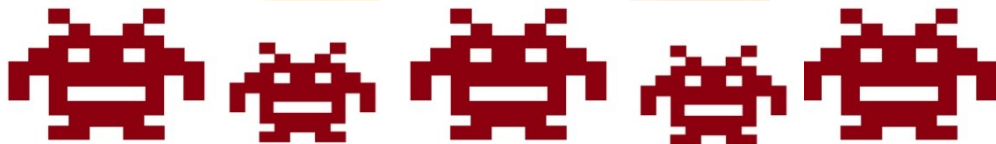


Computerspil & Oplevelse



Simon Dohn
Speciale
Humanistisk informatik: Multimedier
Aalborg universitet
Vejleder: Ole Ertløv Hansen
Juli 2009

Computerspil & Oplevelse

Vejleder: Ole Ertløv Hansen

Speciale, 10. Semester, Humanistisk informatik: Multimedier

Aalborg universitet

Afleveret d. 31/7 – 2009

Omfang: 50, 57 normalsider

Simon Dohn

En stor tak til familie, venner og vejleder for al jeres hjælp, tålmodighed og støtte.

En speciel stor tak til Søren L. Boll og Marianne Niemann. Uden jer var dette speciale ikke blevet til noget.

Abstract

Videogames and Experience

The overall aim of this thesis is to grasp and describe the complex ways in which single player videogames facilitate player experiences.

My goal is to gain an understanding of this subject by discussing an array of different theoretical positions in order to shed light on the following: How can you understand single player videogames? How can you understand the act of playing games? And finally how can you understand the concept of videogames-experiences? Through combining and discussing these theoretical positions I hope to gain a fundamental insight into the ways that videogames facilitate player experiences and furthermore clarify the qualities of these gaming related experiences.

To concretize this theoretical understanding of videogames and player experience this thesis will also incorporate a case analysis of the video game Zuma Deluxe developed by PopCapGames. This analysis is aimed at distinguishing the games formal characteristics based on the theory describing videogames. Secondly it is aimed at explaining the experience of playing Zuma and how the formal characteristics facilitate those.

To understand single player videogames the discussion is based on the ludological approach of Salen & Zimmerman (Salen, Zimmerman, 2004). Based on this approach I find that you can understand single player video games as complex systems that embody predefined goals and obstacles for the player to engage in. These complex systems can be orchestrated in various ways through the computers audiovisual capabilities e.g. in the form of narratives.

To frame the concept of playing games this thesis bases its discussion on Johan Huizingas theories on play and it's different forms (Huizinga, 1963). The context, in which the player engage in playing a game can be understood as a form of formalized play, where he/she voluntarily submits to actively pursue the embodied goals of the game by overcoming the obstacles.

Through discussing the works of Antonio R. Damasio I establish that an experience can be understood as the subjective feeling of being put in a emotional state, manifested in the complex synergy of body and mind, as an reaction to stimuli, and further the sensation of this emotional state as it changes and develops over time. These emotional states can in relation to experiencing videogames, be understood through the optic of Mihaly Csikszentmihalyi's theory of optimal experiences and flow (Csikszentmihalyi, 2005). His theory of the optimal experiences that are experienced when in a state of flow, asserts that when people are engaged in an activity where their abilities and the level of challenge are perfectly matched, they reach a highly enjoyable state of flow. This state is, in addition to being enjoyable, characterized by a high level of concentration, a loss of self-awareness, a merging of action and awareness and a changed sense of time.

Submitting to the premise of a game system establishes and sustains the boundaries of the play context which further opens up for the possibility of experiencing this highly enjoyable state. The state of flow must be understood as the peak of enjoyment experienced in a game, not as a definite state. The experiences when playing a game can just as easily move towards emotional states such as anxiety or on the other end of the scale boredom.

In regard to the case game, Zuma Deluxe, I find that the experience of playing it fluctuates between a state of flow and anxiety. In short this is so because of the way the game system is designed. The system produces obstacles for the player to overcome in quite a fast pace. The systems sound and visual elements intensifies this pressure further by giving constant feedback on the players actions, whether they be good or bad according to the systems rules.

00 - Indholdsfortegnelse

01 – Indledning	1
02 – Afgrænsning, metode og opbygning	3
2.1 Emneafgrænsning	3
2.2 Metode og videnskabelig tilgang	5
2.3 Opbygning	6
03 – Enkeltspiller Computerspillet	8
3.1 At definere og forstå spil	8
3.2 Enkeltspiller computerspillet	11
3.3 Opsummering	17
04 – Spil oplevelse	19
4.1 Spilleren	19
4.2 Leg	20
4.3 Leg som spilkontekst	22
4.4 Fra kontekst til individets oplevelse	23
4.5 Krop og sind	24
4.6 Emotioner, følelser og spil	29
4.7 Optimale oplevelser	30
4.8 Flow	31
4.9 Spiloplevelse	37
05 – Analyse af Zuma Deluxe	41
5.1 Zuma Deluxe	42
5.2 Organisering og progression	45
5.3 Iscenesættelse	46

5.4 Midler, mål og forhindringer.	47
5.5 Spiloplevelsen	49
06 – Konklusion	53
6.1 Enkeltspiller computerspil	53
6.2 At spille	54
6.3 Spiloplevelse	55
6.4 Spiloplevelse og Zuma	56
07 - Litteraturliste.....	58

01 – Indledning

Som så mange andre har jeg fra barnsben af formøblet utallige timer på at bekæmpe virtuelle nazister, frådende monstre, udspekulerede superskurke og alt derimellem. Bygget borge, byer, kongeriger og racerbiler. Sejlet som pirat i Caribien, fløjet som pilot i andre galakser, været nedrig gangsterspire osv. Kort sagt, computerspil har altid været og er stadig et førstevalg, når jeg vil underholdes. En personlig motivation for at blive ved med at opsøge computerspillenes verden er den brede vifte af forskellige oplevelser, der er at få alt efter hvilket spil, der spilles. I nogle spil presses man som spiller ud i nær paniske tilstande, hvor al handling nærmest virker som udsprunget af rent instinkt, eller man ender i en nærmest kognitiv nedsmeltning, fordi man i flere timer har forsøgt at løse et enkelt puzzle. Andre gange sidder man i behagelig tilbagelænet koncentration og vende og dreje sine strategiske muligheder, og endelig bliver man nogle gange helt opslugt af at bevæge sig rundt i et spil-univers og opleve den verden, der portrætteres og de historier, der fortælles.

Hvad der både i akademisk og almindelig tale betegnes som computerspil dækker over en meget bred skare utroligt forskelligartede underholdningsprodukter. Fra helt abstrakte puzzle-orienterede spil, i stil med "Fire på Stribe" til storslåede spil med episke fortællinger og en filmisk iscenesættelse, hvor spilleren kæmper for at rede verden. Min erfaring som computerspiller siger mig, at det at spille computerspil medfører en lang række forskellige oplevelser, idet disse oplevelser i høj grad opstår på baggrund af det konkrete computerspils udformning og design.

Indenfor akademiske kredse er der indenfor de sidste år kommet større og større fokus på forskningen indenfor computerspil, og der er efterhånden udviklet adskillige teorier og tilgange til emnet. Der fokuseres fra adskillige videnskabsretninger på at belyse forskellige aspekter ved computerspil, lige fra arkitekter, lyddesignere, sociologer, psykologer, pædagoger, og endelig ludologer for bare at nævne nogle af dem. Disse forskellige forskningsgrene bidrager alle til at øge vores forståelse af computerspil, da de, med deres forskellige optikker, er med til at belyse og forklare computerspil fra forskellige sider.

Når det kommer til at brede perspektivet ud og tale om oplevelsen af computerspil, finder jeg, at meget af den nuværende litteratur ikke tager nok højde for, hvor forskelligartede computerspil er, idet der ofte tages udgangspunkt i meget historieorienterede computerspil. Dette er for så vidt fint nok, idet disse spil utvivlsomt udgør en specifik type af computerspil, der er meget profileret og populær og derfor også oplagt at forsøge at forstå i forskningssammenhæng. Men de karakteristika, der gør sig gældende i denne type spil, er ikke på samme måde repræsenteret i en lang række andre spil, og derfor fungerer denne forståelse ikke som et generelt forklaringsgrundlag for computerspils oplevelsen.

Kort sagt ser jeg en tendens til, at der generaliseres om computerspil, og der forsøges at udforme nærmest altomfavnende teorier, der som en paraply omfatter alle computerspil på baggrund af bestemte typer af spil. At der er en stor mangfoldighed i computerspil og spil generelt afspejles i mine øjne fint i den litteratur, der specifikt er rettet imod at forstå spil (den direkte spilforskning - ludologien). I den litteratur, der forsøger at afdække oplevelsen af computerspil, afspejles dette ikke i nær samme grad.

Computerspil må i min mening betragtes som en selvstændig underholdningsform, der spænder utroligt bredt i forhold til deres udformning. Der er dog også visse grundlæggende fællestræk og karakteristika, der går igen i hvad, vi betegner som spil, hvilket behandles i den ludologiske forskningstilgang.

Jeg finder det interessant at undersøge, hvordan man kan forstå de oplevelser, som computerspil kan give, ikke bare i kraft af deres æstetiske form, der ofte tages udgangspunkt i, men i særdeleshed også i kraft af deres egentlige funktionalitet. På baggrund af disse betragtninger, ender jeg ud med følgende, og for specialet grundlæggende, spørgsmål:

Hvordan kan computerspils-oplevelsen forstås i relation til spillets udformning?

02 - Afgrænsning, metode og opbygning

Jeg vil her nærmere specificere og afgrænse mit emnefelt, samt redegøre for min metodiske tilgang til at besvare specialets grundlæggende spørgsmål. Afslutningsvis vil jeg kort skitsere hvorledes specialet er opbygget.

2.1 Emneafgrænsning

Det grundlæggende spørgsmål jeg forsøger at besvare i dette speciale lyder som sagt: *"Hvordan kan computerspils-oplevelsen forstås i relation til spillets udformning?"*.

For at kunne besvare det overordnede spørgsmål og komme til en dybere forståelse af spil-spillerforholdet, melder der sig tre centrale spørgsmål der må belyses: Hvad er enkeltspiller computerspil? Hvad er det at spille? og hvad er en oplevelse?

Besvarelsen af disse tre delspørgsmål kommer til at bevæge sig på et teoretisk og diskuterende niveau der samlet set er henvendt mod at forklarer det overordnede forhold imellem spiller og spil. På baggrund af den teoretiske udredning vil jeg gennem en analyse af computerspillet Zuma Deluxe konkretisere og eksemplificerer hvordan man kan forstå relationen mellem oplevelsen af et computerspil og dets udformning.

Som jeg også nævner i indledningen, så er spil utroligt mange forskellige ting og i mine øjne er det nødvendigt at reducere fokusområdet for at kunne komme i dybden med emnet. Jeg har derfor valgt at udelukkende fokusere på at beskrive og forstå enkeltspiller computerspil og oplevelsen med at spille disse. Hvis jeg også skulle inkludere multiplayer spil i mit emnefelt, vil det nødvendigvis inkludere flere spillere og jeg ville derfor også skulle tage højde for f. eks. de interpersonelle relationer der opstår i spilsituationen for, at kunne forstå spiloplevelsen. Det ville medføre at jeg mistede fokus på det egentlige emne, nemlig spiller-spil forholdet. Når jeg taler om computer spil og det at spille, henviser det altså til enkeltspiller-computerspil og de oplevelser en enkelt spiller har med at spille disse. Jeg har yderligere valgt at fokusere på spil der ikke er specielt narrativt orienterede. Grunde til denne prioritering ligger

primært i at der allerede findes mængder af glimrende litteratur der teoretiserer omkring narrativer i computerspil og oplevelsen af disse historier, som jeg også nævner i min indledning. Jeg føler derfor at det er mere interessant at beskæftige mig med spil der ikke benytter sig af historiefortællende elementer og forsøge at undersøge hvilke oplevelser denne type spil kan give. Endelig ligger der også en overvejelse omkring at det ville være for omfangsrigt for dette projekt både at komme i dybden med det spilsystemiske aspekt (se 03-Enkeltspiller computerspillet) og samtidigt komme i dybden med oplevelsen af spil-medierede fortællinger.

Analyse tilgang og valg af case spil

Jeg har som sagt en formodning om at spil, i kraft af deres specifikke udformning, fordrer bestemte muligheder for oplevelser. Jeg mener at man kan identificere en række form- og indholdsmæssige karakteristika i spil der peger i retning af det oplevelsesmæssige potentiale. Med udgangspunkt i denne hypotese vil jeg analysere computerspillet Zuma Deluxe fra PopCap Games med henblik på at aflede de form- og indholdsmæssige karakteristika og dernæst forholde disse til den udviklede teoretiske model om spiloplevelse. I forhold til at analysere selve spillet, så bygger jeg mine observationer og konklusioner om spillets opbygning på en kombination af to tilgange. Dels ved at klarlægge spillets regler og konkrete opbygning. F.eks. ved at kigge diverse systemfiler igennem eller for at få indblik i den konkrete opbygning eller blot beskriver de tilgængelige elementer på spilskærmen. Derudover bygger jeg min analyse på min erfaring som spiller af spillet, det indblik man får i spillets dynamik og måde at fungere kan ikke i mine øjne klarlægges uden at tilbringe tid som egentlig spiller af det. Espen Aaseth argumenterer i artiklen "Playing Research: Methodological approaches to game analysis" fra 2003 for en lignende tilgang hvor man kombinere en mere strukturel analyse med en spillende tilgang. Han siger direkte om at udelade den spillende tilgang: *"If we have not experienced the game personally, we are liable to commit severe misunderstandings, even if we study the mechanics and try our best to guess at their workings. And unlike studies of films and literature, merely observing the action will not put us in the role of the audience."*(Aaseth, 2003)

Jeg har valgt Zuma Deluxe (se analysen af Zuma for nærmere beskrivelse) som mit case spil idet det er et spil jeg har et stort forudgående kendskab til. Ud fra dette kendskab er jeg blevet imponeret over hvor medrivende og underholdende et så

simpelt spil kan være. Det vil ikke være at skyde helt ved siden af at sige, at alle ville kunne lære at spille det på 3-4 minutter men alligevel er der en stor dybde i dets design og udfordringer, der gør at det er underholdende at spille igen og igen. Spillets simplicitet gør det også muligt for mig som analytiker at gå meget i detaljer med at forstå spillets elementer og opbygning, hvilket jeg ser som en stor fordel.

2.2 Metode og videnskabelig tilgang

Som sagt så er min tilgang til at besvare det grundlæggende spørgsmål, at strukturerer den teoretiske del af projektet ud fra tre spørgsmål: "Hvad er enkeltspiller computerspil?", "Hvad er det at spille?" og "Hvad er en oplevelse?" Ved at besvare disse og forholde dem til hinanden, mener jeg at opnå et teoretisk grundlag for, at forstå relationen mellem spils udformning og spillerens oplevelse, som så konkretiseres og eksemplificeres gennem analysen af Zuma Deluxe. Man kan måske kritisere denne metode for, at jeg ved reducere helheden (det grundlæggende spørgsmål) til enkelt dele (de underliggende spørgsmål) ikke svarer på andet end netop enkeltdelene. Jeg føler dog det er nødvendigt at lave denne skelnen, for, at kunne strukturerer projektet i forhold til fordi de forskellige teorier jeg arbejder ud fra.

