen med, og strejfer i den forbindelse rundt og løser forefaldende quests i landskabet. Han er mindre interesseret i at analysere sig frem til de logiske sammenhænge, der styrer landskabet, han er mere tilbøjelig til at tolke det indenfor rammerne af spillets fiktion. På et tidspunkt løber han ind i en flok ”laughing sisters”, et kentaur-lignende væsen, der befolker området. De er ham ikke ligefrem venligt stemt og jeg kommenterer deres aggressionsniveau, hvorefter Frodo svarer:

> *… de er måske ikke så vilde med, at en trold fra hordesiden vandrer ind i deres skov og slagter en af deres søstre.*

Frodo går ud fra, at de ikke er så vilde med hans tilstedeværelse, fordi han er fra hordesiden, og fordi han allerede har slået nogen af dem ihjel. Han vælger med andre ord at tolke deres handlinger indenfor rammerne af spillets fiktion og tillægger dem tilmed følelser som samhørighed i den forbindelse – de reagerer, hvis man slår en af deres søstre ihjel. På den måde leger Frodo med på fiktionen, men ikke uden at han også løbende forholder sig til spilsystemet, hvor det giver mest mening:

> *… jeg kan jo ikke tage særlig mange slag, så jeg sørger for de kan give mig mindst slag, første eksempel er, fire sekunders ”stun” her, jeg oparbejder hurtigt noget energi til at give mig fire sekunder mere med den her…*

Frodo ender i et større slagsmål med kentaurerne og forklarer i den forbindelse sin strategi. Han er rogue, og kan ikke klare så mange slag, derfor går det ud på at forhindre dem i at angribe. Det gør han ved at ”stunne” dem, dvs. ved at bruge en teknik, der får dem til at stå stille i fire sekunder ad gangen. Med dette udsagn placerer Frodo sig atter udenfor spillets verden. Begrebet ”stun” henter

sin mening indenfor rammerne af fiktionen, men udtrykket ”at oparbejde noget energi” og præciseringen af tidsrammen på fire sekunder vidner om en tænkning i forhold til spillets programmerede adfærd. For Frodo synes der ikke at være nogen modsætning i mellem de to ting. Han vælger den kommunikative ramme, der giver mest mening i situationen.

Spillerne skifter altså mellem at se spillet som fiktion og som et programmeret system, på samme måde som de skifter mellem kommunikative rammer i det klassiske rollespil. Den foretrukne kommunikative ramme synes dels at afhænge af spillertemperamentet og dels af, hvad der giver mening i situationen. Online rollespillet udgør på den måde både spilsystemet og den verden, der i det klassiske rollespil blev til i samspillet mellem spiller og spilleder. Spillerens og spillederens udveksling af information er ikke længere en forudsætning for spilaktiviteten, og det er tilstedeværelsen af en spillergruppe heller ikke. Man må derfor spørge sig selv, hvilket formål den interpersonelle kommunikation tjener i online rollespillet.

Da spillederen er sat ud af sammenhængen, eksisterer der ikke længere nogen kommunikativ rollefordeling mellem spillerne. De kan have varierende erfaring og nyde varierende social anerkendelse, ligesom de kan vælge at organisere sig i forskellige typer af hierarkier (se side 109), men deres position i forhold til spillets univers er principielt den samme. Det er ikke en enkelt spiller, der beskriver den fiktive ramme, mens de andre beskriver deres handlinger indenfor denne ramme. Denne kommunikation, der er grundlæggende for det klassiske rollespil, erstattes af andre typer af kommunikative konventioner, f.eks. i form af de hierarkier, der beskrives på side 109. Kommunikationen udfolder sig mere konkret i chatloggen, et lille felt i skærmens nederste venstre hjørne, hvor spillerne løbende modtager tekstbeskeder. Det kan f.eks. være systembeskeder som ”your skill in daggers has increased to 42” men det er også via denne chatlog, man kommunikerer med andre spillere i spillet. De forskellige typer af beskeder adskiller sig fra hinanden i kraft af deres farve, og man må hæfte sig ved de mange kommunikationssammenhænge, der kan eksistere simultant i den forbindelse. Mikes og J.J.’s togt er et godt eksempel.

Da jeg første gang får lejlighed til at iagttage Mike og J.J., mens de spiller, er de i gang med et større togt (se side 108). Deres klan har slået sig sammen med en anden klan for at rydde nogle særligt nederdrægtige monstre af vejen, og handlingen koordineres og kommenteres løbende i chatloggen. Det er imidlertid ikke alle, der modtager de samme beskeder. Der er oprettet en særlig togt-chat til lejligheden, og her koordinerer den samlede gruppe løbende sine handlinger. Samtidig udveksles der også beskeder i klan-chatten, som kun læses af de aktuelle klan-medlemmer (og altså

ikke af den anden klan, der er med i togtet). Endelig sender spillerne personlige beskeder til hinanden indbyrdes, hvis indholdet ikke vedkommer de øvrige klanmedlemmer. Foruden kommunikationen i chatloggen, er der flere af spillerne der kommunikerer sammen indbyrdes ved hjælp af headsets. Det er imidlertid ikke alle, der er i besiddelse af denne teknologi, og derfor koordineres handlingen primært via togt-chatten. Det grafiske felt i skærmens venstre hjørne danner altså udgangspunkt for flere forskellige kommunikative rammer, som spillerne tilsyneladende formår at holde adskilt ved hjælp af farvekoderne. Det indebærer, at der ikke er nogen af spillerne, der har et samlet overblik over den kommunikation, der finder sted. Man kan sige, at der er adskillige blinde makkere i spil. To spillere kan sagtens etablere deres helt private sammenhæng indenfor den større sammenhæng, som togtet udgør. De relationer, der etableres i kraft af spiller-til-spiller-kommunikationen, danner forskellige typer af kommunikative rammer omkring den handling, der finder sted, og det har afgørende betydning for den måde, spilaktiviteten opleves på.

Gandalf fører f.eks. en ensom kamp imod et ubønhørligt system. Han oplever gang på gang, at spillet stiller sig i vejen for det, han ønsker at opnå i spillet, og der er ingen spilleder at appellere til. På et tidspunkt logger en af hans venner på, og han reagerer med et glædesudbrud: *Yes! (…) Viktor er online*. De kan ganske vist ikke foretage sig særlig meget i fællesskab. Viktor er level 60 og Gandalf er level 6 og det lægger en meget stærk begrænsning på, hvad det er relevant at give sig af med sammen. Gandalf og Viktor udveksler dog et par bemærkninger og inden længe modtager Gandalf en invitation til den klan, som Viktor er medlem af. Gandalf accepterer invitationen, stolt som en pave, og fra dette øjeblik begynder en sand kaskade af meddelelser at hobe sig op i hans chatlog. Hvor der tidligere var systemmeddelelser og mere eller mindre anonyme forespørgsler, er der nu en livlig dialog. Gandalf er blevet medlem af et fællesskab, der defineres i kraft af den kommunikation, der udspiller sig i chatloggen. Denne kommunikation giver hans spilaktivitet en ny betydning, den er ikke en ensom kamp mod et ubønhørligt system, den er et led i en social aktivitet omkring spillet.

På den måde etablerer den interpersonelle kommunikation også sociale relationer, som strækker sig på kryds og tværs gennem *WoW*s landskab. Deres varighed og dybde kan variere – fra den kortvarige alliance til det ægteskabelige samvær – men de etablerer forskellige former for kommunikative rammer om spilaktiviteten, der giver den et nyt betydningsindhold. Det vil jeg nu forholde mig lidt mere indgående til.

Kommunikative rammer og skellet mellem fiktion og spilsituation i WoW

I forbindelse med min gennemgang af det klassiske rollespil, beskrev jeg de kommunikative konventioner, der formede spilaktiviteten: De kommunikative rammer og den kommunikative rollefordeling. I online rollespillet har det programmerede system overtaget spillederens funktioner, og der eksisterer derfor ikke nogen kommunikativ rollefordeling mellem spillerne. Til gengæld eksisterer der i principiel forstand et skel mellem spillets fiktion og spilsituationen, som kan danne udgangspunkt for forskellige typer af kommunikative rammer. Som tidligere beskrevet har det programmerede system en dobbelt kommunikativ status, idet det på én gang henvender sig til spilleren som et spilsystem og som en fiktiv verden (se side 131). For at tolke de enkelte spilelementer skal spilleren altså løbende skifte mellem disse kommunikative rammer. Som flere af eksemplerne vidner om, forholder spillerne sig meget forskelligt til skellet mellem fiktionen og spilsituationen: Mens Frodo er tilbøjelig til at tolke spilelementerne indenfor rammerne af spillets fiktion, er Aragorn meget distanceret i forhold til spillets fiktion og mere fokuseret på den programmerede adfærd, systemet udviser. På den måde afhænger skellet mellem fiktion og spilsituation i høj grad af spillernes vilje til at bekræfte den, og her bliver den interpersonelle kommunikation til et centralt forhold.

Et oplagt eksempel er spillerens relation til deres karakter i *WoW*. Denne karakter kan spilleren sammensætte ud fra en række grundlæggende parametre i spillet, og den danner det centrale udgangspunkt for spillerens handlemuligheder og oplevelser. I det klassiske rollespil indebærer forholdet mellem spilleren og hans karakter, at spilleren skal opretholde et skel mellem fiktionen og spilsituationen. Mens spilleren i identiteten som spiller godt kan være bevidst om identiteten som karakter, så kan spilleren i identiteten som karakter ikke være bevidst om identiteten som spiller. Et tilsvarende forhold synes at gøre sig gældende i mere eller mindre teknisk forstand her. Spilleren har adgang til en masse information, som karakteren må forventes at være uvidende om – f.eks. i forbindelse med nogle af de fora, der eksisterer omkring spillet, og hvor spilleren kan indhente oplysninger omkring specifikke forhold. Der eksisterer en mangfoldighed af sådanne fora, som f.eks. www.thottbot.com, ui.worldofwar.net og www.wowhead.com, hvor spilleren kan hente oplysninger om specifikke quests, items og karakterer, eller downloade såkaldte add-ons til spillet (se side 129). Desuden har spillere ofte mere end én karakter, og så snart karakter nummer to påbegyndes, eksisterer der principielt en vidensforskel mellem karakter og spiller. Karakteren må betragtes som en novice, som en absolut nybegynder i spillets univers, mens spilleren har erfaring

fra sine tidligere karakterer. I andre tilfælde er det spilleren, der er novicen, som Aragorn lidt sarkastisk bemærker:

> *… for eksempel kan jeg få min bueskytte til at trække en pil, og så kan jeg få det til at blive fem pile, der rammer det her monster, det vil jeg egentlig gerne vide, hvordan jeg gør*

Aragorn kan ved hjælp af en enkel tast på tastaturet få sin karakter til at forvandle én pil til fem og skyde dem imod sin modstander på én gang – men han ved i grunden ikke, hvordan hans karakter bærer sig ad med det: *det vil jeg egentlig gerne vide, hvordan jeg gør*. Aragorn skelner altså mellem sig selv og karakteren, selv om han refererer til begge dele som ”jeg”. Det er karakteren, der er den egentlige ”indfødte” i spillets verden, og det er via dens særlige egenskaber og handlemuligheder, at spilleren har mulighed for at agere i spillets verden. Karakteren har ganske vist ikke nogen eksistens i sig selv, den er et udtryk for Aragorns vilje i spillets univers, og Aragorn ser netop karakterens mangel på personlige egenskaber som den mest afgørende forskel fra hans karakter i det klassiske rollespil:

> *Jamen han* [dvs. den klassiske rollespilsfigur] *har ligesom sin måde at gøre det på (…) min karakter i World of Warcraft, han går til højre, hvis jeg siger han skal gå til højre, og det er sgu også selvom der står et bjerg*

Efter Aragorns udsagn har hans karakter i det klassiske rollespil en ”måde” at gøre tingene på, mens hans karakter i *WoW* bare gør, hvad den får besked på. Aragorn forholder sig med andre ord til den første som en unik personlighed, og til den anden som et interface til spillets verden, en slags spektrum af tekniske handlingsmuligheder, han kan mestre systemet med. Aragorn mener til gengæld, han ville have et andet forhold til sin karakter, hvis den havde en eller anden form for socialt netværk. Han ville f.eks. tage det meget mere tungt, hvis den blev slettet fra serveren. Det er muligvis årsagen til at Mike og J.J. har et noget andet forhold til deres karakterer. De lod sig tilmed vie via deres hovedkarakterer i *WoW*, og deres forskellige karakterer indgår som et led i den sociale ramme, deres klan udgør. J.J. beskriver sin lille gnom-karakter, på følgende vis:

> *… folk har moret sig så meget over (…) Numiz, hun er den sødeste lille gnom, og vi har målt hende, og hun er den mindste gnom'er, jeg overhovedet kunne have lavet, og hun er så en af dem, folk åbenbart synes slår hårdest…*

J.J. beskriver Numiz: En sød lille hårdtslående gnom. En del af beskrivelsen omfatter andres medspilleres værdsættelse af disse egenskaber: ”Folk har moret sig”, ”vi har målt hende” og ”folk

synes". Det er altså den sociale anerkendelse, der giver Numiz hendes særlige egenskaber, hun er en social realitet, og det gør hende til mere end et spektrum af tekniske handlemuligheder i spillet.

Karakteren henter sin virkelighedsstatus i kraft af andre spilleres anerkendelse og vilje til at anskue den som en unik personlighed, og det forholder sig tilsvarende med spillets fiktion. Mens der i mere eller mindre teknisk forstand eksisterer et skel mellem fiktion og spilsituation, så er det i kraft af spillernes vilje til at anerkende dette skel og betragte fiktionen som et selvstændigt meningsniveau, at den får karakter af en fælles, oplevet virkelighed.

Man kan sige, at det programmerede system kun simulerer en lille del af rollespillet. Det kan simulere et spilsystem, en fiktiv verden og nogle karakterer, men de kommunikative konventioner, der definerer det klassiske rollespil i sit udgangspunkt, opstår ikke som en naturlig konsekvens af disse forhold. Det forholder sig snarere omvendt. Den fiktive verden er en konsekvens af spillernes vilje til at anerkende skellet mellem fiktion og spilsituation, hvad enten der er tale om et klassisk rollespil eller et online rollespil. Og det er langt fra alle online rollespillere, der gør det. En flok spillere kan godt sætte hinanden stævne med henblik på at simulere en klassisk rollespilssituation, men det ville i så fald blot være én blandt mange mulige måder man kan spille *WoW* på. Mens rollespil i klassisk forstand betegner en kommunikationssituation, der forløber i overensstemmelse med de konventioner, jeg har beskrevet, så synes online rollespil at betegne en mangfoldighed af kommunikationssituationer, der har det til fælles, at de tager udgangspunkt i det samme programmerede system. På den måde har der fundet en forskydning sted mellem spilsystemet og de kommunikative konventioner. Det vil jeg nu forholde mig lidt mere indgående til.

System og kommunikation i World of Warcraft

Overgangen til online rollespillet indebærer en forskydning mellem spilsystemet og de kommunikative konventioner. På den ene side får spilsystemets parametre og procedurer en ny status i kommunikationen, på den anden side ophører de kommunikative konventioner med at være definerende for aktiviteten.

Hvad det første forhold angår, har *WoW*'s programmerede system en noget anderledes status end *D&D*'s parametre og procedurer. Som jeg skriver på side 102, har *D&D* 3,5 karakter af en slags fantasy-byggesæt, som spillerne kan sammensætte deres karakterer og verden ud fra. Det sker ved, at systemet definerer en række relevante parametre og procedurer, der kan danne udgangspunkt for beskrivelsen. Selve beskrivelsen står spillerne imidlertid selv for. I *WoW* indgår spilsystemets

parametre og procedurer i en audiovisuel verden, med landskaber, stednavne og indbyggere. Det programmerede system definerer ikke blot en række kategorier, spillerne kan benytte til at beskrive deres egne karakterer og verdener med, de lader dem indgå i en konkret verden, der danner udgangspunkt for spilaktiviteten. Al handling må tage sit udgangspunkt i denne verden: Der eksisterer der ikke længere noget skel imellem de handlinger, der er defineret i kraft af systemet, og de handlinger, der ikke er det. B.D. udlægger det som følgende:

> *… i computerspil, der skal du programmere alt, hvad der er tilladt. Mange rollespilsgrupper opererer med, [at] alt, hvad der ikke decideret er forbudt, er tilladt. [Og] de kan ikke lægge ind i et computerspil, at alt det, der ikke er decideret forbudt, er tilladt.*

Man kan ikke foretage sig noget i *WoW*, der ikke i en eller anden forstand er blevet tilladt i kraft af det programmerede system. Det er ganske vist ikke en grundlæggende egenskab ved mediet, det er lige så meget et led i spilproducentens politik. Ifølge Zonker…:

> *… er [der] nogen, der har prøvet med plug-ins af forskellig art, og så er deres konto blevet annulleret, fordi (…) det er ok at slå hinanden ihjel, det er ikke ok at lave et plugin, der fjerner de sidste rester af undertøj…*

Spillerne har altså ikke ret til at ændre i programkoden. Ikke fordi det er en grundlæggende egenskab ved mediet eller spilformen som sådan, men fordi spilproducenten har en politisk eller kommerciel interesse i at det skal være sådan. Spillerne har ganske vist mulighed for at udvikle og installere add-ons, det vil sige programmer, der ændrer på spillets interface. Der kan f.eks. være tale om en løbende beregning af givne genstandes værdi på spillets auktionshuse, som det er tilfældet hos Jesper (se side 129) eller der kan være tale om add-ons, der sætter en togt-leder i stand til at holde sig orienteret om enkelte spilleres aktiviteter (se Taylor 2006b). Som TL Taylor påpeger, kan disse add-ons have afgørende konsekvenser for kommunikationen og interaktionen mellem spillerne (ibid.). Disse programmer ændrer imidlertid kun interfacet hos den spiller, der har installeret dem, de ændrer ikke på spillets verden og spillerens mulighed for at handle i den. De programmeres i et specifikt sprog – ”Lua” – med udgangspunkt i de biblioteker, som Blizzard har valgt at implementere[20]. Xml benyttes til at ændre udseendet på knapper mm., men det er ikke tilladt at benytte andre typer af programmer. En spiller kan således risikere at blive suspenderet eller få sin konto lukket, hvis hun benytter sig af ”unapproved third party software”, der defineres som…

[20] Se bl.a. en beskrivelse af add-ons og de sprog, der understøtter dem, på www.wowwiki.com (april 2007)

> *…any file or program that is not a part of the World of Warcraft software, but is used to gain an advantage in the game, such as increasing your movement speed or teleporting from one place to another beyond what is allowed by game design (…) Normally, this classification does not include UI modifications, except those UIs that require an external application to function… (World of Warcraft bug exploitation and client/server manipulation policy: www.blizzard.com/support/wowgm/?id=agm01716p april 2007)*

Spillerne må altså gerne modificere deres interfaces og benytte forskellige former for makroer, scripts og add-ons i den forbindelse, men hvad øvrige aspekter af spillet angår, er Blizzard ganske påholdende. Spillerne kan til gengæld vælge at ignorere spildesignerens intentioner gennem alternative spilaktiviteter. Her er der særligt ét eksempel, der har det med at gå igen: Måder man kan komme om ved opdelingen af spillerne i en horde- og en alliance fraktion.

> *…det guild, vi spiller i, the old guard, har et søsterguild på hordesiden der hedder thorns of grey, og vi mødtes på et tidspunkt nede i den by, der hedder booty bay (…) Og det var sådan noget med at man skulle tage gruppefotos, simpelthen, det var simpelthen et spørgsmål om at alle stillede op, og så tog man et gruppefoto, det var meget skægt, og det endte i en badefest, et pool party hvor mennesker og gnomer og dværge og elvere og taurons og orker og undead alle sammen smed det hele og hoppede i vandet.*

Mike, J.J. og Zonker spiller primært alliance, men de har faktisk en søsterguild på hordesiden, som de mødes og holder pool party med. Dette må siges at gå på tværs af spildesignernes intentioner, da striden mellem horden og alliancen er noget, som designerne bruger stor energi på at fastholde som en dynamisk faktor i spillets univers. Det bryder med intentionen, men ikke med programmeringen. På den måde kan online rollespillets programmerede system give anledning til mange forskellige typer af spilaktivitet.

Disse spilaktiviteter kan antage mange former. I Gandalfs tilfælde drejer det sig f. eks. om at mestre nogle helt basale forhold i spillet. Han befinder sig stadig på et niveau, hvor den elementære omgang med spillets fysiske univers er et mål og et fokus for aktiviteten i sig selv. Hos Aragorn, der har været med siden den første version af spillet, glider disse operationer i baggrunden og kommer til at tjene et andet formål. Han beslutter sig for, at han vil spille en karakter op på Gandalfs niveau indenfor en time. Denne målsætning formulerer han temmelig eksplicit og har hermed defineret en ny regel for aktiviteten, som udelukkende er et produkt af hans tilgang til spillet. TL Taylor beskriver denne ”dynamiske målsætning” (dynamic goal setting) som en central egenskab ved den spillertype, hun betegner som ”powergameren” (Taylor 2006a s. 75 – 76). Jesper er en sådan

powergamer og hans spilaktivitet er karakteriseret ved, at han løbende sætter nye ambitiøse mål for sig selv, som lader sig løse indenfor rammerne af spillets programmerede system. Den aktuelle målsætning går forholdsvis fint i spænd med de kriterier for succes, som spillets designere har sat op, men man kan også forestille sig nogle spillerdefinerede målsætninger, der går på tværs af disse kriterier. Frodo havde f.eks. en karakter på en rollespilsserver, som han spillede efter nogle lidt andre principper:

> *…den karakter kom aldrig op over level 11, men blev alligevel trukket gennem alverdens steder, sågar (…) et mindre party, kan man kalde det, nede i menneskenes startby, bare fordi vi kunne. De var sådan kæmpelevels alle sammen, jeg var bare den der level 11…*

Frodo beretter om en karakter, som aldrig kom over level 11, men som ikke desto mindre kom vidt omkring, og som tilmed mængede sig med karakterer, der havde et meget højere level. På den måde lod han ikke alene hånt om sin karakters level til fordel for en alternativ målsætning: At komme vidt omkring. Han brød tilmed med princippet om, at ”lige levels leger bedst” i *WoW*s univers.