Jeg kommer igennem dette speciale arbejde til at trække på en række teorier der kommer fra vidt forskellige videnskabelige tilgange b. la. neuropsykologi, herunder også emotions teori (Damasio, 1999), adfærds og almenpsykologi (Csikszentmihalyi, 2005), sociologi (Huizinga, 1963) og endelig ludologi der i sig selv er et morads af tværfaglige tilgange, rettet i mod at beskrive fænomenet spil (Salen, Zimmerman, 2004) (Crawford, 1998).

Den tværfaglige tilgang er mere normen end undtagelsen i den nyere forskning i computerspil (ludologien). Der findes en relativt lille mængde kanoniserede teorier, der kan siges at udgøre kernen i spilforskning, men derudover lånes der med arme og ben fra alle videnskabelige grene med henblik på at beskrive og forstå spil bedre. Dette er som sagt også tilfældet i dette speciale. Den største faldgrube ved dette tværvideenskabelige arbejde er hvis man sammensætter og forholder forskellige teorier til hinanden, uden henhold til deres respektive videnskabelige udgangspunkt og beskrivelses niveau. En sådan eklektisk tilgang hvor alle teorier på lige niveau kan erstattes med andre, er i fare for at ende i en relativisme, der i sidste ende mere

afspejler den pågældende forskers holdninger, frem for det fænomen der undersøges. I yderste konsekvens er en sådan videnskabelig tilgang en forkastning af ideen om at vi som mennesker har mulighed for at *"opnå en rimelig korrekt viden om aspekter af verden"* (Køppe, 1993, s. 450) idet teorier ikke længere er forankret i, eller har nogen relation til verden eller hvad man kan forstå som virkeligheden.

Styrken, ved en sådan tværvideenskabelig tilgang er derimod at forskellige teorier, i kraft af deres videnskabelige tilgange og beskrivelses niveau, bidrager med flere perspektiver på samme fænomen, hvilket igen bidrager til en bredere forståelse af helheden, end hvis man arbejder ud fra et enkelt perspektiv. En forudsætning for dette er som sagt, at man forstår og respekterer de pågældende teoris videnskabelige udgangspunkt.

Rent praktisk har jeg igennem specialet forsøgt at udnytte denne styrke og undgå faldgruberne ved at arbejde ud fra adskilte, men stadig relaterede perspektiver der så at sige opererer på forskellige beskrivelsesniveauer, dette er udtrykt igennem de tre delspørgsmål: "Hvad er enkeltspiller computerspil?", "Hvad er det at spille?" og "Hvad er en oplevelse?" og videre i den konkrete analyse. Dette afspejles også i den konkrete opbygning af specialet som jeg på baggrund af de ovenstående overvejelser har opbygget på følgende måde.

2.3 Opbygning

01 - Indledning

Dette afsnit er rettet imod at introducere og argumentere for mit emnevalg og lede frem til det grundlæggende spørgsmål, som jeg søger at besvare i dette speciale.

02 - Afgrænsning, metode og opbygning

Dette afsnits formål er, at nærmere specificere og afgrænse specialets emne, samt gøre rede for den metodiske tilgang i specialet og yderligere give en kort oversigt over specialets opbygning.

03 - Enkeltspiller computerspil

Dette afsnit er overordnet rettet imod at beskrive og diskutere hvad enkeltspiller computerspil er, og hvordan de kan beskrives. Jeg vil på baggrund af bl.a. Salen og

Zimmermans spildefinition (Salen & Zimmerman 2004) diskutere hvilke grundlæggende karakteristika, der generelt set kendetegner enkeltspiller computerspil. Denne gennemgang danner videre fundament for den konkrete analyse af case spillets.

04 - At spille og opleve

Det overordnede formål med dette afsnit at forstå hvad spiloplevelse er. Forudsætningen for at forstå hvad spiloplevelse er, er at besvare de to andre del spørgsmål jeg har opsat: Hvad er det at spille og hvad er oplevelse? Spørgsmålet, "hvad er det at spille?" er henvendt imod at forstå de rammer som spilhandlingen foregår i. Som udgangspunkt for at forstå disse rammer vil jeg diskutere Johan Huizingas (Huizinga, 1963) forståelse af legen, i relation til situationen hvor en person spiller et spil. Afklaringen af dette aspekt bevæger mig i retning af kunne bevæge mig ned på individ niveau og besvare det tredje del spørgsmål: Hvad er oplevelse? På baggrund af Antonio r. Damasio (Damasio, 1999) forståelse af mennesket, vil jeg forsøge at afklare hvordan man kan forstå begrebet oplevelse i relation til emotioner, følelser og kognition. Ud fra denne grundlæggende forståelse af oplevelser, samt afklaringen af spilsituationens rammer vil jeg bevæge mig videre over til at tale om den deciderede oplevelse af spil. Til dette vil jeg tage udgangspunkt i Mihaly Csikszentmihalyis teori om flow tilstand og optimale oplevelser (Csikszentmihalyi, 2005) og ved at forholde og diskutere denne teori i forhold til de tidligere gennemgåede perspektiver vil jeg redegøre for hvordan man kan forstå spiloplevelse.

05 - Analyse af Zuma Deluxe

Som et sidste led i projektet vil jeg analyserer computerspillet Zuma Deluxe. Denne analyse har til formål at konkretisere og eksemplificere det teoretiske arbejde omkring computerspil og oplevelse der er gået forud. Rent praktisk bliver analysen rettet imod at forklare de oplevelser man kan have med at spille Zuma Deluxe på baggrund af en analyse af spillets karakteristika der forholdes teorien om spiloplevelse.

06 - Konklusion

Her vil jeg på baggrund af den teoretiske model og den konkrete analyse af Zuma Deluxe besvare min problemformulering.

03 - Enkeltspiller Computerspillet.

Formålet med dette afsnit er at afklare, hvad computerspil er, og videre hvordan man kan analysere dem. Jeg vil i første omgang tage udgangspunkt i Salen og Zimmermans (Salen, Zimmerman, Rules of Play, 2004) forsøg på at definere og klarlægge spils grundlæggende karakteristika og diskutere denne udlægning i forhold til enkeltspiller-computerspillet, som jeg fokuserer på. Denne gennemgang og diskussion kommer til at danne fundament for min analysetilgang i den senere analyse.

3.1 At definere og forstå spil

Til at starte på vil jeg her bruge lidt plads på at diskutere, hvad spil og computerspil er. Formålet med dette er ikke så meget at finde den endegyldige definition (selvom det ville være rart) men nærmere at etablere et brohovede, hvorfra videre diskussion og analyse kan udfolde sig. Det ville selvfølgelig være en fordel at kunne sætte et punktum i den sætning, der endegyldigt definerer, hvad spil er eller fremdrage en allerede skrevet definition, der gør det samme. Det er dog med spildefinitioner, som det er med definitioner flest, de har alle deres fokus, alt efter hvilken kontekst og brug de er skrevet til, hvilket udelukker eller nedprioriterer andre centrale aspekter. Selvom den følgende definition er utilstrækkelig som endegyldig forklaringsramme, fremdrager den en række unikke karaktertræk ved det, vi almindeligvis betragter og forstår som spil.

En ofte citeret og brugt definition af spil stammer fra Katie Salen og Eric Zimmerman's bog om spil og spildesign, Rules of Play fra 2004. Salen og Zimmerman tager udgangspunkt i en lang række tidligere udformede beskrivelser og definitioner af spil og leg og stykker deres egen definition af spil sammen på baggrund af disse. Resultatet bliver en kort og ret præcis beskrivelse af det centrale og særegne ved spil (Denne definition er rettet imod at definere alle slags spil, analoge (kortspil, Brætspil mfl.) såvel som digitale (PC og konsolspil)).

Deres definition lyder:

"A game is a system in which players engage in an artificial conflict defined by rules, that results in a quantifiable outcome" (Salen, Zimmerman, 2004, s. 80)

På dansk ville det lyde i retning af: Et spil er et system, hvori spillere engagerer sig i en kunstig konflikt, der er defineret af regler, og som resulterer i et kvantificerbart udfald.

Ud fra denne definition betragtes spil som systemer, en måde at betragte spil der originalt set stammer fra Chris Crawford's bog "the art of computer game design" fra 1982(citeret version er onlineudgaven fra 1998) og går direkte igen hos Greg Costikyan i artiklen "I have no words and I must design" fra 1994. Et system kan igen beskrives som en række delelementer, der står i et eller flere gensidige og regelstyrede forhold til hinanden, og gennem de forhold former de en kompleks helhed. Ud fra Salen og Zimmermans systemforståelse består et system af objekter, attributter, interne forhold og miljø. Objekter kan forstås som de enkeltdele, systemet består af, og attributterne er de karakteristika og funktioner, der er tilknyttet dem. De interne forhold er elementernes relationer, og miljøet er den kontekst, som systemet indgår i(Salen, Zimmerman, 2004, s.50). Et sådant system kan derudover betragtes som værende "åbent" eller "lukket", hvilket henviser til, hvordan man betragter forholdet system og miljø imellem. Et lukket formelt system ses som uafhængigt af sit miljø, hvor der ikke foregår nogen udveksling mellem system og kontekst. Betragter man et system som åbent, inkluderer man systemets forhold til det miljø, det indgår i. Spil kan forstås på begge måder alt efter ens formål, men i og med at spil helt grundlæggende bygger på udefra kommende inputs fra spillere og efterfølgende feedback til dem, er det til mit formål det bedste udgangspunkt at betragte spil som åbne eksperimentale systemer. Et system er defineret og styret af faste regler, som Salen og Zimemrman siger det (Salen, Zimmerman, 2004, s.50). Det vil sige, at reglerne giver systemets enkeltelementer attributter og intern sammenhæng. At spil af natur er regelstyrede går igen hos alle de teoretikere¹, som Salen og Zimmerman

¹ Salen og Zimmerman bygger deres definition ud fra elementer, der går igen i de følgende teoretikers spildefinitioner: David Partlet, Clarck C. Abt, Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Chris Crawford, Greg Costikyan og Elliot Avedon & Brian Sutton Smith.

bygger deres definition på, dog med undtagelse af Greg Costikyan. Men idet Costikyans spilforståelse bygger på, at de fungerer systemisk, er det regelstyrede karaktertræk også tilstede hos ham, selv om det ikke siges direkte.

Det, man kan forstå som spilsystemets regler, definerer på en side de formelle succeskriterier og mål for spillerens engagement samt de muligheder, spillerne har for at opnå dem. Samtidig er det også spillets regler, der opsætter forhindringer og begrænser spillerens mulighed for at opnå dem. Heri ligger det, Salen og Zimmermann betegner som "konflikten". Denne er, hvad der kan forstås som den helt centrale dynamik i et hvilket som helst spil. Chris Crawford, som Salen og Zimmermann til dels bygger deres definition på, skiver om konflikt i spil:

"Conflict is an intrinsic element of all games. It can be direct or indirect, violent or nonviolent, but it is always present in every game." (Crawford, 1998, The art of computer game design, s. 14)

De formelle succeskriterier og mål, der er indlejret i et spilsystem, vil bibringe, at udfaldet af et spil altid er kvantificerbart, for eksempel kan man vinde eller tabe eller få så og så mange point. Denne "konflikt", som spilleren/spillerne engagerer sig i, betegnes yderligere som kunstig ("artificial"), hvilket peger i retning mod, at det at spille er noget anderledes og ekstraordinært i forhold til "normale" hverdags handlinger. Salen og Zimmermann læner sig i deres bestræbelser på at forklare dette ekstraordinære bl.a. op ad Johan Huizingas teori om leg og spil fra bogen *Homo Ludens* fra 1950, samt den beslægtede teori af Roger Caillois i bogen *"Man, Play and Games"* fra 1959. Det "kunstige" i spil-konflikten består i, at den opstår og udspiller sig indenfor en kontekst af leg, den såkaldte "*magic circle*" (Salen & Zimmerman, 2004, s.95), som Salen og Zimmerman betegner det, og aktiviteter i denne legekontekst udfolder sig anderledes og har en anden betydning end normalt. Aktiviteten "*at spille*" er altså sat i relation til det at lege, hvilket bringer en i retning af at se aktiviteten at spille som en handling, der er frivillig, uforpligtende og underholdende på trods af den konfliktmæssige orientering. Jeg vil komme nærmere ind på disse forhold i det senere afsnit omhandlende spil og oplevelse og her fortsætte med at diskutere Salen og Zimmermanns definition i relation til enkeltspiller computerspil.

3.2 Enkeltspiller computerspillet

Salen og Zimmermans definition er i mine øjne en meget brugbar og relativt præcis definition af spils grundlæggende karakteristika. Især set i lyset af at de forsøger at favne hele det brede spektrum, man kalder spil. I forhold til enkeltspiller computerspillet, der er i fokus i dette speciale, er der dog en række punkter, hvor jeg mener, at Salen og Zimmermans definition ikke helt slår til. I det følgende afsnit vil jeg forsøge at belyse og diskutere disse problematikker for kunne tegne en tydeligere karakteristik af enkeltspiller computerspillet.

Spil og handlingen "at spille".

I Salen og Zimmermans definition synes jeg, det er værd hurtigt at se nærmere på den rolle, spilleren og handlingen at spille får. De definerer spil, dels ud fra hvad det er at spille og dels ud fra spils formelle karakteristika, altså den interne logik og struktur. Spillerens brug af systemet bliver en definerende faktor for, hvad systemet er, men hvis jeg f.eks. spiller skak og spiller det forkert i henhold til de indlejrede mål og regler, holder skak jo ikke op med at være et spil af den grund. Et spil er et spil, selvom der ikke er nogen spiller. Når man ser *spilleren* denne måde, er det problematisk at inkludere denne i definitionen. Det, Salen og Zimmermann arbejder ud fra, er, at spilleren bruger spilsystemet, som det er intenderet. Det er ikke et egentligt problem, men jeg mener, det er vigtigt at eksplicitere, at den spiller, der tales om, er en teoretisk og idealiseret "model spiller". Salen og Zimmermann diskuterer ikke selv modelspiller konceptet, hvilket de også kritiseres for i Aki Järvinens anmeldelse af Rules of Play (Järevinen, 2004, A meaningful read: Rules of Play reviewed)

Det egentlige problem ved at bruge Salen og Zimmermans udlægning af spilleren ukritisk er, at man uforvarende kan komme til at sætte lighedstegn ved formålet og oplevelsen med at spille og dette engagements formelle udfald. F.eks. at man spiller for at vinde, og at oplevelsen derfor primært er tilknyttet dette. I de fleste tilfælde er spilsystemet organiseret sådan, at man i spilprocessen bevæger sig henimod det endelige udfald/mål, men det er ikke nødvendigvis ensbetydende med, at spiloplevelsen kan reduceres til noget, der udelukkende er rettet mod og affødt af at nå dette slutresultat. Kort sagt er Salen og Zimmermans modelspiller ikke i sig selv

nuanceret og omfangsrig nok til at kunne forklare spilhandlingen og oplevelsen fyldestgørende men er et udmærket udgangspunkt til at gøre det.

Konflikt og kvantificerbart udfald.