Gandalfs og Aragorns eksempler bærer begge præg af at være individuelle aktiviteter. Gandalf prøver at opøve sine færdigheder, Aragorn prøver at opnå et ambitiøst mål, han har sat op for sig selv. Frodos eksempel indebærer til gengæld kommunikation med andre spillere: En spontan fest. I forbindelse med det spilforløb, som jeg får lejlighed til at iagttage, arbejder han forgæves på at få etableret en alliance med nogle andre spillere og den interpersonelle kommunikation er også central, når man ser Mike og J.J. spille. Deres karakterer er kreeret med henblik på at blive spillet sammen, og i den aktuelle sammenhæng hænger de ud med en fra klanen. De har ganske vist travlt med at fælde yetier, men denne aktivitet synes mest af alt at være et påskud. Canaggro, deres medspiller, har en klar ambition om at øge sin karakters level, men han kunne for så vidt godt have klaret modstanderne alene, de er kun med for at hænge ud. Og når de nu er der, kan de ligeså godt udveksle værdifulde gaver og komme med vittige kommentarer. Jagten på yetier indgår som et led i en social aktivitet.

Ovenstående spilaktiviteter har en varierende grad af overensstemmelse med spildesignerens intentioner, ligesom de har varierende grad af lighed med den klassiske rollespilsituation. Ikke desto mindre tager de alle udgangspunkt i *WoW*'s programmerede system. Man kan sige, at spillerne opfinder deres egne spilleregler med udgangspunkt i det programmerede system. Disse regler kan være mere eller mindre formaliserede, ligesom de kan være af individuel og kollektiv karakter. Aragorns ambition om at stige seks levels indenfor en time, er et godt eksempel på en

spillerdefineret regel, der har en høj grad af formalisering, dvs., den er eksplicit formuleret, men den eksisterer kun for en enkelt spiller, nemlig Aragorn. Mike og J.J.'s seance med Canaggro er et eksempel på en spillerdefineret regel, der har en mindre grad af formalisering, men som til gengæld eksisterer for flere spillere. Denne regel er som sagt noget løsere defineret, men synes først og fremmest at vedrøre de indbyrdes relationer mellem spillerne. De er alle medlemmer af den samme klan og bekræfter det fællesskab, som klanmedlemskabet indebærer, ved at udveksle centrale objekter, vittige bemærkninger og små tjenester som for eksempel opbakning i kampsituationer. Her formes spilaktiviteten af en række konventioner for, hvordan medlemmer af den samme klan bør opføre sig overfor hinanden.

Spilaktiviteten synes altså at tage form efter de regler og konventioner, der formuleres i den enkelte situation, den er ikke givet på forhånd i kraft af det programmerede system. Det er ikke ensbetydende med, at der ikke eksisterer nogen overordnede handlingsmønstre i spillet. Hvis man ser på *WoW* som helhed, synes der klart at eksistere konventioner, som nyder almindelig anerkendelse. Et godt eksempel er honorsystemet. Det er en slags militær rangorden, som baserer sig på de ærespoints, man tilegner sig i kraft af æresfulde drab i spillet. Honorpoints giver adgang til særligt værdifulde objekter i spillet, men værdien af selve den militære rang afhænger i høj grad af, om andre spillere er villige til at anerkende den som værdifuld. Et andet eksempel på sådanne konventioner for spilaktiviteten er formaliseringen af spillerroller i forbindelse med spillets togter. De forskellige klasser, man kan vælge ved spillets begyndelse (se side 104), besidder særlige fortrin og ulemper i forbindelse med kamp. Nogle kan helbrede andre karakterer, mens andre kan holde til voldsomme angreb uden at dø. Mange af de avancerede togter indebærer, at disse egenskaber udnyttes på strategisk vis, og at kamphandlingerne således får en stramt koordineret form, hvor specifikke spillere skal løse specifikke opgaver. Men det er vel at mærke kun én måde at realisere spillets programmerede system på. Ifølge Ducheneaut et al (Ducheneaut et al 2006), var det kun omkring 5 % af de karakterer, som indgik i deres undersøgelse (ca. 223.000 stk.), der tilbragte tid med sådanne høj-level togter. Af alle de level 60 karakterer, der indgik i undersøgelsen, var det kun 30% som spillede togter i løbet af den måned, hvor undersøgelsen blev gennemført (Ducheneaut et.al. 2006. s. 307 – 310). Det efterlader en ganske stor majoritet af spillere, som har valgt at spille spillet på alle mulige andre måder, som kan indebære alle mulige andre former for konventioner og kriterier for succes. Man kan ligesom powergameren vælge at fokusere på, hvilken klasse-race kombination og hvilke våben, der skaber det absolut mest optimale udgangspunkt for en given opgave, men man kan også bare fokusere på, om en karakter er pæn. På den måde er

konventionerne for spilaktiviteten i *WoW*, ikke givet på forhånd i kraft af det programmerede system, de afhænger nok så meget af spillernes vilje til at følge dem. Ikke desto mindre er det væsentligt at få præciseret, hvad der i så fald skal opfattes som "spillets regler" i online rollespillet, og det vil være genstanden for min afsluttende diskussion. Før jeg kaster mig ud i denne diskussion, vil jeg dog foretage en opsamling på det aktuelle casestudie.

Klassisk rollespil, online rollespil og spilsystemets medierende funktion

Jeg har i dette casestudie sammenlignet klassisk rollespil og online rollespil med det formål at præcisere det programmerede systems rolle i kommunikationen. Jeg har lagt ud med at beskrive det klassiske rollespil som en aktivitet, der formes af nogle kommunikative konventioner: Den løbende vekslen mellem kommunikative rammer, der tager udgangspunkt i skellet mellem fiktion og spilsituation, og den kommunikative rollefordeling mellem spiller og spilleder der afgør, hvem der definerer de fiktive omgivelser, og hvem der definerer spillerens handlinger. I den forbindelse tjener spilsystemet primært til at regulere spilaktiviteten. Det er først og fremmest kamphandlinger, der på den måde reguleres, men også udvekslingen af information kan i givne tilfælde afgøres af spilsystemet. I disse tilfælde opstiller spilsystemet nogle relevante kategorier for information og nogle procedurer til at afgøre, hvor stor en mængde information, der kan distribueres. Selve informationen formuleres dog fortsat af spillerne. Noget andet er tilfældet i online rollespillet, hvor et programmeret system dels simulerer et spilsystem i stil med det, man finder i det klassiske rollespil, og dels lader det tage form af en konkret fiktiv verden, som spillerne kan færdes i. Implementeringen af spilsystemet i et programmeret system indebærer til den ene side, at spilsystemet ikke længere blot regulerer aktiviteten, det er den centrale forudsætning for aktiviteten, da al handling må tage sit udgangspunkt i det programmerede system. Samtidig ophører de kommunikative konventioner, jeg beskriver i det klassiske rollespil, med at være definerende for spilaktiviteten. Den kommunikative rollefordeling mellem spiller og spilleder sættes ud af kraft, idet det nu er et programmeret system, der definerer det fiktive univers. Skellet mellem fiktion og spilsituationen er ikke længere definerende for spilaktiviteten som sådan, men er en af de mange konventioner, man kan vælge at overholde eller forkaste i online rollespillet. Man kan sige, det klassiske rollespil først og fremmest betegner en kommunikationssituation, der forløber i overensstemmelse med en række kommunikative konventioner, mens online rollespillet betegner en mangfoldighed af kommunikationssituationer, der tager udgangspunkt i det samme programmerede system.

Den forskydning, der finder sted mellem spilsystem og kommunikative konventioner, rejser samtidig spørgsmålet omkring spillereglernes egenskaber og status i computerspillet. Mens det klassiske rollespils parametre og procedurer tjener til at regulere visse handlinger i spillet, er det først og fremmest adskillelsen af fiktionen og spilsituationen og rollefordelingen mellem spilleren og spillederen, der kan betegnes som spillereglerne i den forstand, at de er definerende for selve rollespilsaktiviteten. Disse regler kan i modsætning til spilsystemets parametre og procedurer ikke simuleres i et programmeret system, og man må derfor spørge sig selv, hvad der i det hele taget etablerer en spilleregel i et computerspil. Mens nogle forskere peger på selve det programmerede system som et avanceret sæt af spilleregler, giver dette og det foregående casestudie anledning til en lidt anden tilgang. Her synes spillereglen snarere at være et forhold, der opstår på baggrund af spillernes kommunikation med hinanden og med spillet, og det vil være genstanden for min afsluttende diskussion.

Computerspillet som kommunikationsform

På de forløbne snart hundrede sider har jeg beskrevet to empiriske casestudier. I det ene casestudie har jeg sammenlignet to forskellige spillergruppers måde at gå til hhv. enkelt- og flerspillerformen i *Warcraft III* på. Her har jeg koncentreret mig om de former for kommunikation, der indgår i spilaktiviteten. I det andet tilfælde har jeg sammenlignet to forskellige spillergruppers måde at spille hhv. klassisk rollespil og online rollespil på. Her har jeg koncentreret mig om den måde, det programmerede system indgår i kommunikationen på.

På baggrund af det første casestudie beskriver jeg to forskellige spillergrupper og deres spilkultur. Disse spilkulturer indebærer bl.a. nogle specifikke idealer for spilaktiviteten, ligesom de indebærer en ideel opsætning af spillet. På den måde danner de baggrund for nogle vidt forskellige kommunikative rammer, som er afgørende for den måde spillet bliver spillet på. Eto'o, Lampard og Maldini ser i bund og grund spillet som et redskab til at overvinde deres modstander. Hos dem bliver spilaktiviteten til en form for kommunikation i sig selv, hvor de løbende tolker begivenheder i spillets verden som et udtryk for deres modspillers handlinger og strategi. Til sammenligning ser Lasse og Pelle primært spillet som en måde at etablere et samvær på. De etablerer en kommunikativ ramme uden om spillet, hvori spillet indgår som en form for ressource. Det vil sige, spilaktiviteten bliver til genstanden for kommunikationen. På den måde varierer selve computerspillets kommunikative status og funktion fra spillergruppe til spillergruppe på baggrund af den kommunikative ramme, de etablerer omkring spillet. Det er ikke et forhold, som er givet på forhånd. Der synes desuden at eksistere forskellige grader af harmoni mellem spillerrelationer, kommunikativ ramme og det konkrete spil. Der eksisterer f.eks. en høj grad af harmoni mellem Eto'o, Lampard og Maldinis spilkultur, kommunikative ramme og spiller-mod-spiller opsætningen i *Warcraft III*. Der eksisterer til gengæld en mindre grad af harmoni mellem Lasse og Pelles spilkultur, kommunikative ramme og *Warcraft III* som helhed. Spillet repræsenterer på den måde nogle konkrete muligheder og begrænsninger for spillerne og for den kommunikative ramme, de prøver at etablere omkring det.

I forbindelse med det andet casestudie stiller jeg skarpt på det programmerede system og dets kommunikative funktion. Jeg konkluderer i den forbindelse, at aktiviteten i det klassiske rollespil først og fremmest defineres af en række kommunikative konventioner, skellet mellem in- og offgame og rollefordelingen mellem spiller og spilleder, der går ud over regelbøgerne. Det spilsystem, som står beskrevet i regelbøgerne, tjener til at regulere denne aktivitet. Spilsystemet har

karakter af en række overordnede parametre og procedurer, som spillerne kan inddrage til at beskrive enkeltelementer i den verden, de skaber i fællesskab. I online rollespillet indgår disse parametre og procedurer i en audiovisuel simulation. Det vil sige, parametrene og procedurerne kommer til at inkarnere den verden, de beskriver, og i den forbindelse bliver de definerende for alle handlinger i spillet. Spillerne kan ikke opfinde nye handlinger, men de kan til gengæld lade det programmerede system danne udgangspunkt for varierende typer af kommunikative konventioner. De kan på den ene side vælge at fuldende den simulation af det klassiske rollespil, som det programmerede system påbegynder, men de kan også skabe andre typer af kommunikative konventioner – alene eller i selskab med andre spillere. Det programmerede system kan altså simulere selve det regelsystem, der beskrives i det klassiske rollespils regelbøger, men det kan ikke simulere den centrale kommunikative konvention, som er definerende for rollespilsaktiviteten, nemlig skellet mellem fiktionen og dens kontekst. Denne konvention afhænger af spillernes ville til at anerkende og overholde den.

Alt i alt giver de to casestudier nogle bud på, hvordan computerspillet lader sig forstå som kommunikationsform. Til den ene side kan de spilforløb, jeg har haft lejlighed til at iagttage, give anledning til en udvidelse og nuancering af metakommunikationsbegrebet. Det drejer sig især om eksistensen af flere simultane kommunikative rammer som en vinkel på komplekse typer af mening. Til den anden side peger de samlede analyser i retning af, at spilaktiviteten som en kommunikativ praksis bør have en mere central plads i vores forståelse af computerspillet. Kommunikationen er ikke alene et forhold, der opstår indenfor rammerne af computerspillet og dets regler, det er også et forhold, der er med til at etablere computerspillets rammer og regler. I det kommende vil jeg lægge ud med at præsentere nogle bud på, hvordan metakommunikationsbegrebet kan udvides og nuanceres. Herefter vil jeg forholde mig mere indgående til nogle etablerede opfattelser af computerspillet som regelfænomen. Jeg vil argumentere for, at spillereglerne er et udtryk for den kommunikative ramme, spillerne etablerer med udgangspunkt i det programmerede systems muligheder og begrænsninger.

Simultane kommunikative rammer

Jeg gennemgår på side 13 til 15 Batesons metakommunikationsbegreb. Det defineres i den forbindelse som et spørgsmål om ”kommunikation om kommunikation”. Ved det skal forstås, at mennesker, når de metakommunikerer, forholder sig til den kommunikative ramme, deres udsagn optræder i. Jeg præciserer endvidere min forståelse af kommunikative rammer med udgangspunkt i

Erwing Gofmanns *Frame Analysis*. Goffman bruger Batesons teori om metakommunikation som udgangspunkt for en beskrivelse af den måde, mennesker organiserer og oplever situationer på. Jeg argumenterer på den baggrund for, at metakommunikation er et meningsfuldt perspektiv på nogle af de komplekse kommunikationssituationer, man ser i computerspil. Det gør det f.eks. muligt at forklare, hvordan man som spiller forholder sig til de forskellige perspektiver, det er muligt at lægge ned over computerspillet: Spillet som fiktion, spillet som teknologi og spillet som programmeret system Af samme grund har metakommunikation dannet et centralt teoretisk udgangspunkt for mine to empiriske casestudier, hvor jeg har fortolket flerspillerformen og systemets kommunikative funktion som et spørgsmål om kommunikative rammer. I den forbindelse er jeg også stødt på en række forhold, der kan være med til at udvide og nuancere begrebet. I særdeleshed spørgsmålet om simultane kommunikative rammer og deres betydning for mening og relationer i kommunikationen.

Hvad de simultane kommunikative rammer angår, vidner flere af spillernes udsagn om, at overgangen mellem de forskellige kommunikative rammer er flydende, og at enkelte udsagn kan forstås indenfor flere kommunikative rammer på samme tid. Den klassiske rollespilsituation er et oplagt eksempel. Her ser man i flere tilfælde, at det samme udsagn lader sig tolke indenfor flere kommunikative rammer, som f.eks. eksemplet på side 117, hvor samtalen skifter til fiktionsniveau i kraft af, at en spiller kommer med et udsagn, der skal tilskrives hendes karakter. På den måde bliver udsagnet på én gang en meningstilkendegivelse indenfor rammerne af spillets fiktion og en opfordring til de øvrige spillere om at skifte fokus i selve spilsituationen. Flere udsagn henter ligefrem deres betydning i kraft af denne kommunikative dobbelthed, navnlig dem, der har et humoristisk indhold. Eksempelvis kan uskyldige bemærkninger indenfor rammerne af spillets fiktion, undertiden tolkes som en implicitte kommentarer til forhold udenfor rammerne af spillets fiktion, og denne dobbelthed kan være med til at give udsagnene en humoristisk eller sarkastisk karakter. Mens et udsagn således kan tillægges forskellige typer af mening indenfor de enkelte kommunikative rammer, kan der også opstå en mere kompleks mening i forholdet mellem disse mulige tolkninger, og det er her kommunikative fænomener som humor, ironi og sarkasme opstår.

Simultane fortolkningsrammer er også et centralt forhold i computerspillet. Visse elementer har naturligvis en relativt utvetydig betydning som de menuer, der gør det muligt at ændre på skærmindstillingerne eller afslutte spillet. Her finder man en klar reference til spillet som et stykke teknologi. På samme måde refererer andre elementer relativt utvetydigt til spillet som programmeret system eller som fiktion. Men ind mellem disse kategorier finder man også nogle elementer, der

henter deres betydning i et samspil mellem flere kommunikative rammer. Et oplagt eksempel er den karakter, der repræsenterer spilleren i *World of Warcraft*. Denne karakter kan både opfattes som en fiktiv person indenfor rammerne af spillets univers og som et programmeret objekt, der definerer spillerens konkrete handlemuligheder i spillet. Karakteren kan ikke reduceres til en af de to sammenhænge; det er netop i forholdet mellem de to kommunikative rammer, at karakteren henter sin betydning. På den måde begrænser meningen sig ikke til den enkelte kommunikativ ramme; den opstår også i samspillet mellem flere kommunikative rammer.

Den samtidige eksistens af flere kommunikative rammer, har også betydning for de kommunikative relationer i situationen. Flerspillerformen er et oplagt eksempel, hvor en gruppe spillere, der indgår i forskellige former for relationer udenfor spillet, placeres i nogle konkrete relationer indenfor rammerne af spillet. Spillet ”rekonfigurerer” så at sige relationen mellem spillerne, men det er ikke ensbetydende med, at relationerne udenfor spillet sættes ud af kraft. Som jeg påpeger ved slutningen af det første casestudie, opstår flerspillerformen netop i samspillet mellem disse relationer. I Lasse og Pelles tilfælde kan deres relation i udgangspunktet beskrives som en familierelation – de er far og søn. Samtidig placerer spillet dem i en mere konkret relation: De er allierede i *Warcraft III*. Denne relation er imidlertid problematisk, for Lasse har svært ved at løfte opgaven som allieret, han er godt på vej til at styrte dem begge i ulykke indenfor rammerne af spillets univers. På den måde opstår der en kontrast mellem deres relationer udenfor spillet, hvor Lasse har styr på tingene, og relationerne indenfor rammerne af spillet, hvor Pelle har styr på tingene, og kommunikationen komme til at bestå i deres forsøg på at løse den konflikt, det indebærer. Spilaktiviteten tager sit udgangspunkt i dobbeltheden mellem disse relationer og Lasse og Pelles måde at forholde sig til den på.

På den måde kan de aktuelle casestudier være med til at udvide og nuancere metakommunikation som begreb. Det bliver tydeligt, at mening ikke kun er et forhold, der opstår indenfor den enkelte kommunikative ramme. Det er også et forhold, der opstår i samspillet mellem flere kommunikative rammer. Det gør sig også gældende for de relationer, der eksisterer i kommunikationen. Spillerne besidder én type relationer indenfor rammerne af spillet og en anden type relationer udenfor rammerne af spillet, og spilaktiviteten tager sin form i samspillet mellem de to typer af relationer. På den måde er spilaktiviteten ikke alene et forhold, der opstår på baggrund af et spil og dets programmerede system. Spilaktiviteten er også et forhold, der etableres i selve kommunikationen, i kraft af den mening og de relationer, kommunikationen giver anledning til. Det vil være genstanden for min afsluttende diskussion.

Computerspillet som kommunikationsform

Målsætningen med mine casestudier har været at studere forholdet mellem spilaktivitet og medieret kommunikation. Af denne grund har jeg løbende benyttet mig af begreber som spillerkommunikation, kommunikative konventioner og kommunikationssituationer som forhold, der tager deres udgangspunkt i computerspillet. Som det fremgår af de to casestudier, kan kommunikation imidlertid også opfattes som et forhold, der er med til at skabe computerspillet som aktivitet. På den baggrund skal kommunikationen ikke alene forstås som et produkt af spilaktiviteten, den er også konstituerende for selve spilaktiviteten.

Forståelsen af spillet som et forhold, der konstitueres gennem spillernes kommunikation, føjer et nyt perspektiv til de begreber, der almindeligvis benyttes til at beskrive computerspil. Her er reglen ofte et centralt begreb – især indenfor den gruppe af teoretikere, der omtaler sig selv som ”ludologer”. Som jeg skriver på side 11, definerer Gonzalo Frasca ludologien som en formalistisk disciplin, der bør fokusere på computerspillets…

> *…structure and elements – particularly its rules – as well as creating typologies and models for explaining the mechanics of games (Frasca 2003 s. 222)*

En af de ludologer, der har taget denne udfordring op, er Jesper Juul. I hans ph.d. afhandling fra 2003, opstiller han en ”klassisk spilmodel” med udgangspunkt i en række eksisterende spildefinitioner, og reglerne er en helt central egenskab. Han definerer regler som forhold, der præciserer nogle muligheder og begrænsninger for spillerens handlinger og pointerer på den baggrund, at… *everything that governs the dynamical aspect of a game is a rule* (Juul 2003 s. 55). Han påpeger f.eks., at de fysiske lovmæssigheder, der former et spil som fodbold, har karakter af en slags ”objets trouvés” eller givne omstændigheder, der netop afslører deres egenskab af regler, når de implementeres i et computerspil (ibid. s. 56).