Hvis man betragter Salen og Zimmermans definition i forhold til et "almindeligt" analogt spil som f. eks. skak, passer definitionen umiddelbart lige i øjet. To spillere engagerer sig i en regeldefineret dyst (konflikt). Det indlejrede mål for spillernes engagement i systemet er for begge at eliminere hinandens kongebrik. Dette gøres ved at manøvrere sine brikker efter tur på det dertil indrettede bræt og ud fra spillets regler. Dette udmunder i sidste ende i et af tre kvantificerbare udfald: remis, vundet eller tabt. Enkeltspiller-computerspil som f.eks. Civilisation og Half Life serierne eller endelig Zuma Deluxe, fungerer anderledes på flere forskellige planer. For det første udspiller disse spil sig åbenlyst nok ikke imellem to spillere, der søger at opnå det samme endemål på bekostning af den anden, men derimod imellem en enkeltspiller og spilsystemet. "Konflikten", som Salen og Zimmerman m.fl. betegner som et af de mest centrale karakteristika, opstår altså imellem spiller og system. Systemets rolle i enkeltspiller spillene bliver således både som facilitator og ramme for hele spilaktiviteten og samtidig som spillerens "modstander".

Jeg mener ikke, at begrebet konflikt er det mest rammende til at beskrive dette forhold i. I min forståelse er en konflikt er noget, der udspiller sig imellem to /eller flere bevidste og viljestyrede parter (eller som en metafor for at være i vildrede). Et spilsystem er styret af regler og har ikke et modsatrettet mål i forhold til spilleren. Tværtimod vil jeg sige, at systemets modstand og udfordringer i enkeltspiller spil er designet fra bunden af til at underholde spilleren mest muligt ved at give optimal udfordring i forhold til den givne spillers evner. De fleste enkeltspiller spil giver endda spilleren mulighed for selv at justere sværhedsgraden. Udfordringen og modstanden i spil, der involverer flere spillere, er muliggjort af systemet men kontrolleret af en bevidst og viljestyret modspiller, og sværhedsgraden og til dels også oplevelsen er afhængig af dine modspilleres evner og engagement. Chris Crawford siger omkring konflikt i spil:

"Conflict arises naturally from the interaction in a game. The player is actively pursuing some goal. Obstacles prevent him from easily achieving this goal. If the obstacles are passive or static, the challenge is a puzzle or athletic challenge. If they are active or dynamic, if they purposefully respond to the player, the challenge is a game. However, active, responsive, purposeful obstacles require an intelligent agent. If that intelligent agent actively blocks the player's attempts to reach his goals, conflict between the player and the agent is inevitable. Thus, conflict is fundamental to all games." (Crawford, 1998, the art of computer game design, s. 13)

Crawford selv illustrerer her det, jeg ser som problemet, nemlig at en konflikt kræver minimum to intelligente og viljestyrede parter, og den rolle mener jeg ikke, at et spilsystem kan opfylde. Systemet kan reagere ud fra de regler, det nu engang er programmeret til, og som jeg tidligere skrev, er de regler rettet mod at udfordre spilleren tilpas meget og ikke at vinde for enhver pris.

Crawford introducerer i samme citat et begreb, som jeg mener er mere fordelagtigt at arbejde med frem for konflikt, nemlig *"obstacles"* eller forhindringer på dansk. Jeg mener nærmere, at man skal betragte enkeltspiller-spillet som en organisering af en eller flere forhindringer, der inden for systemets opsatte rammer (regler) skal forstås og overvindes af spilleren, for at nå det/de indlejrede mål. Crawford siger lige ud, at passive forhindringer, så som puzzles ikke er spil. Det, mener jeg, er for snæver en betragtning, og det samme gør Salen og Zimmerman (Salen, Zimmerman, 2004 s. 81). En lang række af spil benytter puzzle-lignende elementer i deres gameplay, og fordi disse elementer indgår, afskriver man dem jo ikke som spil. Det, Crawford åbner op for, er, at der findes en række forskellige typer af forhindringer i spil, der enten er passive eller aktive/dynamiske. En dynamisk forhindring kan i sammenhæng med spillets narrative eller miljømæssige kontekst fremstå som en konflikt. F.eks. de utallige soldater, der skal nedkæmpes i spil som Half Life eller Halo, og som via spillets kunstige intelligens reagerer tilsyneladende bevidst på spillerens handlinger og viljestærkt forsøger at stoppe spilleren. Hvis man derimod ser på den måde, på hvilken spilklassikeren Tetris fungerer, ser man en anden type forhindring, der bruges i spil. I Tetris skal spilleren sammensætte geometriske former, så de danner lige ubrudte rækker, hvorefter de forsvinder og "omdannes til point". Målet med dette engagement er at holde spillet i gang og derved opnå flest mulige point. Forhindringen

ligger i, at man kun har plads til så og så mange brikker på banen, før man får game over (det eneste overordnede kvalificerbare udfald). Denne type forhindring kan dårligt beskrives som værende konfliktorienteret, men alligevel vil jeg betegne den som værende en aktiv forhindring. Spilleren presses hele tiden, fordi systemet i fast hastighed introducerer elementer, til hvilke man skal forholde sig som spiller.

Jeg vil her ikke forsøge at lave en udtømmende liste over forhindringstyper i spil men blot forsøge at slå fast, at konflikt er for snævert et begreb til at rumme mulighederne for udfordringer i spil. Jeg vil hellere brede det ud og kalde det for forhindringer. Disse forhindringer af forskellige typer kan igen klassificeres som værende enten aktive eller passive. Enkeltspiller computerspil er stadigvæk rettet mod at opnå et eller flere mål men ved at overkomme en række forhindringer. Det kvalificerbare udfald, som Salen og Zimmerman ser som et gennemgående karakteristika ved spil (Salen, Zimmerman, 2004 s.80), vil altid følge disse delforhindringernes udformning.

Dette ændrede fokus fra at spil er centreret omkring en konflikt over til, at enkeltspiller computerspil ofte består af en lang række forskelligartede forhindringer hver med sit kvantificerbare udfald, mener jeg er vigtigt at forholde sig til, når man betragter enkeltspiller computerspillet, fordi det er en central faktor for, hvordan man kan forstå det enkelte spils sammenhæng og logik og i sidste ende også centralt for den oplevelse, spillet kan give spilleren.

Computeren og iscenesættelse af spilsystemet.

Hvis man betragter to spil som f.eks. Skak og en storstilet AAA titel som Half life, har de en række faktorer til fælles, som gør, at de begge falder under den meget brede kategori, man kalder spil. Men ved første øjekast synes der næsten at være flere forskelle end ligheder.

Computerplatformens enorme regnekraft, mulighed for umiddelbar interaktion og mulighed for at iscenesætte spilsystemer gennem billede og lyd, åbner op for næsten uanede muligheder for spils udtryk og systemiske omfang. Salen og Zimmermann nævner selv en række karaktertræk, der er gældende for de digitale spil på grund af deres forankring i computermediet, men centralt er det, at den digitale platform giver mulighed for endog meget komplekse spilsystemer, der afvikler sine procedurer automatisk (Salen Zimmerman, 2004, s. 88-89). Dette muliggør en meget umiddelbar

interaktion, hvor spillerens input afføder et øjeblikkeligt feedback i henhold til spillets regler. Endvidere giver computerens udtryksskilder mulighed for at iscenesætte det komplekse automatiserede spilsystem gennem lyd, og billede. Disse muligheder for iscenesættelse bliver ofte brugt til at forankre det grundlæggende spilsystem i fiktive rammer. Dette gøres f.eks. i form af historier, hvor spilleren indtræder som en aktiv deltager i et dramatiseret, fiktivt univers og stræber imod at løse de af historien definerede opgaver / forhindringer eller i form af verdens-simulationer som f.eks. Simcity serien, hvor man som spiller skal opbygge og administrere en by efter bedste evne og ned til helt simple grafiske repræsentationer af spilbrikker uden nogen videre simulativ eller historieorienteret iscenesættelse.

Idet jeg introducerer begreberne historie, narrativ og simulation i forhold til spilforståelse, ved jeg godt, at jeg bevæger mig ind på gyngende grund i spilforskningen jvf. den diskussion, der har hersket omkring, hvorvidt spil skal forstås som henholdsvis simulationer eller interaktive historier(Frasca, 2003(a)). Jeg vil ikke bevæge mig ind i den debat, idet den rummer for mange aspekter til at dække her og ligger uden for mit direkte fokus. Ligeledes vil jeg heller ikke bevæge mig langt ind på de respektive begrebers teoretiske områder men nøjes med kort at redegøre for, hvordan de sættes i forbindelse med spil.

I mine øjne benytter enkeltspiller computerspil på forskellig vis narrative og simulative elementer, men de må forstås som en del af helheden spil og ikke i sig selv som definerende faktorer for, hvad spil er. I forhold til at forklare simulation og narrativ i forhold til spil mener jeg, at begge er elementer i, hvad man kan kalde spilsystemet overordnede iscenesættelse.

Et narrativ kan forstås som: *"... a discourse which integrates a sequence of events of human interest into the unity of a single plot"*(Bremond, 1981, s. 63). En historie er altså en sekvens af begivenhed, der danner et sammenhængende plot. Denne sekvens af begivenheder opstår og drives fremad på baggrund af menneskelige interesser/drifter/følelser.

En overordnet narrativ form i et spil kan ud fra denne forståelse altså bibringe en kontekstuel ramme for spilsystemet, der iscenesætter og forankrer de indlejrede forhindringer og mål gennem historiens setting, karakterer og plot. Endvidere bliver

mål og forhindringer tidsmæssigt organiseret i forhold til hinanden via plotstrukturen. På den anden side kan man måske også sige, at dramatiseringen i kraft af sin orientering mod menneskelige interesser, tilbyder spilleren et yderligere motiv for at engagere sig i spilsystemet.

Begrebet simulation i forhold til spil tilnærmer sig også at forklare forbindelsen mellem spilsystem og audiovisuel fremstilling. Gonzala Frasca betegner i artiklen "Narrative vs. simulation", det at *simulere* som at modellere et system igennem et andet system på en sådan måde, at det beholder noget af det originale systems adfærd (Frasca, 2003(b)). I forhold til spil kan det betyde, at man i spillets systemiske udformning og audiovisuelle fremstilling modellerer dele af et system fra den virkelige verden, f.eks. som i Simcity spillene der kan siges at simulere dele af et byplanlægnings projekt over tid. Som spiller skal man styre byens budget og afveje udvidelser af byen og offentlige services imod den indtægt, man får ind igennem skatter. Selv om et spil som Simcity er tæt på at være en ren simulation, er der dog langt derfra til at sige, at alle spil er det. Chris Crawford bemærker omkring dette at se spil som simulationer, at de overordnet set har forskellige formål og derfor er forskellige. Helt konkret siger han:

"The fundamental difference between the two lies in their purposes. A simulation is created for computational or evaluative purposes; a game is created for educational or entertainment purposes. (There is a middle ground where training simulations blend into educational games.) Accuracy is the sine qua non of simulations; clarity the sine qua non of games. A simulation bears the same relationship to a game that a technical drawing bears to a painting. A game is not merely a small simulation lacking the degree of detail that a simulation possesses; a game deliberately suppresses detail to accentuate the broader message that the designer wishes to present. Where a simulation is detailed a game is stylized." (Crawford, 1998, s. 8-9)

Ovenstående er henvendt mod det overordnede plan. Jeg mener stadig godt, at man kan forstå og beskrive nogle af de forhold imellem spilsystem og iscenesættelse som værende simulative; i det mindste i mangel af et bedre begreb til at dække denne type forhold.

Mulighederne for at iscenesætte spilsystemer er utallige, idet narrativer og simulationer udgør to muligheder, der ofte på kreativ vis kombineres. Der findes visse konventioner som spiludviklerne tilsyneladende støtter sig til (f. eks sports simulationer og spil organiseret efter linjære historier), men de er netop konventioner og afspejler ikke de egentlige muligheder, der er for at iscenesætte spilsystemer, blot hvad der allerede er lavet. Jeg vil derfor kun forholde mig til de konkrete iscenesættelser i de case spil jeg analyserer. Her vil jeg afholde mig fra at forsøge at kategorisere og generalisere videre omkring disse iscenesættelsesmuligheder og blot fastslå, at narrativer og simulationer kan forstås som delelementer af et spils overordnede iscenesættelse. Sammenspillet, der kan opnås imellem det rent spilsystemiske niveau og iscenesættelsen, skaber fundamentet for de oplevelser, man kan have med et givent spil.

3.3 Opsummering

På baggrund af denne gennemgang af enkeltspiller computer spils grundlæggende karakteristika, ser jeg de følgende faktorer som centrale for denne type spil.

Spil er komplekse systemer

På baggrund af den ovenstående gennemgang og diskussion kan man altså forstå enkeltspiller computerspillet som et åbent system (på linje med alle andre typer spil). Spilsystemer kan igen beskrives som en række delelementer, der står i gensidige og regelstyrede forhold til hinanden, og gennem de forhold former de en kompleks helhed. Computermediets mulighed for at håndtere endog meget store komplekse systemer og afvikle dem automatisk giver computerspil en meget umiddelbar og direkte interaktion imellem spilleren og spil.

Spilsystemer har definerede mål samt tilhørende forhindringer

Spilsystemet definerer et eller flere mål/succeskriterier for spillerens engagement i systemet og opsætter samtidig forhindringer og begrænsninger for spillerens mulighed for at opnå disse. De indlejrede forhindringer i spilsystemet vil være kvalificerbare (man får 100 point eller vinder racet o.s.v.).

Iscenesættelse og afvikling

Computerspil får endvidere nogle unikke karakteristika, der adskiller dem fra analoge spil i kraft af computermediets muligheder for audiovisuel fremstilling samt muligheden for at afvikle komplekse automatiserede systemer. Eksempel vis kan spilsystemets indlejrede regler, forhindringer og mål organiseres og fiktionaleseres ud fra en overordnet historie, hvor spilleren antager en bestemt rolle og de dertil hørende motiver inden for spillets verden. En anden mulighed for iscenesættelse er den simulative tilgang, hvor spilsystem i audiovisuelt udtryk og systemmæssig udformning modellerer et aspekt af den virkelige verden som f.eks. racerløb eller byplanlægning.

04 - Spil oplevelse

Hvor foregående afsnit var rettet imod at beskrive og diskutere, hvordan man kan forstå enkeltspiller computerspil, så er det overordnede formål med dette afsnit at forstå, spiloplevelsen og den kontekst, den opstår i.

4.1 Spilleren

I foregående afsnit introducerede jeg begrebet om en modelspiller, der bruges i forbindelse med Salen og Zimmermans definering af spil. Denne modelspiller kan som før nævnt ses som en teoretisk og idealiseret model af den "virkelige" spiller og dennes oplevelse.

I sin natur er sådanne modeller reducerede og forenklede i forhold til den virkelighed, de afspejler. Dette kan ses som en svaghed men er på mange måder et grundlæggende vilkår for videnskabeligt arbejde. Torben Grodal skiver i bogen *Moving Pictures* om at reducere den æstetiske oplevelse² til videnskabelige modeller:

"A scientific explanation is not a reproduction of, or simulation of, a given phenomena , but a reduction of complex phenomena by means of less complex models, theories and descriptions(although the reduction often leads to an insight into the complexity of what seem to be a simple phenomena). To oppose "reductionism" as such is to oppose scientific research as such." (Grodal, *Moving pictures*, 1997, s. 11)

Selvom det er et vilkår, at komplekse fænomener reduceres og forenkles gennem det videnskabelige arbejde, er der stadig spørgsmålet om detaljeringsgraden af "modellen". Salen og Zimmermans modelspiller bruges i den udlægning, jeg har gennemgået, til at definere spil, hvilket afspejles i, hvor klar og detaljeret deres model af spilleren er. Mit fokus er at forstå spillerens oplevelse og sammenhængen mellem denne og spillets udformning, og jeg har en større afhængighed af at forstå de

² Torben Grodals fokus i *Moving Pictures* er at undersøge filmoplevelse og de faktorer der former denne oplevelse, der iblandt seerens kognitive og emotionelle processer.

psykologiske mekanismer bag spillerens engagement i spil. De følgende afsnit er derfor centreret omkring at beskrive disse mekanismer for så at sige at udvide spillermodellen. Som udgangspunkt vil jeg starte, hvor jeg slap dette forhold i foregående afsnit, nemlig ved at spilhandlingen og den kontekst, den udspringer af, betragtes som en form for leg.

4.2 Leg

Johan Huizinga, som jeg tidligere introducerede, undersøger i bogen *"Homo Ludens – Om kulturens oprindelse i leg"*, legens betydning for mennesket og for dannelsen af vores kultur. Hans betragtning af leg er, at det er et fænomen, der går igen i utallige former i vores liv samt noget, der er fælles for alle. I og med legen har disse kvaliteter, antager den en rituel form og har derfor en stor betydning for vores kulturdannelse. Hans nærmere definition af leg lyder:

Leg er ..."en frivillig handling eller virksomhed, der udspilles inden for visse fastsatte rumlige og tidsmæssige grænser. Trods frivilligheden udføres den efter ufravigeligt bindende regler, har sit mål i sig selv og ledsages af en følelse af spænding og glæde og en fornemmelse af, at den er noget andet end "det almindelige liv" (Huizinga, 1963, s. 36)

Huizinga nævner først, at legen er en *"frivillig handling eller virksomhed"*. Legen er altid mulig at afbryde, og den er ikke i sig selv en nødvendighed. Leg er ikke nogen opgave, den er i sin natur noget, man frivilligt engagerer sig i, og det er først, hvis legen bliver en kulturfunktion, f.eks. sportsgrene der starter som uskyldig leg og ender som professionel top idræt, at den kan betragtes som tvang m.m. Denne frivillige handling foregår under bestemte præmisser.

En præmis for legen er, at den: *"udspilles indenfor visse fastsatte rumlige og tidsmæssige grænser"*. Legen begynder og slutter indenfor et bestemt tidsrum, og vi er intuitivt klar over, hvornår det er leg, og hvornår det ophører med at være leg – enten fordi legen er slut, eller fordi noget har forstyrret legen. Undervejs i legen kan man tale om en indledning og en slutning, altså et forløb. Mht. rumligheden er det vigtigt, at legen altid udspiller sig inden for et "spillerum", der er afstukket enten af ganske enkelte fysiske omstændigheder eller modsat af symbolske omstændigheder. Dette er, hvad Salen og Zimmerman betegner som *"the magic circle"* (Salen,

Zimmerman, 2004, s.95). Den magiske cirkel er hos Huizinga blot en af flere mulige betegnelser for legens rum. Salen og Zimmermans udlægning er altså en forenkling af det originale begreb.

Jeg vil her blot betegne det som spillerummet. Inden for dette "spillerum" gælder ganske særlige regler, idet leg ifølge Huizinga *"udføres efter ufravigeligt bindende regler"*. Hver eneste leg har sine egne regler og love, der fastslår, hvad der er tilladt og ikke tilladt inden for det "spillerum", som legen giver. Reglerne kan være både sagte og usagte, men fælles for dem er, at hvis reglerne i et spil brydes, ødelægges legens rum, og den ophører med at eksistere.

Huizinga siger videre, at legen *"har sit mål i sig selv"*, for den legende går ikke ind i legen med en intention om at opnå et mål uden for legen. Idet man erkender og underlægger sig legens regler og rumlige og tidsmæssige grænser, opstår målet for legen inden for sine egne rammer og bliver båret frem af legen. Målet med at lege kan siges at være legen selv.

For de legende så *"ledsages (legen) af en følelse af spænding og glæde og en fornemmelse af, at den er noget andet end "det almindelige liv"."* Huizinga siger også at det er i legens evne *"til at begejstre og rive med, at legens inderste væsen er at finde."* (Huizinga, 1963, s. 11).

Opnåelsens af denne spænding og glæde samt oplevelsen af at være trådt ud af det "almindelige liv" kan forstås som værende motivet for at indgå i leg. Det eller de mål, der kan være opsat inden for legens rum, er i min forståelse af Huizinga blot pseudomål i den forstand, at det glædesgivende i legen ikke (udelukkende) ligger i at opnå disse, men i at stræbe imod dem. Leg kan betragtes som et intermezzo fra hverdagens alvor og normalitet, hvori i vi opnår en glæde og spænding ved at bestræbe os på at nå et mål inden for de grænser, som bliver stillet af legens regler.

Huizinga breder i Homo Ludens denne forståelse leg meget længere ud og argumenterer for, at legen i sig selv er det, der definerer og skaber vores kultur, lige fra kunst til krig. Legen spiller en så grundlæggende rolle for mennesket og vender tilbage på regelmæssig basis. Derfor mener Huizinga, at den bliver en del af og en komplettering af den almindelige tilværelse, og kultur skabes som et produkt af dette. Huizinga siger om dette forhold at:

"Den(legen) giver livet fylde og kulør og er for så vidt uundværlig, både for den enkelte som biologisk funktion og for samfundet på grund af sin betydning og symbolværdi, og fordi den skaber åndelige og sociale relationer. Kort sagt, den er uundværlig som kulturfunktion." (Huizinga, 1963, s. 17)

Dette syn på leg som fundamentet for kulturskabelse er også noget af det, man kan kritisere Huizinga for. Roger Caillois påpeger i bogen *Man, Play and Games*, at legen er tæt forbundet med kultur, som Huizinga også påpeger, men at forholdet ikke nødvendigvis er så ensidigt. Legen skaber ikke kun kultur, i mange tilfælde skaber kultur også leg. Legetøj og spil kan f.eks. ses som værende produkter af den kultur, de er lavet i, nærmere end definerende for denne kultur. Lege og spil kan miste deres kulturelle værdi og betydning og stadig bestå som rene lege, også i fremmede kulturer, hvor de aldrig har nogen kulturel betydning. Caillois bruger det at flyve med drage som eksempel på dette:

"The kite, before coming a toy in Europe toward the end of the eighteenth century, in the Far East symbolized the soul of its owner resting on the ground outside his body, but magically bound (in reality by the cord to which the kite was fastened) to the fragile paper framework at the mercy of the eddying currents of air. In Korea the kite served as a scapegoat to liberate a sinful community from evil." (Caillois, 2001, s. 58)

Et eksempel som dette tilbageviser ikke i sig selv Huizingas kulturteori, men det viser i mine øjne, at der er en noget større vekselvirkning mellem leg og kultur, end hvad Huizinga lægger op til. Det store kulturelle og historiske perspektiv på legens betydning er ikke i fokus i dette speciale og Huizingas, lidt ensidige, forståelse af sammenhængene heller ikke problematisk.

4.3 Leg som spilkontekst

Det at spille, spilhandlingen, kan overordnet ses som en specifik type af leg, hvor spilleren "leger" med et "legetøj" (spillet), der bærer de specifikke karakteristika, som jeg tidligere har gennemgået. I denne leg dannes der et rum, hvori spilleren underlægger sig spillets regler, engagerer sig frivilligt i spillets indlejrede mål samt stræber imod at overkomme de designede udfordringer. Den tidslige grænse for spilrummet kan både være defineret af spillets grænser, mange spil er opbygget i en bane struktur, hvor man så at sige spiller fra a til å, eller den kan være defineret af

spilleren selv, alt afhængigt af hvor længe denne ønsker at spille. Dette engagement ledsages endvidere af en følelse af spænding og glæde hos spilleren, hvilket peger i retningen af spiloplevelsens kvaliteter.

Dette er som sagt en meget overordnet beskrivelse af spilkonteksten. Den frie leg, som Huizinga beskriver, fungerer efter ufravigelige regler, der opretholder legens rum, men sådanne regler er ikke formelle regler, som spilsystemet består af. De regler, som Huizinga beskriver, er dem, der opstår i fællesskab mellem forskellige individer, der leger og ikke i forholdet mellem et individ og et spilsystem. Heri ligger der en forskel fra den frie leg til den leg, som det at spille er. At spille, som jeg ser det, er, når man underlægger sig de indlejrede mål i spillet og aktivt arbejder mod at opnå dem. Det givne spils iscenesættelse spiller ofte en rolle i dette, idet der f.eks. via en historie tilbydes spilleren et motiv for at indgå i spilkonteksten. I mine øjne bevæger man sig i retning af den frie leg, når man begynder at fokusere på systemets generelle muligheder og bevæger sig uden for iscenesættelsens tematiske logik og spillets mål. Denne distinktion er dog utroligt svær at lave, idet spil som sagt er opbygget meget forskelligt, også i forhold til den frihedsgrad man som spiller har inden for systemets grænse. Der vil i mine øjne i næsten enhver spilsituation og med ethvert spil opstå en flydende grænse mellem det at spille spillet (fokusere på at opnå de indlejrede mål) og det at lege med det (agere ud fra selvdefinerede mål). Spilrummet, der opstår omkring spiller og spil, er mest af alt defineret af spillerens tilgang til spillet, og det er spillerens engagement, der opretholder det, men dette spillerum vil til stadighed også være begrænset og styret af spilsystemet.

4.4 Fra kontekst til individets oplevelse

Huizingas tilgang til at forstå legen er som før nævnt sociologisk funderet. Som et kerneelement i sin definition introducerer han alligevel begrebet følelse, i kraft af at det at lege *"ledsages af en følelse af glæde og spænding"* (Huizinga, 1963, s. 36). I mine øjne bevæger han sig her væk fra det sociologiske beskrivelsesniveau og ned på et individniveau, hvor det oftest er psykologien, der gør sig gældende. Glæde og spænding henviser til de følelser, der opstår hos individet, hvis legen er tilfredsstillende.

Begrebet følelse kan forstås på mange måder og er centralt for, hvad i hvert fald jeg i dagligdagstale forbinder med begrebet oplevelse. En oplevelse betegnes i daglig tale som f.eks. god eller dårlig. Vi tillægger altså en specifik hændelse en værdi ud fra de følelser, som vi oplever hændelsen fremprovokere. Det kan enten være, når vi tænker tilbage på noget oplevet, eller være i øjeblikket det sker.

Det at lege falder i Huizingas optik ind under, hvad man kan betegne som en god oplevelse. Huizinga selv kommer ganske elegant uden om at determinere følelsernes rolle i legen ved blot konstatere, at de *ledsager* den. For mit projekt er det dog centralt at forstå, hvordan vi som mennesker oplever spil, og dette lægger sig i retning af at forstå spillerens oplevelse i hændelsesøjeblikket. Således er det vigtigt for mig at forstå følelser og emotioners rolle i forhold til, hvordan vi agerer og oplever verden.

4.5 Krop og sind

Som mennesker fungerer vi som en helhed, vi er en komplekst fungerende organisme, hvor hjerne og krop i sammenhæng udgør, hvad vi forstår som sind og sjæl. Vi består altså ikke af en krop og sjæl, der er adskilt fra hinanden, således som man, hvis man læner sig op ad en klassisk dualistisk tankegang, ville hævde. Antonio R. Damasio diskuterer i bogen *Descartes fejltagelse – følelser, fornuft og den menneskelige hjerne* (Damasio, 1999) forholdet imellem krop, hjerne og sind ud fra netop denne betragtning og med udgangspunkt i den nyere neuro-biologiske forskning. Dette fører til en gentænkning af begreberne følelse og emotioner som fænomener, der er manifesteret i hele organismen og ikke blot som mentale processer.

Samtidig bevæger Damasio sig i retning af at forbinde disse emotioner og følelser som vigtige elementer, der b. la. vejleder og i det hele taget muliggør vores beslutningsprocesser, hvorimod følelser og emotioner tidligere har været set som modstykker til det, vi forstår som rationalitet og fornuft. Udtrykket at være i sine "*følelsers vold*" illustrerer meget godt denne tanke om følelse/emotion som noget, der modarbejder rationel tænkning.

Damasio har en relativ klar skelnen mellem, hvad henholdsvis følelse og emotion er. Han siger omkring emotioner: *"Jeg betragter essensen af emotionen som de mange forandringer i kropstilstand, som nerveterminaler fremkalder i en lang række organer under ledelse af et dertil indrettet hjerne system, der reagerer på tankeindholdet i forhold til en bestemt ting eller begivenhed"*.(Damasio 1999, s 154)

Emotionen er altså den kropslige forandring (f. eks synliggjort gennem rødmen eller gåsehud), der sker på baggrund af den tankemæssige behandling af et ydre stimuli af en art. Endvidere fungerer dette som et feedbacksystem, hvor den ændrede krops tilstand også påvirker den mentale tilstand. Damasio siger videre: *"En emotion er kort sagt en kombination af en mental bedømmelsesproces, simpel eller kompleks, og dispositionelle reaktioner på denne proces især rettet mod kroppen, hvilket resulterer i en emotionel kropstilstand, men også imod selve hjernen (neurotransmitter kerner i hjernestammen) hvilket resulterer i yderligere mentale forandringer. "* (Damasio, 1999, s 154)

Damasio deler emotioner op i to forskellige typer, som han hver især betegner som primære og sekundære. Følelse, derimod, kan meget kort sagt forstås som den oplevelse, man har af en emotion. Jeg vil senere gennemgå dette forhold nærmere.

Emotioner

De primære emotioner er, hvad man kan forstå som nærmest instinktive reaktioner på stimuli. Et eksempel kunne være den reaktion, der opstår i de fleste situationer, hvis man sniger sig ind bag på en person og skriger "BØH!", eller hvis man ser en slange eller løve. Disse emotioner skal ikke forstås som knyttede til bestemte objekter(som f.eks slanger eller løver) men er nærmere tilknyttet de træk, de besidder

"Det eneste, der kræves, er, at de tidlige sensoriske kortikale områder registrerer og kategoriserer det eller de centrale træk ved en given entitet (f.eks. et dyr, et objekt). Og at strukturer som amygdala modtager signaler vedrørende deres konjunktive tilstedeværelse." (Damasio, 199, s. 147)

Vi behøver altså ikke at vide, at det er en løve, der knurrer for at reagere med frygt og gemme os. Lyden kombineret med en stor skygge, der kommer nærmere, er nok

til at skabe denne frygt og ændre den kognitive behandling af stimuli til denne frygttilstand. Ligeledes ser vi det med et højt "bøh", der afgives uventet.

Man kan se det på den måde, at vi lynhurtigt behandler de indkommende stimuli, der nu måtte være i et "bøh-overraskelsesangreb", og vi reagerer først og fremmest kropsligt f.eks. ved, at musklerne strammes, og hjertefrekvensen stiger. Denne kropslige tilstand påvirker igen vores mentale tilstand og prædisponerer os til en bestemt type handling f.eks. i retning af de helt basale "fight, flight, freeze" reaktioner.