Når han skal beskrive, hvad disse regler mere præcist består i, tager Juul udgangspunkt i den procedurelle logik, der knytter sig til ”automata”. Begrebet automata eller ”state machines” bruges til at beskrive automatiserede systemer, der reagerer på specifikt input ved at træde over i en ny tilstand. Det kan være noget så simpelt som et kasseapparat, der åbner skuffen med byttepenge, når man trykker på en bestemt knap. Med udgangspunkt i Selic, Gullekson, and Ward (1994) beskriver Jesper Juul seks grundlæggende aspekter ved et sådant automatiseret system: Det har en starttilstand (skuffen er lukket), nogle input muligheder (man kan trykke på en knap), nogle mulige tilstande (skuffen kan være åben og lukket), nogle funktioner der afstedkommer en overgang mellem

tilstande på baggrund af et input (skuffen åbner, når man trykker på knappen), nogle funktioner, der skaber et output på baggrund af input og tilstand (skuffen åbner, når man trykker på knappen) og et sæt output muligheder (skuffen kan være åben og lukket). I det temmelig simple eksempel jeg benytter mig af, er nogle af disse aspekter sammenfaldende som f.eks. tilstand og output. Sådan forholder det sig ikke nødvendigvis i mere komplekse tilfælde som f.eks. programmerede systemer, hvor systemets tilstand formidles til spilleren i kraft af et skriftligt eller audiovisuelt output. Juul definerer reglen og dens funktion ved at sammenligne spil med automatiserede systemer, og sammenligner reglen med den funktion, der afstedkommer en ny tilstand på baggrund af et givent input: Hvad er konsekvensen af en given handling på et givent tidspunkt i systemet? (Juul 2003 s. 59) Juul sammenligner ydermere regler og algoritmer i et programmeret system. Det bliver ganske vist ikke helt klart, om denne sammenligning skal tages bogstaveligt: Computerspillets regler *er* algoritmer, eller metaforisk: Computerspillets regler er *ligesom* algoritmer. Men hans forståelse af reglen bygger under alle omstændigheder på en tilsvarende logik, og det bliver lidt problematisk, da han senere i afhandlingen opstiller en regeltypologi. I forbindelse med denne regeltypologi vælger Juul at inddrage endnu et teoretisk perspektiv, nemlig Gonzalo Frascas distinktion mellem ludus regler og paidea regler. Frasca bruger Caillois' klassiske begreber for spil og leg til at beskrive to typer af regler, der indgår i spilaktiviteten. Paidea vedrører de regler, der bestemmer den elementære manipulation af spillets elementer, mens ludus vedrører de regler, der identificerer en vinder og en taber (Frasca 2001 s. 7 – 10). Juul tilføjer endnu type af regler, nemlig dem der vedrører fordelingen af information i spillet. På den baggrund etablerer han følgende regeltypologi:

- Game state rules (Frascas paidea regler),
- Outcome valorisation rules (Frascas ludus regler)
- Information distribution rules

Der er imidlertid tale om meget forskellige typer af regelfænomener, der bevæger sig langt udover den definition, Juul præsenterer tidligere i sin afhandling. Mens den første kategori af regler godt kan beskrives som funktioner, "der afstedkommer en ny tilstand på baggrund af et givent input", så passer de to andre kategorier dårligt ind i denne definition. Juul pointerer f.eks. selv, at den sidste kategori – information distribution rules – ikke må forveksles med den programmering, der afvikler spillets grafiske elementer. Der er tale om abstrakte principper. Det er uklart, om Juul mener, disse abstrakte principper falder indenfor rammerne af hans regelbegreb, men i så fald gør han ikke rede for det. Tilsvarende indebærer en "outcome valorisation rule", at der knyttes bestemte værdier til bestemte udfald, hvilket heller ikke falder indenfor rammerne af hans oprindelige regeldefinition.

Han tager med andre ord ikke stilling til, at hans typologi rummer flere typer af regelfænomener. Jeg mener imidlertid, det er nødvendigt at skelne mellem disse regelfænomener, hvis man skal forstå forholdet mellem det programmerede system og de handlinger, det giver anledning til, og her er den kommunikative ramme helt afgørende.

Mens Jesper Juul kan beskrives som en central eksponent for den gruppe af teoretikere, der omtaler sig selv som ludologer, anlægger Salen og Zimmerman et lidt bredere perspektiv på spilfænomenet. I *Rules of play* (2004) beskriver de spil med udgangspunkt i de tre overordnede perspektiver: spil som regler, spil som leg og spil som kultur. I forbindelse med deres beskrivelse af spil som regler, definerer de tre typer af regelfænomener: Operationelle regler, konstitutive regler og implicitte regler (s. 130). De operationelle regler er handlingsanvisende, de angiver, hvordan spillet skal spilles. De optræder typisk i den instruktion, der følger med et traditionelt brætspil. De konstitutive regler vedrører den matematiske logik, der definerer spillets underliggende struktur. De konstitutive regler præciserer således de mere abstrakte principper for spillets formelle system, som de operationelle regler bygger ovenpå. Der kan på den måde formuleres mange forskellige typer af operationelle regler på baggrund af det samme sæt konstitutive regler. Endelig vedrører de implicitte regler alle de uskrevne normer for, hvordan et spil kan spilles, f.eks. hvor lang tid det er rimeligt at bruge på et skaktræk. Salen og Zimmerman beskæftiger sig med spil i mere generel forstand, men tager også mere specifikt stilling til disse reglers form i computerspillet. De pointerer her, at reglerne ikke er identiske med computerspillets kode. De er derimod begreber, der beskriver spillet på forskellige niveauer. De konstitutive regler er en logisk abstraktion, der forbinder systemets enkeltelementer i nogle overordnede principper uanset den fysiske form, de implementeres i. På den måde er skakspillets konstitutive regler de samme, uanset om det optræder i traditionel form eller på en computer. De operationelle regler vedrører til gengæld spillerens konkrete handlemuligheder, og de defineres som alle de forhold i computerspillet, der relaterer direkte til spillerens handlinger: Spillerens input og spillets output på den baggrund. Endelig dækker de implicitte regler i computerspillet efter Salens og Zimmermans udsagn både over de uskrevne normer, der i almindelighed knytter sig til spil, og nogle af de normer, der knytter sig til den konkrete platform, f.eks. at markøren på skærmen flytter sig i overensstemmelse med musens bevægelser (s. 148).

Salen og Zimmerman differentierer mellem forskellige typer af regler på forskellige niveauer i spillet. De undgår desuden at forveksle reglerne med den elementære afvikling af det programmerede system, som Jesper Juul synes at gøre det. Til gengæld er det fortsat uafklaret, hvor

de pågældende regler hidrører fra, her er de enkelte kategorier uklare. De operationelle regler beskrives som sagt som handlingsanvisende, de angiver, hvordan man skal spille spillet. De forbindes med det analoge spils instruktioner, og computerspillets integration og repræsentation af handling i kraft af input devices og audiovisuelt output. Hvis man ser på de konkrete spilforløb, jeg har haft lejlighed til at iagttage, kan de forhold, der former spillernes handlinger, imidlertid ikke reduceres til disse egenskaber ved computerspillet. De bygger også på de regler og retningslinier, spillerne selv etablerer i situationen, det vil sige, de kan ikke ses uafhængigt af kommunikationen. Tilsvarende dækker Salens og Zimmermans kategori af implicitte regler i computerspillet både over uskrevne normer i almindelighed og så de normer, der knytter sig til den specifikke platform (se ovenfor). På den måde kommer kategorien af implicitte regler både til at dække over sociale normer og elementær programmeret adfærd, hvilket må anses for problematisk. Det er to meget forskellige typer af regelfænomener. Med andre ord deler Jesper Juul og Salen og Zimmerman ét central problem: De skelner ikke mellem reglen som en egenskab ved spillet og ved spillerens handlinger, og de får af den grund ikke præciseret sammenhængen mellem de to.

Mange af de forhold, der bestemmer spillernes handlinger i mine casestudier, etableres i selve kommunikationssituationen, hvor spilleren bringer forskellige typer af succeskriterier og handlingskonventioner til spillet. Aragorn formulerer f.eks. et eksplicit mål: Han vil nå op på level 6 indenfor en time. Dette succeskriterium giver god mening indenfor rammerne af *World of Warcrafts* programmerede system, der netop definerer et bestemt forhold mellem specifikke handlinger, erfaringspoints og levels. Selve den regel, der valoriserer spillets udfald, er til gengæld et forhold, som Aragorn selv lægger ned over spillet. Til sammenligning sætter Frodo sig for at finde nogle andre spillere, han kan alliere sig med. Alle hans øvrige aktiviteter bliver et led i denne jagt på selskab i spillet. De egenskaber ved det formelle system, der var i centrum for Aragorns spilaktivitet, bliver på den måde sekundære i forhold til et alternativt succeskriterium: At etablere en gruppe. Man kan forestille sig at denne sociale alliance, i det omfang det var lykkedes Frodo at etablere den, tilsvarende var gledet i baggrunden i forhold til en ny måde at spille spillet på. For eksempel én som spillerne formulerede i fællesskab. På den måde etableres de regler, der regulerer spilaktiviteten, i selve kommunikationen. De eksisterer ikke på forhånd i det programmerede system, men etableres i mødet mellem spil og spiller og opretholdes evt. i kraft af et bredere spillerfællesskab. De er et udtryk for den kommunikative ramme, spilleren eller spillerne etablerer med udgangspunkt i spillets programmerede system.

Gonzalo Frasca har tidligere forholdt sig til denne egenskab ved computerspillet. I hans speciale fra 2001 pointerer han, at han principielt kan vælge at lade et hvilket som helst stykke software danne udgangspunkt for sin spilaktivitet, ved at applikere de paidea- og ludus regler, han definerer (s. 13 – 14). Her forholder han sig i høj grad til spillets regler som et produkt af den kommunikative ramme. I en senere artikel om emnet beskriver han imidlertid reglen som et forhold, designeren implementerer i systemet, og som på den baggrund kan formidle forskellige typer af ideologiske budskaber (Frasca 2003). Da Frasca ikke definerer sit regelbegreb i den forbindelse, bliver det ikke helt klart, om der hersker en sammenhæng mellem de to tilgange: Reglen som et forhold, man selv applikerer på spillet, og reglen som et forhold, designeren har lagt ned i spillet.

Der hersker med andre ord en del uklarhed indenfor den eksisterende spillitteratur, hvad regelbegrebet angår. Den uklarhed kan tilskrives den manglende tilbøjelighed til at anskue reglerne som et forhold, der etableres i kraft af kommunikationen. Det vil sige, den manglende tilbøjelighed til at anskue spilaktiviteten som en kommunikationsform. Jesper Juul synes kun at beskæftige sig med en enkelt type af regler, dvs., dem som knytter sig til det programmerede system. Salen og Zimmermann forholder sig til eksistensen af flere typer af regelfænomener, men undlader at forholde sig til deres status og oprindelse. Frasca påpeger spillerens indflydelse på reglerne, men lader det tilsyneladende ikke have nogen konsekvenser for det regelbegreb, han benytter sig af. Jeg finder det af den grund nødvendigt at slå fast, at der indgår flere typer af regelfænomener i computerspillet, hvoraf nogle hidrører fra det programmerede system og andre hidrører fra spillerne. De regler, vi omtaler som ”spilleregler”, er kommunikative konventioner. De er et udtryk for den kommunikative ramme, spillerne etablerer med udgangspunkt i spillets programmerede system.

Jeg vil her definere ”spilleregler” som de kommunikative og sociale konventioner, spillerne handler i overensstemmelse med, og som opretholdes i kraft af et bredere spillerfællesskab. Spilleregler får karakter af spilleregler, fordi spillerne er villige til at anerkende dem som sådan, og her er der ingen forskel på computerspil og andre typer af spil. Man kan spille fodbold i overensstemmelse med de gældende normer for, hvad det vil sige, eller man kan opfinde sin egen spilaktivitet med bolden, f.eks. skyde til måls på en mur. De mere eller mindre autoriserede afvigelser fra den etablerede fodboldform – f.eks. strandfodbold og ”røv” (se nedenfor) – vidner netop om at det, vi anser for at være spillets uomgængelige regler, i virkeligheden en social overenskomst, der får karakter af spilleregler, fordi de opretholdes i et spillerfællesskab. Af de nævnte afarter lægger strandfodbold sig relativt tæt op ad den etablerede fodboldform, den er bare tilpasset de konkrete vilkår, som

stranden udgør. Man kan altså sige, at fodbold og strandfodbold har sammenlignelige formelle systemer, de har de samme konstitutive regler i Salens og Zimmermans terminologi, selvom de operationelle regler varierer. Til gengæld indebærer ”røv” et radikalt anderledes sæt konstitutive regler. I ”røv” skiftes spillerne til at skyde på mål, og hvis man ”brænder” tre skud, skal man afløse målmanden. Hvis målmanden slipper tre bolde fra den samme spiller i nettet, skal denne spiller have lov til at skyde til måls på målmandens røv – deraf navnet. De konstitutive regler, der kommer til udtryk i ”røv”, omfatter hverken et holdelement eller et sluttidspunkt, hvor det endelige udfald står klart, og spillet varierer således grundlæggende fra den etablerede fodboldform. Aktiviteten er blevet omdefineret, så den passer bedre med et frikvarter på fem minutter, hvor folk går til og fra, og det giver anledning til et alternativt sæt konstitutive regler. På den måde opretholder fodbold sin identitet som fodbold i kraft af de spillere og spillerfællesskaber, der løbende bekræfter det. Det varierer desuden i forhold til de konkrete omstændigheder – fysiske vilkår og tilgængelige spillere – og grænsen mellem den etablerede form og det alternative spil er flydende.

Det er ikke ensbetydende med at de regelkategorier, Salen og Zimmerman opstiller, er irrelevante. Det er netop karakteristisk for spillet som en social overenskomst, at det kan beskrives som et formelt system på baggrund af et sæt konstitutive regler, og i den forstand er distinktionen mellem operationelle og konstitutive regler meget meningsfuld. Det ligger imidlertid i ordene ”konstitutive regler”, at de er konstituerende for spilaktiviteten, dvs., at det formelle system, de definerer, er bestemmende for spillerhandlingerne. Med udgangspunkt i ovenstående eksempel mener jeg imidlertid, man kan argumentere for det modsatte. Spillets formelle system, det vil sige de abstrakte sammenhænge, som opstår på baggrund af dets konstitutive regler, er et produkt af de sociale konventioner, spillerne bliver enige om at følge. Det er spillerhandlingerne, der er definerende for det formelle system, ikke omvendt. Når eleverne i en skolegård tilpasser fodboldspillet de aktuelle vilkår, skaber de netop et nyt formelt system. Det bliver væsentligt, når vi beskæftiger os med computerspil.

Computerspillet adskiller sig fra andre typer af spil ved at være implementeret i et programmeret system. Juul synes som beskrevet at etablere en tæt forbindelse mellem computerspillets regler og den procedurelle logik, der karakteriserer dette programmerede system, mens Salen og Zimmerman forholder sig til en bredere vifte af regelfænomener i den forbindelse. De er imidlertid uklare med hensyn til disse regelfænomeners status og oprindelse, og her kan mine empiriske casestudier være behjælpelige. Hvis vi vender tilbage til min sammenligning af klassisk og online rollespil, ser man netop, at de regler, der er definerende for det klassiske rollespil, ikke kan simuleres i online

rollespillet. Der er tale om nogle kommunikative konventioner, der kun eksisterer i det omfang, spillerne er villige til at anerkende dem. Online rollespillet forstået som programmeret system kan således siges at opstille nogle bestemte muligheder og begrænsninger for spilaktiviteten, på samme måde som skolegården gør det[21], mens selve spillereglerne opstår som kommunikative konventioner på baggrund af spillernes handlinger. Med andre ord: Mens Juul fokuserer på det programmerede system og Salen og Zimmerman fokuserer på de forskellige typer af regler, som kommer til udtryk i det programmerede system, så ser jeg spillets regler som identiske med de handlingskonventioner, spillerne etablerer på baggrund af denne programkode. Programkoden skal således ikke betragtes som spillets regler, mens derimod som det vilkår, spillerne definerer deres regler på. Spillereglerne er et udtryk for den kommunikative ramme, spillerne etablerer med udgangspunkt i det programmerede systems muligheder og begrænsninger

Det bringer os tilbage til den indledende teoretiske diskussion af computerspillets definerende egenskaber. Jeg beskriver på side 11 til 12 hvordan computerspillet både kan anskues som en regelstruktur og som en fiktionsform. I det første tilfælde defineres spillets i kraft af de regler, der konstituerer det. I det andet tilfælde defineres spillet i kraft af dets særlige virkelighedsstatus. På baggrund af mine empiriske casestudier og den forløbne diskussion kan man sige, at begge disse forhold tager deres udgangspunkt i den kommunikative ramme, spilleren eller spillerne etablerer med udgangspunkt i det programmerede system. Spillets regler og fiktion er forhold, som etableres og opretholdes i situationen. Computerspillet kan lægge op til specifikke regler eller fiktioner, ligesom spillerfællesskaber kan opretholde bestemte konventioner for, hvordan et computerspil bør spilles, men det er i selve spilsituationen, at disse regler og fiktioner realiseres på varierende facon.

Det er ikke ensbetydende med, at spillerne kan definere en hvilken som helst regel med udgangspunkt i spillets programkode. Det programmerede system opstiller netop nogle specifikke muligheder og begrænsninger for spilaktiviteten, som mit første casestudie kan illustrere. Her harmonerer den ene gruppes adfærd simpelthen bedre med *Warcraft III's* programmerede system end den anden gruppes adfærd gør. Det er f.eks. sandsynligt, at Lasse og Pelle havde haft lettere ved deres forehavende i et programmeret system som *World of Warcrafts*. På den baggrund kan man sige, at et programmeret system som *Warcraft III* i udgangspunktet er mere åbent for visse typer af handlinger og kommunikative rammer frem for andre

[21] Andreasen Gregersen har bl.a. argumenteret for, at spillere til en vis grænse forholder sig til det programmerede system, som de ville forholde sig til den fysiske verden (Gregersen 2005)

Dette fremhæver en central egenskab ved computerspillet som kommunikativt fænomen set i forhold til andre typer af spil. Det programmerede system er resultatet af en designproces. Mens lovmæssigheder som tyngdekraft og luftmodstand har karakter af vilkår uden afsender i den fysiske verden, så er vilkårene i computerspillet netop formet af mennesker og kan tolkes på den baggrund. Når spilleren forholder sig til det programmerede system, har det karakter af en kommunikationshandling, hvor han forholder sig til de muligheder og begrænsninger, en spildesigner har valgt at lægge ned i spillet. Det introducerer en ny type af kommunikation i computerspillet set i forhold til andre typer af spil: Kommunikationen får en medieret karakter.

Denne medierede kommunikation antager to principielle former i de aktuelle casestudier. I afhandlingens første casestudie præciserer jeg således to principielle måder, computerspillet kan indgå i kommunikationen på. På den ene side kan spilaktiviteten være genstanden for kommunikationen, på den anden side kan spilaktiviteten være en form for kommunikation i sig selv. Det vil sige, man kan lade det programmerede system være i fokus for kommunikationen, som det er tilfældet hos Lasse og Pelle, eller man kan fokusere på selve spilaktiviteten som en form for kommunikation i sig selv, som det er tilfældet hos Eto'o, Lampard og Maldini. I det første tilfælde får det programmerede system karakter af en "tekst", spillerne kan forholde sig til i fællesskab, i det andet tilfælde formidler det programmerede system kommunikationen mellem de spillere, der er involveret i spilaktiviteten. I begge tilfælde vil det sætte nogle vilkår, som adskiller sig fra den fysiske verden, og som er resultatet af en spildesigners intentioner. At det programmerede system etablerer nogle vilkår er imidlertid ikke ensbetydende med, at spillereglerne er givet på forhånd. De er netop et resultat af spillerens interaktion med det programmerede system, de er et udtryk for den kommunikative ramme.