Damasio siger selv: *"Vi er udstyret til på præorganiseret måde at reagere med en emotion, når bestemte træk ved stimuli i verden eller i kroppen perciperes hver for sig eller i kombination med hinanden."*(Damasio, 1999, s. 147)

Disse emotioner er grundlæggende mekanismer hos både mennesker og dyr, der har den funktion, at de regulerer vores adfærd på en hensigtsmæssig måde og er ifølge Damasio udviklet før de sekundære emotioner. Som sagt afføder disse emotioner en bevidst oplevelse, hvilket er, hvad man kan forstå som følelser. Følelser opstår kun, hvis vi er bevidste, man kan ikke tale om, at der opstår følelser, hvis vi f.eks. sover. Vi bliver gennem følelsen bevidste om vores emotionelle tilstand og dens relation til det, der fremkalder den. Denne bevidsthedsgørelse af relationen mellem vores emotionelle tilstand og objektet, der fremkalder den, gør os i stand til at agere fleksibelt i stedet for udelukkende instinktivt. Fordi vi husker karakteristika ved et objekt eller en situation (den mørke gang hvor du blev overrasket af et bøh angreb), der har fremkaldt en emotionel tilstand og tilhørende følelse (frygt), er vi i stand til at bedømme og analysere vores verden og har dermed et bedre grundlag for at handle hensigtsmæssigt (vi går ikke ned af den gang ubevæbnet igen).

Damasio siger: *"Følelsen af emotionelle tilstande, dvs. det at være sig sine emotioner bevidst, giver muligheden for reaktionsfleksibilitet på grundlag af ens særlige baggrund med hensyn til samspil med omgivelserne."*(Damasio, 1999, s. 149)

Det, at vi bevidst kan forbinde emotion og den situation/objekt, der udløser den, gør, at vi kan forholde os analytisk til verden, hvilket igen gør os i stand til at planlægge og træffe forholdsregler for vores gøren og laden.

Damasio mener, at vi gennem vores tilværelse udvikler, hvad han betegner som sekundære emotioner. Disse emotioner er forbundet til vores oplevelser og erfaringer livet igennem og er derfor af en mere reflekteret art end de primære emotioner. Hvis vi f.eks. møder en person, der står os nær, et familiemedlem, en ven eller en kæreste, så reagerer kroppen, og oplevelsen af denne ændring i kropslig tilstand er en glædesfølelse rettet imod det at gense dem. Denne emotion er knyttet til vores relation til den person, situation eller lignende og er på den måde tillært frem for instinktiv. Endvidere kan vi også via vores forestillingsevne fremkalde sekundære emotioner. Hvis vi f.eks. tænker på vores kæreste eller et rart sted vi har været o. lig. opstår en lignende kropslig reaktion (det manifesterer sig f. eks. i, at vi begynder at smile), og vi oplever den samme følelse (glæde). Kort sagt fungerer de sekundære emotioner på samme måde som de primære, men de er af en større kompleksitet, idet de opstår på baggrund af vores tidligere oplevelser og erfaringer.

Følelser

Følelser kan som sagt forstås som den subjektive oplevelse, vi har af emotionerne. Hvor emotioner manifesterer sig fysisk i kroppen og nogle gange kan observeres i form af ændret kropsholdning, et smil mm., er følelserne ikke observerbare. De er vores perception af de kropslige ændringer, der opstår, når vi reagerer emotionelt.

Damasio udtrykker det således: "*Når der sker kropsforandringer, får man det at vide og man kan følge deres kontinuerlige udvikling. Man percipere forandringer i sin kropstilstand og følger udviklingen fra sekund til sekund, fra minut til minut. Denne konstante overvågnings proces, denne oplevelse af hvad ens krop, foretager sig, samtidig med at der ruller tanker om specifikke indhold forbi, er det essentielle idet, jeg kalder en følelse*"(Damasio, 1999, s. 161)

Primære og sekundære emotioner er beslægtet med forskellige typer af følelser, som Damasio betegner som følelsen af basale eller subtile universale emotioner. Vi føler disse følelser (basale og subtile), når vores krop er i en speciel tilstand. Damasio siger: "*Når kroppen er i overensstemmelse med en af disse emotionsprofiler, føler vi os glade, kede af det, vrede bange, frastødt.*"(Damasio, 199, s.165). De subtile er dog som tidligere nævnt koblet på vores erfaringer, og dette resulterer i mere komplekse følelser, der kan ses som arter eller variationer af de basale "*... eufori og ekstase er*

variationer af glæde; melankoli og længselsfuldhed er variationer af tristhed; panik og skyhed er variationer af frygt". (Damasio, 1999, s.165)

I og med at følelsen af disse subtile universelle emotioner påvirkes af vores kognitive processer og igen påvirker disse, fører det til alle de nuancer af komplekse følelser, som vi oplever. Damasio udtrykker det således: *"Det er denne forbindelse mellem et indviklet kognitivt indhold og en variation i en præorganiseret kropstilstandsprofil, der muliggør at vi kan opleve nuancer af samvittighedsnag, forlegenhed, skadefryd rethaverriskhed osv."* (Damasio, 1999, s. 165)

Endvidere har vi, hvad Damasio betegner som *"baggrundsfølelser"* (Damasio, 1999, s. 165). Disse følelser udspringer ikke af emotionelle tilstande men nærmere af kroppens baggrundstilstand. Sådanne følelser er altså en afspejling af vores normale kropslige tilstande og processer og kan bedst beskrives som de svage fornemmelser, vi har, af om vi er tilpasse eller utilpasse. Damasio siger selv: *"baggrundsfølelsen er vores billede af kropslandskabet, når det ikke rystes af emotioner."* (Damasio, 1999, s. 166)

Opsummerende kan det konstateres, at emotioner kan forstås som kombinationen af en mental bedømmelsesproces og reaktionerne på disse. Den manifesterer sig kropsligt og henstiller os i en specifik emotionel tilstand, og denne ændring i kropslig tilstand har en tilbagevirkende effekt på vores mentale orientering og kognition. Følelser er vores subjektive oplevelser af disse forandringer, som vi kun oplever, i fald vi er bevidste. Baggrundsfølelserne er derimod ikke knyttede til deciderede emotioner men er billeder af vores tilstand, som den er *"imellem emotionerne"*. Man kan forenkle det lidt og opstille det således.

Umiddelbare		Refleksive
Generel tilstand	Primære emotioner	Sekundære emotioner
Baggrundsfølelse	Basale og universelle følelser	Subtile og universelle følelser
Eksempelvis: velvære, ubehag	Eksempelvis: Glæde, vrede, frygt, tristhed	Eksempelvis: Eufori, ængstelighed, skyld, stolthed

4.6 Emotioner, følelser og spil

Tidligere nævnte jeg begreberne spænding og glæde som *noget*, der ledsager det at spille, på baggrund af Huizingas definition af leg. Huizinga nævner også legens evne: *"til at begejstre og rive med"* (Huizinga, 1963, s. 11) som karakteristisk.

Huizinga har nok ikke selv tænkt på, at indplacere disse begreber i en neuropsykologisk sammenhæng, men hvis man skulle prøve, kunne man måske beskrive "spænding" som den fremherskende emotionelle tilstand i legesituationen og glæden som den subjektive oplevelse af spændingen. Dette giver dog kun et meget overordnet billede af spiloplevelses kvaliteter. På sin vis afspejler det heller ikke Damasio's udlægning af emotioner og følelser som værende processuelle. Som det formuleres hos Huizinga, er det næsten umuligt ikke at se den spændingsfyldte emotionelle tilstand som absolut, altså uden variation og stigende/faldende intensitet. Når man siger, at spiloplevelsen er lig med spænding og glæde, er der ikke megen rum til at beskrive de nuancer og variationer, der findes i spiloplevelsen. Begreberne kan dog fint fungere som "paraply"-begreber for de emotionelle tilstande, som spilleren bevæger sig igennem. Yderligere er det svært at beskrive den "medrevethed", den legende/spillende oplever, uden at forholde spilhandlingen til den tidslige ramme, den udfoldes inden for.

Mihaly Csikszentmihalyi arbejder i bogen *Flow – Optimaloplevelsens psykologi* (Csikszentmihalyi, 2005) med at forklare den menneskelige lykkefølelse. I forbindelse med sine undersøgelser er han kommet frem til, at mennesker føler sig mest lykkelige og føler stor nydelse, når de er aktive, og når de har det, Csikszentmihalyi kalder optimale oplevelser (Csikszentmihalyi, 2005, s. 11). Denne nydelsesfulde tilstand er, hvad han betegner som flow-oplevelsen. Grundlaget for at sige at mennesker er mest lykkelige, når de er aktive og handlende, kan i mine øjne både diskuteres og kritiseres. En nærliggende måde at opponere mod denne påstand kunne være ved eksempelvis at fremhæve den type velvære og lykkefølelse, man kan opleve, når man dovner i sin seng, og absolut intet laver. Csikszentmihalyi modererer også dette standpunkt undervejs og åbner op for muligheden af andre typer af lykkefølelse i retning af det ovenstående eksempel. Ikke desto mindre er den type nydelse, som Csikszentmihalyi beskæftiger sig med, nært beslægtet med den, jeg mener, man

oplever i spil, og teorien har hidtil også været brugt i forsøg på at forklare spiloplevelsen b. la. også hos Salen og Zimmerman (Salen, Zimmerman, 2004).

4.7 Optimale oplevelser

Huizinga påpeger medrevethed, spænding og glæde som de oplevelsesmæssige faktorer, der gør sig gældende i leg og dermed også spil. Ud fra Damasio's udlægning af følelser og emotioner kan man forstå spændingen som den emotionelle tilstand og glæden som den følelse, der subjektivt opleves. "Medrevetheden" kan pege i retning af en høj opmærksomhed og kropslig ophidselse, relateret til den emotionelle tilstand, der igen er affødt af den situation eller objekt, der fremkalder den emotionelle tilstand. I dette tilfælde er det spillet. Dette kan forstås som en art feedbackloop, hvori man først engagerer sig i spillet, og som spilsituationen skrider frem hensættes til en emotionel tilstand, der over tid udvikler og ændrer sig. Parallelt hermed oplever vi en glæde. Den emotionelle tilstand og relaterede følelse påvirker igen vores kognitive proces og opmærksomhed, der skærpes i takt med, at situationen skrider frem.

Csikszentmihalyi differentierer mellem glæde og nydelse på den måde, at han ser glæden som en følelse, der opstår i forbindelse med, at vi får opfyldt grundlæggende behov, f.eks. i form af mad, søvn, sex mm. Det at få dækket disse behov *"genopretter orden i bevidstheden, efter at legemets behov har trængt sig på og forsat psykisk entropi"* (Csikszentmihalyi, 2005, s 57).

Nydelsen karakteriserer han derimod på denne måde: *"Nydelse karakteriseres af denne bevægelse fremad: af en fornemmelse af noget nyt, af at opnå noget. At spille et hårdt spil tennis, hvor man må strække sine evner til det yderste, er en nydelse. Ligesom det er en nydelse at læse en bog, der sætter tingene i et nyt lys"* (Csikszentmihalyi, 2005, s. 57). En nydelsesfuld begivenhed er altså noget, der påvirker os mere og anderledes end en begivenhed, der blot opfylder et behov. Denne tanke ligger efter min mening meget tæt op af de kvaliteter, som Huizinga beskriver som værende karakteriserende for legen og dermed for det at spille.

I de ovenstående citater fremgår det, at Csikszentmihalyi taler ud fra en forståelse af mennesket som værende opdelt i krop og sind, hvilket ikke harmonerer med Damasio's (og min) forståelse af mennesket. Jeg ser det dog ikke som specielt

problematisk, idet den konkrete teori om flow-oplevelsen, som jeg er interesseret i, godt kan løsrives fra dette menneskesyn uden at der gøres vold på ideen bag teorien. Flere af hans betragtninger omkring kropslige tilstande og følelser ligger i øvrigt tæt på den måde, Damasio betragter emotioner og følelser.

4.8 Flow

Den optimale oplevelse udspringer af det, Csikszentmihalyi betegner som en tilstand af flow. Denne tilstand definerer han således: *"Flow – en tilstand, hvor folk er så engagerede i en aktivitet, at alt andet synes uden betydning. Oplevelsen er i sig selv så nydelsesfuld, at folk vil udføre dette arbejde, alene fordi de nyder det, også selvom det skulle koste dem penge."* (Csikszentmihalyi, 2005, s. 12)

Kendetegnende for en flow-tilstand er altså et meget dybt engagement i en aktivitet, og dette engagement opretholdes, fordi det sig selv er nydelsesfuldt. Csikszentmihalyi kommer med en del eksempler omkring, hvordan forskellige personer har oplevet flow. Sejleren der bliver et med båden i kampen mod havet, skakspilleren der gennem fordybelse opnår en tilstand af flow. Som Csikszentmihalyi ser det, ligger der en række faktorer til grund for denne oplevelse. Eller rettere - han påpeger otte hovedkomponenter, der på hver sin måde er til stede, når en person oplever tilstanden flow. I Salen og Zimmermans gennemgang af flow teorien opdeler de disse komponenter i retning af årsag og effekt (Salen, Zimmerman, 2004, s. 336), hvilket ikke rigtigt afspejler Csikszentmihalyis udlægning. Igen er Csikszentmihalyis teori meget generelt rettet, og jeg er interesseret specifikt i spil og spiloplevelsen, og i den sammenhæng er Salen og Zimmermans udlægning ganske brugbar, specielt med henblik på den senere analyse. De fire første komponenter er, hvad Salen og Zimmerman kalder effekten af flow: Sammensmeltning af handling og bevidsthed, koncentration om den foreliggende opgave, tabet af bevidstheden om selvet og ændring i tidsfornemmelse. De fire betingelser, der skal opfyldes, for at flow-tilstanden kan opstå, kan siges at være: Klare mål og feedback, en udfordrende aktivitet, der kræver færdigheder og styringens paradoks.

Sammensmeltning af handling og bevidsthed

I en tilstand af flow er det kendetegnende, at man bliver så opslugt i den aktivitet, man foretager sig, at man helt glemmer omverdenen og opsluges i aktivitetens præmisser. Csikszentmihalyi siger det selv således: *"Når det kræver alle et menneskes færdigheder at klare udfordringerne i en bestemt situation, vil den pågældendes opmærksomhed være fuldstændig opslugt af aktiviteten."* (Csikszentmihalyi, 2005, s. 65)

Han følger op med at påpege virkningen af denne opslugthed: *"Her finder vi følgelig et af de mest udbredte og karakteristiske træk ved den optimale oplevelse: folk bliver så optaget af det de foretager sig, at aktiviteten bliver spontan, næsten automatisk. I deres bevidsthed er der ikke noget skel mellem dem selv og den handling de udfører."* (Csikszentmihalyi, 2005, s. 65)

Man kan forstå det på den måde, at det man involverer sig i, bliver en del af en selv. I en spilsituation hvor spilleren er dybt engageret, ser han ikke længere musen eller skærmen som et værktøj men som en forlængelse af ham selv. Yderligere kan han have svært ved at forklare, hvorfor og på hvilken baggrund han handler, som han gør i spillet. Handlingerne bliver automatiske, og man mister evnen til at reflektere over dem.

Koncentration om den foreliggende opgave

En anden almindelig dimension ved flow er den koncentration, hvormed aktiviteten udføres, koncentrationen kan blive så stor, at man frasorterer alle ydre og for aktiviteten irrelevante påvirkninger. Dette ligger i forlængelse af sammensmeltning mellem handling og selvet. Yderligere kan den ekstreme koncentration være med til, at man glemmer alle de ting, der ellers fylder ens hverdag, således er der kun plads til den igangværende aktivitet. *"Alle de forstyrende tanker, som under normale omstændigheder passerer igennem sindet, holdes således for en tid borte. Som en ung Basketball spiller forklarer. "Spillet – det er det eneste der betyder noget...Under spillet tænker jeg sommetider på et problem, f.eks. en uoverensstemmelse med en pige, jeg kommer sammen med, og finder at det er for intet at regne i forhold til spillet."* (Csikszentmihalyi, 2005, s. 71).

Tabet af bevidstheden om selvet

Csikszentmihalyi påpeger, at også selvet kan forsvinde. Dette skal ikke forstås som om, at man mister kontrollen, men man kan blive så optaget af aktiviteten, at f.eks. kropslige signaler såsom sult eller træthed ikke opleves. Yderligere forsvinder nogle af de højere bevidsthedsmæssige funktioner som f. eks. den selvrefleksivitet, vi har i dagligdagen. Man bekymrer sig ikke om at opretholde de sociale facader, der ellers er nødvendige for at begå sig.

Ændring i tidsfornemmelse

Når man befinder sig i en flow-tilstand, ændrer ens perception af tiden sig. Timer kan bagefter virke som minutter, mens sekunder på den anden side kan virke som timer. Csikszentmihalyi refererer til en dansers oplevelse med, at tiden opleves meget relativt, når man er i flow-tilstanden:

”der sker to ting, den ene er at tiden synes at gå virkeligt hurtigt i en forstand. Når det er overstået, synes den at være gået meget hurtigt. Jeg opdager at klokken er et om natten og siger til mig selv: ”for blot få minutter siden var den otte om aftenen.” Men når jeg danser ...forekommer tiden meget længere, end den måske virkelig er””. (Csikszentmihalyi, 2005, s. 79)

Dette betyder ikke, at aktiviteter, der kræver en præcis tidsfornemmelse, som for eksempel visse kirurgiske operationer gør, falder udenfor. Man kan sige, at den subjektive tidsfornemmelse ændres.

De følgende komponenter er dem som Salen og Zimmerman udskiller og opsætter som situationelle betingelserne for, at flow kan opstå.

Klare mål og feedback

For at man kan opnå flowtilstanden, som Csikszentmihalyi beskriver den, må der være et klart mål for engagementet i den givne aktivitet. Yderligere må aktiviteten være af en sådan art, at den involverede hele tiden er klar over, hvorledes hans præstation bliver god nok til at opnå målene. Målene for aktiviteten er ofte dikteret af konteksten omkring aktivitet, f.eks. via et spils regler, men når man engagerer sig i en aktivitet, er det også én selv, der opsætter de mål, der er for aktiviteten. Det indlejrede mål i et

spil skak er at sætte modstanderens konge mat. I engagementet kan skakspillers mål være at netop det at sætte konge mat eller at få modstanderen til at give op. Spillerens mål kunne også være at spille det perfekte parti uden at miste en eneste brik. Hvis en nybegynder spiller mod en stormester, ville målet nok se lidt anderledes ud, det kunne være, at målet var ikke at tabe indenfor de 30 første træk eller bare at tage en enkelt af stormesterens brikker. I et spil som skak er der hele tiden en klar feedback omkring udviklingen henimod at nå målene. Spilleren kan hele tiden følge situationen på brættet, men det kan være svært at se, om målet er kommet nærmere eller ej, idet man ikke har adgang til modstanderens skumle planer. Resultatet af interaktionen og den umiddelbare status kan dog tydeligt ses på brættet. Csikszentmihalyi siger således omkring mål og feedbacks rolle i at skabe oplevelsen:

”Årsagen til at det er muligt at blive så fuldstændigt optaget af en Flowoplevelse er, at målene i reglen er klare og, at der øjeblikkeligt kommer feedback. En tennisspiller ved hele tiden hvad han eller hun skal gøre: returnerer bolden til modstanderens banehalvdel. Og hver gang han eller hun rammer bolden ved vedkommende om slaget er godt eller dårligt.” (Csikszentmihalyi, 2005, s.66)

Feedbacken er en indikator for den engagerede om, hvorvidt denne er i stand til at møde og overkomme udfordringerne og dermed opnå målene.

En udfordrende aktivitet, der kræver færdigheder

Csikszentmihalyi tilkendegiver, som nævnt, at man kan opleve ekstrem glæde uden nogen særlig bevidst grund: *”Men langt de fleste tilfælde af optimal oplevelse synes at forekomme i forbindelse aktiviteter, som er målrettede og belagt med regler – aktiviteter, som kræver en investering af psykisk energi, og som ikke kan klares uden passende færdigheder.”* (Csikszentmihalyi, 2005, s. 61)

Flow opstår altså i aktiviteter, der er udfordrende og kræver færdigheder for at overkomme. Yderligere skal aktiviteten have mål, og den skal være bundet af regler. Disse karakteristika er nogle af de mest grundlæggende for spil, som jeg diskuterede i foregående kapitel.

Styringens paradoks

Det, Csikszentmihalyi betegner som styringens paradoks er rettet mod, at nydelsen ikke opstår, fordi man er i kontrol, men den opstår på baggrund af at forsøge at kontrollere vanskelige situationer. Flow-tilstanden opnås altså ikke ved, at man har kontrol i en sikker situation, men ved at man kæmper om kontrollen i en usikker situation. Usikker skal forstås på den måde, at udfaldet ikke er givent på forhånd men afhænger af den engageredes færdigheder. Csikszentmihalyi siger direkte at: *"Det fremgår af disse eksempler, at det, folk nyder, ikke er følelsen af at være i en styrende rolle, men følelsen af at udøve styring i en vanskelig situation."* (Csikszentmihalyi, 2005, s. 73)

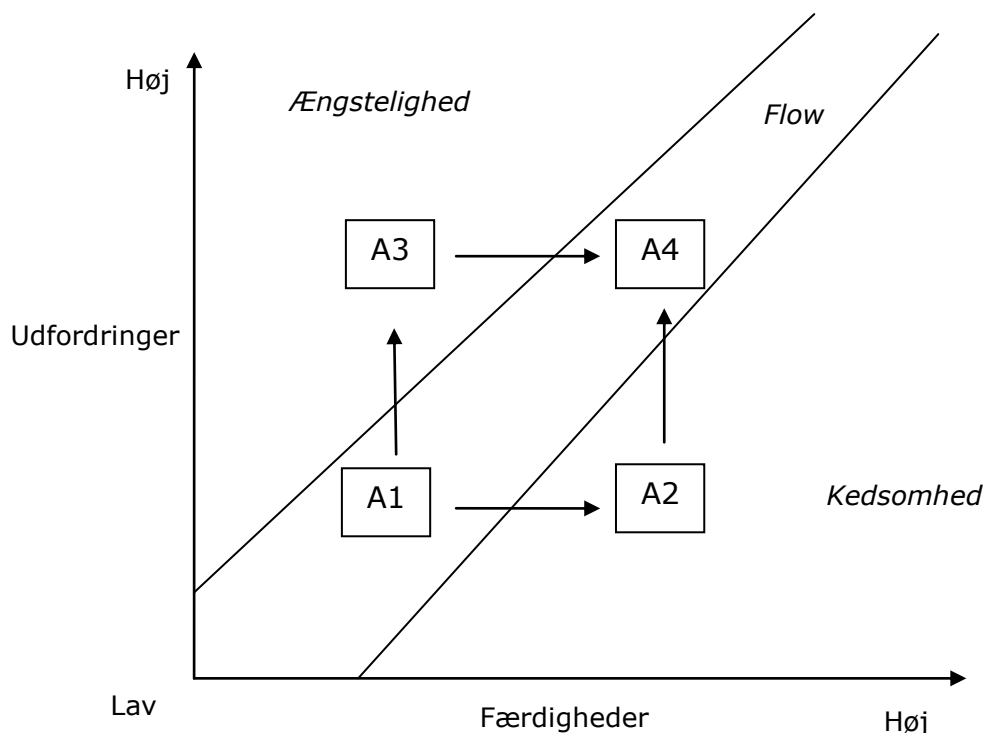
Flow - en tilstand imellem kedsomhed og ængstelighed

Fælles for alle aktiviteter, der kan føre til flow-tilstande, er, at de ifølge Csikszentmihalyi giver: *"en følelse af at opdage noget nyt, en kreativ fornemmelse af at blive fort ind i en ny virkelighed: De tilskyndede til et højere præstationsniveau og førte til hidtil ukendte bevidsthedstilstande. De ændrede kort sagt selvet ved at gøre det mere komplekst. Det er i denne vækst af selvet, vi finder nøglen til flow-aktiviteter."* (Csikszentmihalyi, 2005, s. 88)

Den nydelse, man oplever i flow, er altså ifølge Csikszentmihalyi selvudviklende, idet vi i disse situationer presser vores evner og føres til nye bevidsthedstilstande. Denne udvikling kunne man forstå som læring, der udspringer af oplevelsen, Csikszentmihalyi bruger dog ikke selv dette udtryk.

Som det i den ovenstående gennemgang er illustreret, opstår flow-oplevelsen, når forholdet imellem menneskets evner og den givne aktivitets udfordring når et specielt niveau. Når udfordringerne hverken er for svære eller for lette, føler man den medrivende følelse som flow beskrives som. Hvis udfordringen er for høj, oplever man en følelse af utilfredshed. I den engelsksprogede udgave af denne teori (og hos Salen og Zimmerman) betegnes denne "utilfredshed" som anxiety. Som jeg læser og forstår Csikszentmihalyi, afspejler begrebet "anxiety" bedre den mening, der lægges for dagen, så i stedet for at bruge begrebet utilfredshed vil jeg bruge begrebet ængstelighed, der er den danske betegnelse, som i mine øjne oversætter anxiety bedst. Utilfredshed er simpelthen for bredt til min sammenhæng. I den anden ende af

oplevelsesspektret befinder "kedsomheden" sig. Csikszentmihalyi illustrerer dette grafisk på følgende måde. (Csikszentmihalyi, 2005, s.89)



A1 er en tilstand, hvor deltageren har en lav færdighed inden for den aktivitet, han udfører. Udfordringen er på dette niveau tilsvarende lav, det kunne f.eks. være en spiller der netop er begyndt på et nyt computerspil, hvor de første baner har en relativ lav sværhedsgrad. På et tidspunkt bliver denne udfordring triviell, idet spilleren lærer reglerne og mestrer udfordringerne på det gældende niveau, så hvis sværhedsgraden ikke øges, bevæger spillerens oplevelse sig i retning af (A2). Hvis spillets sværhedsgrad derimod øges i takt med spillerens forståelse for spillet og evner til at beherske det, bevæger oplevelsen sig i retning af flow-tilstanden igen - A4. Hvis spillerens evner ikke tilsvarende spillets udfordringer, bevæger oplevelsen sig i retning af A3, hvilket opleves som en øget ophidselse og ængstelighed. For at opnå en flow-tilstand, må man enten optræne sine færdigheder eller mindske udfordringen igen.

Det ses, at både A1 og A4 ligger inden for det område, hvor flow er muligt, der er imidlertid en stor forskel på de to tilstande ifølge Csikszentmihalyi. A4 er mere kompleks end A1, da den stiller større udfordringer op og dermed også kræver større

færdigheder. Man kunne måske også tilsnige sig til at sige, at flow oplevelsen i A4 opleves stærkere og mere intenst end den flow oplevelse, der forekommer i A1. Det, der i høj grad er med til at give flow oplevelsen, er nemlig ifølge Csikszentmihalyi ikke kun de evner, vi rent objektivt besidder, men i høj grad det billede vi i vores bevidsthed har omkring vores evner (Csikszentmihalyi, 2005, s. 90). Selvom et kendetegn ved flow oplevelsen er, at vi mister vores selvrefleksivitet, kan man alligevel godt forestille sig, at det selvbekræftende i at opleve, at man handler udover evne, er med til at bevæge én ind i flow oplevelsen. Dette passer også godt i retning af den ”*vækst af selvet*”, som Csikszentmihalyi omtaler som kendetegnende for flowoplevelsen.

Selvom det er en noget simplificeret illustration af, hvordan spiloplevelsen kan udspille sig, illustrerer den fint den oplevelsesmæssige proces, man kan gennemgå i en spil sammenhæng.

4.9 Spiloplevelse

Formålet med dette afsnit har været at afdække, hvordan man kan forstå spiloplevelsen og den kontekst, som oplevelsen opstår i. Jeg vil her forsøge at samle trådene fra de foregående afsnit og beskrive, hvordan spiloplevelse og kontekst kan forstås.

Aktiviteten, at spille og dens kontekst.

Det, man kan forstå som spilkonteksten, er i grunden en samlet betegnelse for spillerens overordnede tilgang til spillet. Som sagt kan man forstå dette forhold som en art leg, og inden for rammerne af denne type leg engagerer spilleren sig frivilligt i spilsystemet. Dette engagement karakteriseres ved, at spilleren underlægger sig og accepterer spillets regler og stræber imod at overkomme de designede udfordringer og dermed opnå spillets indlejrede mål. Dette forhold danner en art afsondret rum fra omverdenen, hvilket jeg har betegnet som spillerummet. Inden for legens rammer (spillerummet) vil spillerummet blive defineret og opretholdt af selve spilsystemet i den forstand, at systemets udformning i forhold til regler udfordringer og mål sætter rammerne for spillerens aktivitet og i nogle tilfælde har en foruddefineret organisering af udfordringer og forhindringer.

Det er dog til stadighed også spillerens engagement i og opmærksomhed mod spillet, der definerer og opretholder dette spillerum, idet vi frivilligt vælger at spille, ud fra hvilken motivation vi end går ind i legen med, samt at vi stopper med at spille, når vi har lyst. Inden for spilkonteksten kan man også sige, at der opereres med flere niveauer af mål. Spilsystemet opererer med sine indlejrede og formelle mål, og spilleren handler ud fra sine egne mål, f. eks. kunne spilleren være mere interesseret i at undersøge spillets muligheder og opbygning frem for at aktivt stræbe efter spillets indlejrede mål. I denne forstand synes jeg, man kan betragte aktiviteten som et kontinuum, der strækker sig fra den frie leg (f.eks. udforskning af systemet) til det at spille (fokusere helt og holdent på spillets mål og forhindringer). Dette engagement i spillet er ikke rettet imod at opnå noget udover det, der er muligt indenfor spillets rammer. Man spiller så at sige for at spille eller måske rettere: man spiller pga. de oplevelser, det kan give.