Videre arbejde

Ovenstående konklusioner er ganske vidtfavnende, og man skal da også være opmærksom på, at de er blevet til på et specifikt empirisk grundlag. Jeg har valgt at tage udgangspunkt i to empiriske sammenhænge: Enkelt og flerspillerformer i strategispil, og betydningen af det programmerede system i rollespil. På den baggrund kommer jeg med et bud på sammenhængen mellem kommunikation og spilaktivitet i computerspil. Et opfølgende empirisk arbejde vil imidlertid kunne nuancere og evaluere denne teoretiske forklarings anvendelighed i andre sammenhænge. For eksempel tager jeg ikke stilling til genrefænomenet i den aktuelle afhandling. Det ville være helt oplagt at sammenligne forskellige typer af spilgenrer med henblik på at præcisere den

fortolkningsfrihed, de hver især indebærer i forhold til spillerne: eksisterer der f.eks. en principiel forskel mellem strategi-, rolle- og skydespil på dette punkt? Tilsvarende indgår der kun få kvinder i undersøgelsen, og det er muligvis afgørende for de typer af spillerelationer, jeg beskæftiger mig med. Eksempelvis er jævnbyrdighed et helt afgørende tema hos spillergrupperne i det første casestudie, selvom det komme til udtryk på meget forskellige måder. Her kunne man forestille sig, at mere feminine spilkulturer kunne bringe andre temaer end jævnbyrdighed på banen, og det kunne være et oplagt udgangspunkt for en ny undersøgelse. Der knytter sig også nogle mere kritiske problemstiller til dette spørgsmål. Som mit første casestudie vidner om, synes det aktuelle spil at være mere modtageligt for visse spillerrelationer og dagsordener frem for andre, således at det er lettere at udnævne en vinder og en taber på baggrund af en ideel jævnbyrdighed, end det er at etablere et jævnbyrdigt samvær på baggrund af en relation, der i udgangspunktet er asymmetrisk. Dette forhold kunne meget vel gøres til genstand for en mere kritisk tolkning, eventuelt på baggrund af en sammenligning med andre spilgenrer, og de typer af menneskelige relationer, de lægger op til. På den måde har mine konklusioner en tentativ karakter, som efterprøves i andre typer af sammenhænge og undersøgelsesdesign, før de kan gøre det ud for en egentlig teori om kommunikation i computerspil.

Summary

Computer games are a continuation of traditional games and they are a continuation of mediated fictions too. Thus, they combine the concept of playing with the concept of mediated communication and this turns them into an interesting subject for media-studies. In the present thesis I conduct two empirical case studies in order to discuss and define the communicational aspects of computer game playing on these grounds.

In the first two chapters I outline the field of computergame studies and define two general theoretical perspectives on games in general: The game as a rule-structure and the game as a mediated fiction. I take a third standpoint, that is, the game as a communicational frame that enables the rules as well as the fiction. I use the concept of meta-communication and frames of communication as a general analytical framework throughout the entire thesis.

In the following chapter I outline my methodological approach. It consists in two qualitative case studies integrating a broad range of methods including surveys, text-analysis, participant-observations and group-interviews.

In my first case study, I compare two different player-groups in single- and multiplayer situations in order to define the communicational aspects of playing. The ways in which these player-groups understand and practise single- and multiplayer gaming point towards two general aspects of communication in computer games: Playing as communication and playing as an object of communication. These aspects are more or less significant in the playing-activity depending on the particular player-group. This may be true for any sort of game, however, and in the second case study I set out to define the particular difference made by the programmed system.

In the second case study I compare two player-groups playing classic and online role-playing games. I conclude that whereas the classical role-playing game may be defined as a specific set of communicational conventions, the online role-playing game may be defined as a broad range of possible communicational conventions taking their point of departure in the same programmed system. Actually, the communicational conventions of the classic role-playing game cannot be simulated by a programmed system – they depend on the players' willingness to accept them as such.

This leads me to my final discussion about rules and communication in computer games. Here I submit some of the leading theories about rules in computer games to a critical reading. I point out

that these theories fail to distinguish between the rule as an aspect of the programmed system, the rule as an aspect of the formal system and the rule as an aspect of the player's actions. Whereas the programmed system does have rules they should not be confused with the game-rules. The game-rules are conventions of action and communication defined and upheld by the player(s) in the act of playing and the game as a formal system appears as a consequence of this activity.

Computer games furthermore turn this into a question of mediated communication. As I point out in the first case study playing may be an act of communication in itself and it may be an object of communication. In both situations the programmed system define some specific conditions that differ fundamentally from the conditions of physical reality: They are an indication of a game-designers intentions that imply certain possibilities and restraints upon which the players define their actions.

Kildefortegnelse

Litteratur

Aarseth, Espen. 2003. "Playing research" 5th International digital arts and culture Conference, Melbourne, Australia.

———. 2004: ""Quest Games as Post-Narrative Discourse" in Maria-Laure Ryan. *Narrative across media : the languages of storytelling, Frontiers of narrative*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Adams, Ernest. 1999. "Three problems for interactive storytellers" in Gamasutra, designers notebook, http://www.gamasutra.com/features/designers_notebook/19991229.htm

Adler, Ronald B. and Rodman, George. 2003. *Understanding Human Communication*. New York: Oxford University Press.

Andersen, Peter Bøgh. 1990. *A theory of computer semiotics : semiotic approaches to construction and assessment of computer systems*, Cambridge series on human-computer interaction ; 3. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.

Andersen, Peter Bøgh, Berit Holmqvist, and Jens F. Jensen. 1993. *The Computer as medium, Learning in doing*. Cambridge [England] ; New York: Cambridge University Press.

Atkins, Barry. 2003. More than a game : the computer game as fictional form. Manchester, UK ; New York, NY: Manchester University Press; Distributed exclusively in the USA by Plagrave.

Avedon, Elliott M., and Brian Sutton-Smith. 1979. *The study of games*. Huntington, N.Y.: R. E. Krieger Pub. Co.

Bateson, Gregory. 1972. Steps to an ecology of mind; collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology. San Francisco,: Chandler Pub. Co.

Beavis, Catherine. 2005. "Pretty Good for a Girl" Proceedings from the 2nd International Digital Games Research Conference, Vancouver 2005.

Berger, Peter L., and Thomas Luckmann. 1966. *The social construction of reality; a treatise in the sociology of knowledge*. 1st ed. Garden City, N.Y.,: Doubleday.

———. 1972. *Den samfundsskabte virkelighed*. På dansk ved Anne Diemer og Erik Lyng, Lindhardt og Ringhof

Bloor, David. 1976. *Knowledge and Social Imagery.* London: Routledge and Kegan Paul.

Bolter, J. David, and Richard A. Grusin. 1999. *Remediation : understanding new media*. Cambridge: MIT Press.

Bordwell, David, and Kristin Thompson. 1996. *Film art : an introduction*. 5th ed. New York: The McGraw-Hill Companies.

Bruhn Jensen, Klaus. 2002. A handbook of media and communication research: qualitative and quantitative methodologies. London: Routledge.

Bruner, Jerome. 1990. *Acts of meaning.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press

Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes*. 6. éd. ed. Paris,.

Carr, Diane. 2006. Computer games : text, narrative and play. Cambridge: Polity.

Crawford, Chris. 1984. *The art of computer game design*. Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill.

Curlew, A. Brady. 2005. "Liberated Sims?" Proceedings from the 2nd International Digital Games Research Conference, Vancouver 2005.

Denzin, Norman K., and Yvonna S. Lincoln. 1994. *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, Calif.: Sage.

———. 2000. *Handbook of qualitative research*. 2. ed. Thousand Oaks, Calif.: Sage.

Ducheneaut, Nicolas ; Yee, Nick; Nickell; Eric; Moore, Robert J. 2006. "Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft" in *Games and Culture,* vol. 1. Sage Journals Online.

Eckstein, Harry. 2000. "Case study and theory in political science" in Gomm, Roger, Martyn Hammersley, and Peter Foster. *Case study method : key issues, key texts*. London, Thousand Oaks, Calif.: SAGE.

Egenfeldt-Nielsen, Simon. 2005. *Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games*. Copenhagen: The IT-University.

Ermi, Laura and Mäyrä, Frans: "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion" Proceedings from the 2nd International Digital Games Research Conference, Vancouver 2005.

Eskelinen, Markku. 2001. 2001b. "The Gaming Situation" in *Game studies,* vol. 1, issue 1, www.gamestudies.org

Fine, Gary Alan. 1983. *Shared fantasy : role-playing games as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press.

Frasca, Gonzalo. 2001. Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Speciale ved Georgia Institute of Technology

Frasca, Gonzalo. 2003. “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology” in Mark J. P. Wolf and Bernard Perron. *The video game theory reader*. New York ; London: Routledge.

Gergen, Kenneth. 1991. *The Saturated Self*. New York: Basic Books

Goffman, Erving. 1974. *Frame Analysis.* New York: Harper and Row.

Gomm, Roger, Martyn Hammersley, and Peter Foster. 2000. *Case study method : key issues, key texts*. London ; Thousand Oaks, Calif.: SAGE.

———. 2000a. ”Case study and generalisation” in Gomm, Roger, Martyn Hammersley, and Peter Foster. *Case study method : key issues, key texts*. London ; Thousand Oaks, Calif.: SAGE.

———. 2000b. ”Case study and theory” in Gomm, Roger, Martyn Hammersley, and Peter Foster. *Case study method : key issues, key texts*. London ; Thousand Oaks, Calif.: SAGE.

Greenfield, Patricia Marks. 1984. Mind and media : the effects of television, video games, and computers, The Developing child. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Gregersen, Andreas. 2005. “Designers games and players: Same game, different rules?” in Proceedings of the 6th DAC conference, IT University of Copenhagen.

Grodal, Torben. 2000. “Video games and the pleasures of control” in Zillman, Vorderer (eds.) *Media Entertainment: The Psychology of its Appeal*. Lawrence Erlbaum Ass.

Hammer, Anita 2001. *Weaving plots : frames of theatre and ritual in simultaneous interactive digital communication.* Trondheim, Department of Art and Media Studies, Norwegian University of Science and Technology

Herz, J. C. 1997. Joystick nation : how videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds. 1st ed. Boston: Little, Brown, and Co.

Huizinga, Johan. 1955. Homo ludens; a study of the play-element in culture. Boston,: Beacon Press.

Jakobson, Roman. 1960. "Closing Statements: Linguistics and Poetics" in Thomas A. Sebeok: *Style In Language*. Cambridge Massachusetts, MIT Press

Jenkins, Henry. 2003. “Transmedia story telling” in *Technology Review,* Massachusetts Institute of Technology.

———. 2004. “Game Design as Narrative Architecture” in Wardrip-Fruin, Noah, and Pat Harrigan. *First person : new media as story, performance, and game*. Cambridge, Mass., MIT Press.

Jensen, Jens F. 1990. Computer-kultur, computer-medier, computer-semiotik, Arbejdspapirer fra NSU, 32. Aalborg: Nordisk Sommeruniversitet.

———. 1995. *Multimedier og teknologiudvikling*, *Rapport / udarbejdet for Statsministeriets Medieudvalg,*. København: Medieudvalget Statsministeriet : Statens Information distributör.

———. 1999. Multimedier, hypermedier, interaktive medier, FISK-serien, 3. Aalborg: Aalborg universitetsforlag.

Jessen, Carsten. 2001. *Børn, leg og computerspil*, *Udspil (Odense) 9*. Odense: Odense Universitetsfolag.

Juul, Jesper. 2001. "Games Telling Stories?" in *Game studies,* vol. 1, issue 1, www.gamestudies.org

———. 2003. Half-real : video games between real rules and fictional worlds. Ph.d. dissertation, IT University of Copenhagen.

Kampmann Walther, Bo and Jessen, Carsten 2005. *Spillets verden.* København, Danmarks Pædagogiske Universitet

Kincheloe, Joe. L. and Peter MacLaren 2000. "Rethinking critical theory and qualitative research" in Denzin, Norman K., and Yvonna S. Lincoln. *Handbook of qualitative research*. 2. ed. Thousand Oaks, Calif.: Sage.