De karakteristika, der kendetegner spil og aktiviteten at spille (at overkomme spilsystemets udfordringer og stræbe imod dets indlejrede mål), stemmer overens med de betingelser, der ifølge Csikszentmihalyi skal opfyldes for, at man bliver hensat til, hvad der kan betegnes som flow-tilstand, der igen beskrives således: *Flow – en tilstand, hvor folk er så engagerede i en aktivitet, at alt andet synes uden betydning. Oplevelsen er i sig selv så nydelsesfuld, at folk vil udføre dette arbejde, alene fordi de nyder det.*” (Csikszentmihalyi, 2005, s. 12) Spiloplevelsen (når den er stærkest) kan altså forstås som det at blive hensat til denne flow-tilstand.

Oplevelsen af spil og nydelse

Ud fra Antonio R. Damasio kan en oplevelse generelt forstås som følelsen af at blive hensat til en emotionel tilstand og oplevelsen af denne tilstands udvikling over tid. Som nævnt kan den emotionelle tilstand forstås som den ændring i kropslig og kognitiv tilstand, der opstår, når vi udsættes for forskellige stimuli, hvor følelser er den subjektive oplevelse af den ændrede tilstand, og disse spiller igen ind og påvirker vores kognition. De kendetegn (symptomer) for flowtilstanden, som Csikszentmihalyi beskriver, er mest af alt henvendt på de bevidstheds/kognitions-mæssige ændringer, der opstår i takt med den emotionelle tilstand, såsom en ændret fornemmelse af tid, tab af bevidsthed om selvet, sammensmeltning af handling og bevidsthed og en øget koncentration mod spilhandlingen. Huizinga bruger begrebet spænding til at beskrive

den tilstand, der ledsager legen. I mine øjne kan dette vise i retning af, hvordan den kropslige tilstand former sig under flow-tilstanden. Spændingen kan forstås som en kropslig anspændthed eller ophidselse, der muliggør, at man kan handle og reagere hurtigt i forhold til omgivelserne.

Oplevelsen af at spille, når det går rigtigt godt og man kommer i en tilstand af flow, er svær at klassificere i forhold til vores bevidsthedsniveau. På den ene side er det en så opslugende tilstand, at man ikke reflektere over handlingen og sig selv, og man oplever ikke udefra kommende stimuli. Endvidere bliver selve tidsfornemmelsen forvredet i forhold til, hvordan den opleves i en normaltilstand. Ud fra dette skulle man mene, at flow tilstanden tilnærmer sig det, Damasio betegner som en primær emotionel tilstand, der opleves som nydelsesfuld; altså en umiddelbar og ureflekteret tilstand. På den anden side er det karakteristisk for legen og dermed også det at spille, at den er afskåret fra og noget andet end det almindelige liv. Således skulle man tro, det ville kræve en vedvarende refleksion over spilhandlingen at opretholde rammerne for spillerummet, hvilket vil placere spiloplevelsen inden for de sekundære emotionelle tilstandes rammer. Flow-tilstanden kan måske ikke forstås som en enkelt genkendelig emotionsprofil men nærmere som en række nærtbeslægtede emotionelle tilstande og tilhørende følelser der i forskellig grad falder inden for rammerne af de karakteristika Csikszentmihalyi beskriver.

Det kan ses som paradoksalt, at man på den ene side frivilligt at engagerer sig i spilsystemets mål og udfordringer og i høj grad selv er med til at definere og opretholde dette engagement. På den anden side kan dette engagement forme sig på en måde, så vi reagerer og forholder os til spilhandlingen på en meget umiddelbar og ureflekteret facon.

Forklaringen kan i mine øjne ligge i, at vi som mennesker er i stand til at åbne os op og indstille os på at indgå i lege/spille konteksten, hvilket som sagt kræver en refleksion over, hvad der er leg og spil, og hvad der er "virkelighed". Men når vi har accepteret denne præmis, opstår muligheden for at blive hensat til den række nær primære emotionelle tilstand der kan forstås som flow-tilstanden, forudsat at aktiviteten lever op til de kriterier, Csikszentmihalyi påpeger, er nødvendige for tilstandens opståen.

Nu er det ikke sådan, at jeg vægter primære og sekundære som mere eller mindre intense i forhold til hinanden. Det, der adskiller dem, er relationen til vores bevidsthed, og som flow-tilstanden kan beskrives, bevæger den sig i grænselandet mellem at være reflekteret og ureflekteret. Den subjektive oplevelse af denne flow-tilstand; følelsen, afspejler også dette forhold, der kan forstås som bevægende fra den umiddelbare glæde, som Damasio forbinder med en primær emotionel tilstand, til nydelsen, der på baggrund af Csikszentmihalyis forklaring af nydelse, kan ses som oplevelsen af en sekundær emotionel tilstand i kraft af flow oplevelsens selvudviklende kvalitet.

Oplevelsens dynamik.

Et af de vigtigste aspekter i at forstå spiloplevelsen er i mine øjne det at se oplevelsen som en proces, hvori vi gennemlever flere forskellige emotionelle tilstande. Det er ikke retvisende at fremhæve flow-tilstanden som oplevelsen alene, selvom jeg har etableret at den består af en rækkeforskellige emotioner. Flow skal, som Csikszentmihalyi også skriver, betragtes som det optimale. Det er altså den oplevelse, vi har, når spil og spillerforholdet er optimalt. I en spilsituation kan man forestille sig, at man undervejs, mens man spiller, oplever forskellige grader af henholdsvis kedsomhed og ængstelighed og i nogle øjeblikke opsluges i en flow-tilstand, som det også vises i den foregående illustration. Spiloplevelsen kan derfor også forstås som indeholdende grader af både ængstelighed og kedsomhed, samtidig med at vi stadig er engagerede i spilhandlingen. Det må så afhænge af den individuelle spiller, hvor stor en ængstelighed / kedsomhed, man kan udholde. For høj en udfordring i forhold til den spillendes evner bevirker, at oplevelsens karakter bringes for langt i retning af ængstelighed. For lette udfordringer i forhold til spillerens evner bringer oplevelsen for langt i retning af kedsomhed. Når spilleren bringes ud i disse tilstande, vil man ikke opleve det at spille som sjovt, underholdende eller nydelsesfuldt længere, og man vil højst sandsynligt afbryde spillet. Man kan altså sige, at de præmisser, der skaber og opretholder spillerummet, brydes, når udfordringen henholdsvist bliver for høj eller lav, og vi afbryder legen.

05 - Analyse af Zuma Deluxe

I det følgende afsnit vil jeg på baggrund af de foregående afsnit analysere spillet: Zuma Deluxe, udviklet af amerikanske PopCap games. Formålet med denne analyse er at give et bud på de oplevelsesmæssige potentialer i Zuma deluxe og derigennem konkretisere det foregående teoretiske arbejde. Min tilgang til at gøre dette er ved at analysere spilsystemets udformning og aflede de form- og indholdsmæssige karakteristika der gør sig gældende i Zuma. I forlængelse heraf vil jeg knytte den udviklede teoretiske model om spiloplevelse og illustrere, hvordan spilsystemet former oplevelsen. Første skridt i analysen er som sagt rettet mod at beskrive spillet og identificere de systemmæssige karakteristika, der er med til at forme oplevelsen.

Det grundlæggende spilsystem. Dette er mest af alt en kortfattet beskrivelse af spillet, dets elementer, opbygning og regler og deraf hvordan man spiller det - en form for resume af spillet, der har det formål at introducere læseren for spillet samt illustrere systemets dynamik.

Organisering og progression. Herunder vil jeg gennemgå, hvordan spillene er organiseret i forhold til banestruktur og udvikler sig over tid i forhold til sværhedsgrad.

Isenesættelse. Derefter vil jeg forsøge at beskrive, hvordan spilsystemet er iscenesat, og hvordan denne iscenesættelse står i forhold til det underliggende spilsystem.

Midler, mål og forhindringer. Her vil jeg forsøge at udlede spillets indlejrede mål og forhindringer, samt belyse hvilke midler spilleren, inden for systemets rammer har til at overkomme disse. Dette vil også pege i retning af, hvilke færdigheder man må beherske. Dette fører direkte over til at tale om spiloplevelsen.

Spiloplevelse. Her vil jeg afslutningsvis forholde Zumas spilsystems karakteristika til spiloplevelses teorien og derigennem give et bud på den slags oplevelse det at spille Zuma, kan give.

5.1 Zuma Deluxe.

Zuma Deluxe³ er et af de mest succesfulde fra Amerikanske PopCap games. Dette firma har med titler som b. la Bejeweled, Peggle og Zuma ifølge dem selv opnået at have over en milliard spil downloads siden år 2000, (<http://www.popcap.com/press/>) og deres titler udgives til et væld af forskellige platforme: Pc, Mac, mobiltelefon, xbox360 o.s.v. Dette i sig selv er imponerende, men hvad mere er, har de formået at have stor succes med deres spil hos både kvinder og mænd og på alle alderstrin, ikke bare hos teenagedrenge og mænd i tyverne og tredverne, der ofte ses som den primære målgruppe for computerspil. Zuma Deluxe er på lige fod med andre spil fra PopCap et ganske simpelt 2D spil, der i stil og gameplay minder om klassiske arkade spil a-la Tetris. Zuma ligger altså langt fra store AAA titler såsom Valve softwares Half Life serie, eller Rockstar games Grand Theft Auto serie, men er i højeste grad et velfungerende og underholdende spil.

³ Demo version af Zuma kan downloades fra: <http://fb.popcap.com/online-games/zuma/>



1: Spiller kontrolleret brik 2: Banen som kuglerne løber langs 3: Farvede kugler 4: Bonus mønt 5: Banens slutpunkt

Ovenstående billede viser inden for hvilke rammer, selve spilhandlingen udfolder sig. Kort beskrevet er spilsystemet rettet mod, at spilleren via den spillerkontrollerede brik (1), der kan roteres 360 grader, skyder farvede kugler efter andre farvede kugler(3), der løber i en lang kæde langs en bane(2), eller efter gyldne mønter (4) der giver ekstra point. Ved at man sammensætter 3 eller flere kugler i samme farve fjernes disse fra banen, og de farvede kugler løber ind på banen i en fast hastighed. Kuglerne tiltrækkes hinanden og rykker sammen i kædeform, hvis de er af samme farve. F.eks. har jeg på ovenstående billede netop skudt en gul kugle efter to andre gule kugler på banen, og disse er derfor fjernet (se pil på billedet). Der var blå kugler på begge sider af de gule, og disse er nu ved at trække sig sammen i den viste pils retning for at danne en sammenhængende kæde igen. Målet er at få fjernet hele kæden af farvede kugler, der løber langs banen, inden de når banens slutpunkt (det gyldne kranie på billedet).

Rækken af kugler fortsætter med at løbe ind på banen, indtil man har optjent et fastlagt antal point. Hvor langt man er fra dette mål illustreres ved indikator D, der langsomt fyldes op, i takt med at man tjener point. Point optjenes ved at fjerne de farvede kugler, og alt efter hvor mange kugler der sammensættes, og hvor vanskeligt det pågældende skud er, får man forskellige bonusser. Som man kan se på ovenstående billede, har jeg netop optjent 160 point, der bliver ganget med 6 pga. den kædereaktion, jeg satte i gang ved at fjerne de gule kugler. Yderligere får man også ekstra point, alt efter hvor langt der er til kraniet (banens slutpunkt) fra den sidste serie kugler, man danner. Jo længere fra kraniet des flere point. Afslutningsvist på hver bane får man også ekstra point, hvis man gennemfører banen på under et bestemt antal minutter f.eks. 3 minutter.



Banens slutpunkt
- Det gyldne kranie

Så først og fremmest skal man tjene nok point til, at der ikke tilføres flere kugler, og dernæst skal man udrydde de tilbageværende kugler. Hvis dette ikke lykkes, mistes der et liv, og banen startes forfra, forudsat der er flere liv tilbage (tilbageværende liv vises ved indikator A). Hvis det lykkes, bevæger man sig videre til næste bane. Indikator C viser det specifikke antal point, man har (disse føres videre fra bane til bane). Når man rammer 50.000 point, gives der et ekstra liv. De farvede kugler, der løber langs banen, får fra tid til anden en yderligere funktion som bonus kugler. Disse kugler dukker op på banen engang imellem i en af de tilgængelige farver og i en afgrænset periode, inden de vender tilbage til almindelig kugleform. Hvis man får fjernet en serie kugler, hvor en sådan kugle er til stede, modtager man en af følgende bonusser. Indikator c viser hvor langt i spillets banestruktur man er nået. På billedet er jeg i første bane i stage 1.



Pause: sænker hastigheden på kuglekæden i et kort stykke tid

Bombe: springer omkringliggende kugler væk inden for en vis radius

Super frø: giver i et kort stykke tid en sigte streg til spillerbrikken samt øget hastighed til de kugler, man affyrer, hvilket gør det meget lettere at ramme.

Bak: sender hele kuglekæden et stykke tilbage på banen

5.2 Organisering og progression

Zuma er organiseret som en række af 13 fortløbende "stages" eller templer, der hver er inddelt i 5 til 8 baner. (stage 1 til 3 indeholder 5 baner, stage 4 til 6 indeholder 6 baner, 7 til 9 har 7 baner og stage 10 til 12 har 8 baner. Endelig er der en sidste 13 stage med en enkelt bane). Når man gennemfører en stage, låses den næste op, og spillet kan genoptages fra dette punkt, i fald man mister alle liv. Hver stage fungerer altså som et slags save game for spilleren. Hver enkelt underordnet bane tager imellem 2 minutter og 5 minutter at gennemføre, så det er en relativt kort og meget tydeligt markeret aktiv spilperiode i hver enkelt bane. Hver enkelt bane starter med en hurtig animation, hvor spillerbrikken placeres, og kuglerne begynder at rulle. Når



En af de baner i Zuma hvor sværhedsgraden er steget anseeligt. Her skal spilleren forholde sig til to rækker af kugler der løber i hvert sin retning imod slutpunktet

alle kugler er fjernet, afsluttes banen med en oversigt over, hvor mange point man har opnået, og hvor lang tid det har taget at gennemføre banen mm.

Som spilleren bevæger sig igennem disse stages, tiltager spillets sværhedsgrad radikalt. Dette gøres ved, at der introduceres flere forskelligt farvede kugler. Dermed bliver der flere elementer at overskue og ramme, og det giver

samtidig en større spredning af kuglerne, så færre af dem ligger i store fortløbende serier, hvilket altså betyder, at man må skyde flere kugler for at lave en serie. Yderligere løber kuglerne længere og længere ind på banen, når banen sættes i gang, så man starter selve spillet i en mere og mere presset situation. Den fart, som kuglerne løber rundt i banen med, tiltager også i de senere stages. Som spilleren bevæger sig igennem spillet, og sværhedsgraden stiger, bliver det nødvendigt at handle mere og mere effektivt for at kunne gennemføre banerne. Man bliver i langt højere grad afhængig af at udnytte spillets indlejrede bonusser og regler. Hvor de

første baner nogenlunde smertefrit kan gennemføres ved blot at skyde hurtigt og ramme nogenlunde nøjagtigt, bliver det nødvendigt at udnytte alle de tilgængelige bonuskugler, samt at opnå flere comboer, hvor flere serier af kugler bliver fjernet på en gang, for det får samtidig kuglerne til at køre baglæns og væk fra banens slutpunkt. Som spillet skrider frem, skærpes kravene til spillerens evner, fra at det er tilstrækkeligt at kunne sigte og skyde relativt hurtigt til en mere strategisk tilgang, hvor man udover at sigte og skyde samtidig må forholde sig strategisk til situationen.