King, Lucien. 2002. *Game on : the history and culture of videogames*. New York, N.Y.: Universe Pub. : Distributed to the U.S. trade by St. Martin's Press.

Klastrup, Lisbeth, and Ida Engholm. 2004. *Digitale verdener : de nye mediers aestetik og design*. København: Gyldendal.

Klastrup, Lisbeth. 2003. *Toward a Poetics of Virtual Worlds.* Copenhagen: The IT University

———. 2004 "EverQuest som en ny tids fiktion - kommunikation og interaktion i en online verden" i Klastrup, Lisbeth, and Ida Engholm. *Digitale verdener : de nye mediers aestetik og design*. København: Gyldendal.

Klevjer, Rune 2001 "Computergame aesthetics and media studies" 15th Nordic conference on Media and Communication Research, Reykjavik, Island.

Koskimma, Raine. (2000). *Digital Literature : From Text to Hypertext and Beyond*. http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml

Kücklich, Julian. 2003. "Perspectives on computer game philology" in *Game studies* vol. 3, issue 1, www.gamestudies.org

Kvale, Steinar. 1996. Interviews : an introduction to qualitative research interviewing. Thousand Oaks, Calif.: Sage.

Latour, Bruno. 1987. *Science in action*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Lather, P. 1993. "Fertile obsession: Validity after poststructuralism" *Sociological Quarterly* 34

Laurel, Brenda. 1993. *Computers as theatre*. Reading, Mass.: Addison-Wesley Pub. Co.

Laws, Robin D. 2002. *Robin's laws of good game mastering,* Steve jackson games

Lincoln, Yvonna S. and Egon G. Guba. 1994. "Competing paradigms in qualitative research" in Denzin, Norman K., and Yvonna S. Lincoln. *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, Calif.: Sage.

———. 2000. "Paradigmatic controversies, contradictions and emerging confluences" in Denzin, Norman K., and Yvonna S. Lincoln. *Handbook of qualitative research*. 2. ed. Thousand Oaks, Calif.: Sage.

Lindlof, Thomas R. 1995. *Qualitative communication research methods*, *Current communication ; v. 3*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.

Loftus, Geoffrey R., and Elizabeth F. Loftus. 1983. *Mind at play : the psychology of video games*. New York, NY: Basic Books.

MacInnes, Ian. 2005. "Virtual Worlds in Asia" Proceedings from the 2nd International Digital Games Research Conference, Vancouver 2005.

Manninen, Tony. 2003. "Interactive forms and communicative actions in multiplayer games" in *Game studies,* vol. 3, issue 1, www.gamestudies.org

Manovich, Lev. 2002. *The language of new media*. 1st MIT Press pbk. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Meyrowitz, Joshua. 1997. "Tre paradigmer i medieforskningen" *Mediekultur* 26

Mouritsen, Flemming. 1996. *Legekultur : Essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense, Odense Universitetsforlag

Murray, Janet Horowitz. 1997. Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace. New York: Free Press.

Myers, David. 2003. *The nature of computer games : play as semiosis*, Digital formations, v. 16. New York: P. Lang.

Newman, James. 2004. *Videogames*, Routledge introductions to media and communications. London New York: Routledge.

Papert, Seymour. 1993. *The Children's Machine*. New York: Basic Books.

Perron, Bernard "A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions" Proceedings from the 2nd International Digital Games Research Conference, Vancouver 2005.

Peirce, Celia. 2002. "story as play space" in Lucien King. *Game on : the history and culture of videogames*. New York, N.Y.: Universe Pub. : Distributed to the U.S. trade by St. Martin's Press.

Piaget, Jean. 1962. *Play, dreams and imitation in childhood*. New York ; London: Routledge & Kegan Paul.

Popper, Karl. 1959. *The logic of scientific discovery*. New York: Basic Books.

Richardson, Laurel. 1994. "Writing: A method of inquiry" in Denzin, Norman K., and Yvonna S. Lincoln. *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, Calif.: Sage.

Robinson, W. S. 2000 (opr. 1951). "The logical structure of analytic induction" in Gomm, Roger, Martyn Hammersley, and Peter Foster. *Case study method : key issues, key texts*. London ; Thousand Oaks, Calif.: SAGE.

Rollings, Andrew, and Dave Morris. 2000. *Game architecture and design*. Scottsdale, AZ: Coriolis.

———. 2004. *Game architecture and design*. New ed. Indianapolis, Ind.: New Riders.

Rouse, Richard. 2001. *Game design : theory & practice*. Plano: Wordware Pub.

———. 2004. *Game design : theory & practice*. 2nd ed. Plano, Tex., Wordware Pub.

Rutter, Jason and Jo Bryce. 2006. *Understanding Digital Games*. London, Sage Publications

Ryan, Marie-Laure. 1991. *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press.

———. 2001a. Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

———. 2001b. "Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media" in *Game studies,* vol. 1, issue 1, www.gamestudies.org

———. 2004. Narrative across media : the languages of storytelling, Frontiers of narrative. Lincoln: University of Nebraska Press.

Salen, Katie, and Eric Zimmerman. 2003. *Rules of play : game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

———. 2005. The Game design reader : a rules of play anthology. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Schaap, Frank. 2002. The words that took us there : ethnography in a virtual reality. Amsterdam: Aksant.

Schütz, Alfred. 1977. *Zur Theorie Sozialen Handelns*. Frankfurt am Main.

Schwandt, Thomas A. 2000 "Three epistemological stances for qualitative inquiry" in Denzin, Norman K., and Yvonna S. Lincoln. *Handbook of qualitative research*. 2. ed. Thousand Oaks, Calif.: Sage.

Selic, Bran, Garth Gullekson, and Paul T. Ward. 1994. *Real-time object-oriented modeling*. New York: Wiley & Sons.

Stake, Robert E. “The Case Study Method in Social Inquiry” in Gomm, Roger, Martyn Hammersley, and Peter Foster. *Case study method : key issues, key texts*. London ; Thousand Oaks, Calif.: SAGE

Suits, Bernard Herbert. 1978. *The grasshopper : games, life, and Utopia*. Toronto ; Buffalo: University of Toronto Press.

Sutton-Smith, Brian. 1997. *The ambiguity of play*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Sørensen, Anne Scott. 2002. ”Rollespil som fortællende medie – et narrativt og mediekulturelt perspektiv” in Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur. Syddansk Universitetsforlag.

Sørensen, Nina Riis. 2006. ”Live Rollespillets Fiktionskontrakt” in Sandvik, Kjetil and Waade, Anne Marit (eds.): *Rollespillet i Æstetisk, Pædagogisk og Kulturelt Perspektiv*. Århus: Århus Universitetsforlag.

Taylor, Laurie. 2003. “When Seams Fall Apart” in *Game studies,* vol. 1, issue 1, www.gamestudies.org

Taylor, TL. 2006a. *Play Between Worlds : Exploring Online Game Culture*. Cambridge Mass.: The MIT Press.

———. 2006b. “Does WoW Change Everything? : How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause” in Games and Culture, vol. 1, Sage Journals Online.

Tosca, Susana 2002. “The Everquest speech community” in Proceedings of the computer games and digital cultures conference, Tampere, Finland.

Tronstad, Ragnhild. 2004. Interpretation, Performance, Play, and Seduction: Textual Adventures in Tubmud. Faculty of Arts, University of Oslo.

Turkle, Sherry. 1984. *The second self : computers and the human spirit*. New York: Simon and Schuster.

———. 1995. Life on the screen : identity in the age of the Internet. New York: Simon & Schuster.

Understanding digital games. 2006. 1st ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Walker, Jill. 2003. Fiction and Interaction: How Clicking a Mouse Can Make You Part of a Fictional World. Dr. art. thesis, Dept of Humanistics, University of Bergen

Walton, Kendall L. 1990. Mimesis as Make-believe : On the Foundations of the Representational Arts. Cambridge Mass.: Harvard University Press.

Wardrip-Fruin, Noah, and Pat Harrigan. 2004. *First person : new media as story, performance, and game*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Wolf, Mark J. P., and Bernard Perron. 2003. *The video game theory reader*. New York ; London: Routledge.

Yee, Nick (2005): "Motivations of Play in MMORPGs". Proceedings from the 2nd International Digital Games Research Conference, Vancouver 2005.

Yin, Robert K. 1994. Case study research : design and methods. 2. ed, Applied social research methods series, 5. Thousand Oaks, CA: Sage.

Znaniecki, Florian. 1934. *The method of sociology*. New York,: Farrar & Rinehart.

Internetsider

Applied Media & Simulation Games Center: (www.coe.iup.edu/amsgc/index.html),

Center for Computer Games Research Copenhagen (game.itu.dk/),

DADIU (www.dadiu.dk),

Digital Games Research Association (www.digra.org/),

Entertainment Technology Center (www.etc.cmu.edu),

Game Culture and Technology Laboratory (proxy.arts.uci.edu/gamelab),

Game Research Lab (gamelab.uta.fi)

International Centre for Digital Content (www.icdc.org.uk)

RPG archive (www.rpgarcgive.com)

Spilforskning.dk (www.spilforskning.dk)

Thottbot (www.thottbot.com)

Ui.worldofwar.net (ui.worldofwar.net)

Wowhead (www.wowhead.com)

Wowwiki (www.wowwiki.com)

Spil

Black Out (Deadline games 1997)

Counterstrike (modifikation til *Half-life,* Sierra Entertainment 1998)

Dark Age of Camelot (Mythic Entertainment 2001)

Diablo II (Blizzard Entertainment 2000)

Doom (id software 1993)

Dungeons and Dragons 3,5 (Tactical studies rules 1974/Wizards of the coast 2003)

Grand Theft Auto III (Rockstar games 2002)

Max Payne (Remedy Entertainment 2001)

Metal Gear Solid (Konami 2001)

Myst (Broderbund, Cyan Worlds 1995)

Neverwinter Nights (Bioware 2002)

Warcraft III (Blizzard Entertainment 2002*)*

World of Warcraft (Blizzard Entertainment 2004)

Adventures fra www.rpgarcgive.com

Deep Beneath the Clouds (Thornton 2002)

Paladin of Ethdale (Sarkies 2000)

The Tower of Lizards (Pagliassotti 2000)

Thunder Gulley (Covey 2000)

Lure of the Serpent (Rochester 2000)

Bane of Bain (Noah 2000)

Lair of the Red Tooth (Noah 2000)

Return to the Throne (Sweeney 2000)

The Black Scepter (Covey 2000)

A Winther Storm in Amn (Thornton 2001).

Film

À bout de Souffle (Jean-Luc Godard1960)

The big sleep (Howard Hawks1946)

La Mépris (Jean-Luc Godard 1963)

Murder my sweet (Dmytryk 1944)

Rear Window (Hitchcock 1954)