5.3 Iscenesættelse

Zumas overordnede tematiske iscenesættelse er meget sparsom. Det bygger på et Aztekisk tema, der manifesteres igennem det tegneserieagtige grafiske layout og baggrundsmusikken, der har en distinkt mellem-/sydamerikansk klang.

Skærmen, hvor man vælger stage, er vist som aztekiske templer, og der er et væld af aztekiske symboler placeret rundt på banerne. Yderligere er hver overordnet stage fremstillet som et tempel, der skal udforskes for i sidste ende at afsløre de aztekiske guders hemmeligheder. Dette forklares meget kortfattet og temmelig usammenhængende i enkelte cut-scenes efter hver gennemført stage.



skærmen hvor der vælges "stage".

Det forklares ikke, hvorfor en kugleskydende frø

(spillerbrikken) har så stor interesse i aztekernes hemmeligheder, og der benyttes ingen yderligere historiemæssige greb, der underbygger selve spilsystemet. Alt i alt har denne overordnede iscenesættelse kun minimal relation til selve spilsystemet og dermed spilhandlingen og fungerer nærmest kun som en overordnet stilistisk ramme for systemet, der føres helt igennem i forhold til grafik og lydspor. I forhold til Zumas overordnede iscenesættelse er det lige Markku Eskelinens udsagn om at historier i

computerspil er uinteressante ornamenter eller gavepapirer (Eskelinen, 2001) virker passende. Det er måske rigtigt, i den forstand at det ikke lever op til hvad man forventer af et godt narrativ (jf. med Bremond's definition af et narrativ, som jeg kort nævner i kapitel 03). I mine øjne spiller den overordnede iscenesættelsen dog stadig en rolle i forhold til oplevelsen. Trods sin usammenhæng, er den glade og ufarlige tematik netop med til at understrege, at konteksten, som spilhandlingen foregår i, er uforpligtende og sikker. Kort sagt, iscenesættelsens glade og lette stil understreger, at det er leg og ikke dødelig alvor. Den grafikmæssige stil, der bygger på klare "glade" farver, spiller dog en rolle i forhold til spillerens oplevelse udover at være behageligt at se på. Alle kugler, der løber langs banen, har distinkt forskellige farver, hvilket gør det lettere for spilleren at overskue situationen.

På enkelt baneniveau spiller den lydmæssige iscenesættelse også en vis rolle. Mange af de spilsystemiske hændelser illustreres med tydelige og let genkendelige lyde. Nogle af disse illustrerer ændringer i systemets tilstand, som spilleren måske ellers ikke ville lægge mærke til. F. eks lyder der et højt "Zuma", når man har opnået point nok til, at kuglestrømmen stopper. Der kommer ligeledes en illustrerende lyd, der tilkendegiver, at man har opnået et ekstra liv. Disse hændelser illustreres også via indikatorer på skærmen, men i og med at spilleren er så visuelt engageret i kuglernes bevægelse, vil man ofte ikke lægge mærke til ændringen her. Lyden tjener på den måde som en kommunikationskanal fra spilsystem til spiller. Et andet eksempel er, at når kugleserien når tæt på banens slutpunkt, afspilles der en høj hjertebanke-lyd. Dette kommunikerer til spilleren, at man er ved at tabe. Denne kommunikation er nok ikke direkte nødvendig for spillerens succes, idet man i spilleøjeblikket er meget opmærksom på kuglernes bevægelse og placering på banen, men den yderligere understregning af den nærliggende fiasko spiller ind på at presse spilleren yderligere og øge dennes stressniveau markant, eller i Csikszentmihalyis forstand, presser spilleren i retning af ængstelighed.

5.4 Midler, mål og forhindringer.

De tilgængelige midler, som spilleren har til sin rådighed for at opnå spillets mål, er primært den spillerstyrede frøbrik, i midten af banen. Denne kontrolleres via musens bevægelser, og man affyrer en farvet kugle ved tryk på venstre museknap. Ved tryk på højre museknap skiftes den klargjorte kugle ud med en anden farve; det er dog

ikke altid muligt at skifte den pågældende kugle ud. Det er altså en meget simpel direkte og let forståelig interaktion, spilleren har med spillet.

Zumas spilsystem opererer med en række forskellige mål, som man som spiller forsøger at opnå. Det overordnede mål kan forstås som at gennemføre alle "stages" og dermed alle baner i spillet. For at nå dette punkt er der en række af underordnede mål, der må opnås. Man kan opstille et decideret mål-hierarki for spilsystemet, der illustrerer, hvordan spillets opbygning former sig.

Overordnede mål:

- At gennemføre alle Zumas 13 antal "stages" (gennemse alle templerne jf. iscenesættelse)
 - At gennemføre en stage
 - At gennemføre en bane

Inden for rammerne af hver enkelt bane finder man de delmål, som spilleren hele tiden i sit engagement må forholde sig til og stræbe imod, idet disse mål er det, der driver spillet frem.

Mål på enkelt bane niveau:

- Fjern alle kugler fra banen inden de når slut punktet
 - Optjen point nok til at kugletilførslen stopper
 - Indtjen point ved at skyde og fjerne kugler / bonusmønter

Her når man ned på det niveau, hvor de grundlæggende systemdefinerede forhindringer ligger. Helt firkantet set er der kun en klart systemdetermineret og formel forhindring på dette niveau: Banens forløb. Banens forløb er en konkret forhindring, fordi kuglernes løb rundt langs banen gør, at nogle kugler blokerer for at ramme andre eller i andre tilfælde dækkes af banens geometri. Man har således som spiller ikke adgang til at ramme alle de synlige kugler på skærmen, denne forhindring.

På baggrund af systemets udformning former der sig en række forhindringer, der er mere relaterede til den pågældende spillers evner eller mangel på samme end systemets formelle dynamik og rammer. Tiden udgør en forhindring for spilleren. Idet kuglerne bevæger sig igennem banen med en vis fart, er man som spiller underlagt at

handle i relation til denne - hvis du ikke er hurtig nok, når kuglerne slutpunktet, og du mister et liv. De farvede kugler og deres placering i kæden former sig også som en udfordring for spilleren. Spilleren skal som sagt forsøge at fjerne alle kugler, inden de når slutpunktet. Udfordringen ligger derfor i at identificere en serie kugler af samme farve, som spillerbrikken er "ladt" med, og derefter sigte og ramme rigtigt, så serien fjernes. Jo flere forskellige farver af kugler der er på banen, jo mere skal man som spiller kunne overskue. Jo flere forskellige farvede kugler der er på banen, desto større bliver spredningen af dem også. Dette bevirker, at man som spiller bliver nødt til at hæve sin skudfrekvens, hvilket igen stiller større krav til at danne sig overblik hurtigt. Endvidere bliver sigtetiden også kortere. I takt med at spillets sværhedsgrad stiger, må man som sagt også forholde sig til de forskellige kuglers position i forhold til hinanden på banen. Dette er nødvendigt for at kunne udnytte kædereaktionerne og trække kuglerne væk fra banens slutpunkt.

5.5 Spiloplevelsen

Csikszentmihalyi nævner som sagt en række faktorer, der kendetegner de aktiviteter, som flow tilstanden udspringer af: *En udfordrende aktivitet, der kræver færdigheder, Klare mål og feedback, styringens paradoks*(Csikszentmihalyi, 2005)

En udfordrende aktivitet, der kræver færdigheder

Som spil generelt, er Zuma også, hvad der kan betegnes som en udfordrende aktivitet, der kræver færdigheder. Først og fremmest mener jeg, at Zumas spilsystem er rettet mod at udfordre følgende evner eller færdigheder hos spilleren: Visuel orienteringsevne, hånd/øje koordination, finmotorik. Dette er de grundlæggende evner, der trækkes på, når man spiller Zuma, men som spillet skrider frem, og sværhedsgraden stiger, bliver det nødvendigt at forholde sig mere reflektivt til spilhandlingerne. Det er ikke længere nok at identificere en farve og skyde efter den, man bliver i højere grad nødt til at planlægge skuddene. At kunne leve op til udfordringerne på dette niveau forudsætter udover de aspekter jeg har nævnt, at man forstår spilsystemet og dets dynamik fuldt ud, samt at man er i stand til at holde et taktisk og analytisk overblik.

Det, der så at sige indkapsler disse aspekter, er, at de skal fungere under det pres, som systemet lægger spilleren under. Den konstante fremdrift af kuglerne der rykker

nærmere og nærmere, det gyldne kranie og den ledsagende ildevarslende hjertebankelyd, der fremkommer, når de kommer for tæt på, virker i den grad stressfremkaldende. I hvert fald på mig. Derfor er nok den vigtigste egenskab eller færdighed, om man vil, evnen til at bevare roen og handle med overskud på trods af den stressede situation. Hvis man så at sige bukker under for presset, mister man det analytiske overblik, og i min erfaring forplanter det sig helt ned til, at ens motoriske kontrol også bliver svækket. Man begynder at sigte forkert og skyde vilkårlige steder, osv. På baggrund af Damasio kan man forklare dette som det feedback loop, der eksisterer imellem den kropslige emotionelle tilstand, følelser og de rent kognitive og mentale evner. Den øgede intensitet i den emotionelle tilstand (ophidselse), som opstår på baggrund af spillets forløb, påvirker kognitionen og handleevne. I første omgang vil jeg mene, at vores handleevne skærpes af den øgede ophidselse, ligesom vi bliver primede til forsvar eller flugt, når vi bliver skræmt. Men over en given grænse bliver denne ophidselse for høj, og ens kognitive evne og reaktionsevne forringes.

Ud fra Csikszentmihalyis flow diagram spiller systemet altså en rolle, hvori det konstant, inden for hver bane, presser spilleren i retning af den emotionelle tilstand ængstelighed. Med mindre man har, hvad jeg betragter som overmenneskelige evner, bevirker det konstante pres fra systemet, at det er i denne retning, oplevelsen bevæger sig. Jeg mener dog ikke, at det nødvendigvis hensætter én til en ængstelighed, der ødelægger spiloplevelsen og fjerner nydelsen ved at spille, hvis man fejler og taber spillet. Det er blot et af vilkårene ved engagementet og et led i den læringsproces, der forbedrer ens evner til at beherske spilsystemet. Det er først, når man så at sige oplever at nå en blindgyde i forhold til spillets sværhedsgrad og evner til at styre det, at det bliver ødelæggende for den nydelsesfulde oplevelse. Dette henviser også til det Csikszentmihalyi betegner som styringens paradoks. Det nydelsesfulde ved flowtilstanden opstår ikke ved at være i kontrol, men ved at *forsøge* at kontrollere situationen. Som i mange andre spil er den egentlige konsekvens af at fejle i Zuma også ganske lempelig, idet man alt efter hvor mange "liv" man har, kan forsøge at gennemgå banen igen. Hvis det heller ikke lykkedes kan man frit starte den pågældende bane igen. Muligheden som systemet giver spilleren for at forsøge igen og igen mindsker den frustration man oplever ved at fejle. Øjeblikket hvor man mister kontrollen og kuglerne når det gyldne kranie kan opleves som endog meget

frustrerende, men spillet tilkendegiver hurtige at man har mulighed for, at forsøge igen. Den relativt korte spilletid inden for hver bane (3-5 minutter) bevirker også at frustrationen og den begyndende ængstelighed ikke tager overhånd. På den måde har spillet indbyggede "pusterum" for spilleren der sikrer at den emotionelle tilstand ikke bevæger sig for langt i retning af ængstelighed.

Klare mål og feedback.

Spilhandlingen i Zuma er, som det fremgår, utroligt action præget forstået i den forstand, at man hele tiden må handle at leve op til systemets præmisser. Dette afspejles også i den feedback, man får via spillets iscenesættende elementer. Man får som spiller hele tiden både visuelle og lydæssige feedback, der illustrerer, om man handler godt eller dårligt i henhold til spillets mål. Denne konstante feedback på ens handlinger spiller en stor rolle i oplevelsen, idet det hele tiden bekræfter spilleren i værdien af dennes handling. Hvis man skyder et "dårligt" skud, der ikke får fjernet nogle kugle serier, høres der blot en simpel klok-lyd, der symboliserer, at kuglen har ramt. Hvis man derimod laver en super kombination, der får fjernet lange rækker af kugler, kommer der et væld af fanfarelignende lyde og farvestrålende eksplosioner på skærmen, samt tekst popups der fremhæver, hvor "utroligt" mange point man har vundet ved dette skud. Denne konstante feedback på spilhandlingerne i Zuma er meget orienteret omkring positive tilkendegivelser af spillerens handlinger. Så gennem disse feedback elementer belønnes spillerens for sit engagement, hvilket er med til at øge intensiteten i engagementet og bevæge oplevelsen i retning af flow.

Oplevelsen af Zuma kan overordnet siges, at bevæge sig i spektrummet imellem ængstelighed og flow. Oplevelsen af kedsomhed som Csikszentmihalyi forstår det, mener jeg ikke kan er relevant i forhold til Zuma. Dette forholder sig sådan fordi Zumas spilsystem fordrer, at spilleren er i aktion hele tiden, og konstant må forholde sig til, og reagere på forhindringerne, hvilket yderligere understreges af de iscenesættende elementer i spillet. Selv når man er en "øvet" spiller kan spillets lettere baner findes udfordrende, idet man hele tiden kan forbedre sin præstation ved f.eks. at gennemføre banen hurtigere end den systemdefinerede ideal-tid, eller ved at forsøge at skabe større og større kædereaktioner. De emotionelle tilstande, som man overordnet bevæger sig igennem når man spiller Zuma, og man befinder sig inden for rammerne af flowtilstandens spektrum, bevæger sig på grænsen imellem det Damasio

betegner som primære og sekundære emotioner. Den nydelsesfulde følelse jeg oplever, når jeg har gennemført en svær bane i Zuma svarer godt i retning til en sekundær emotionel tilstand. Idet jeg i denne tilstand er både reflekteret over at det er en spilsituation jeg befinder mig i, men til stadighed glad og tilfreds med resultatet af den netop overståede indsats. I selve spilhandlingen, når man stræber imod at vinde banen, forholder man sig i min erfaring anderledes. Her hersker en meget mere umiddelbar og intens tilstand der, som Csikszentmihalyi beskriver, nærmest opsluger en, og gør en til et med handlingen. Denne tilstand er mere i retning af, hvad Damasio beskriver som, en primær emotionel tilstand. Følelsen man oplever i denne tilstand er svær at indkredse, idet den opstår så umiddelbart og ureflekteret, men den kan siges at være en umiddelbar glæde der affødes af en højt anspændt og ophidset kropslig tilstand.

06 – Konklusion

På baggrund af den gennemgåede og gennemdiskuterede teori og analyse vil jeg konkludere følgende.

6.1 Enkeltspiller computerspil

På baggrund af gennemgangen af enkeltspiller computerspils grundlæggende karakteristika ser jeg de følgende faktorer som centrale for enkeltspiller computerspillet.

Jeg forstår enkeltspiller computerspil som et åbent komplekst system (på linje med alle andre typer spil). Spilsystemer kan igen beskrives som en række delelementer, der står i gensidige og regelstyrede forhold til hinanden, og gennem de forhold former de en kompleks helhed. Computermediets mulighed for at håndtere og automatisere store komplekse systemer muliggør en meget umiddelbar og direkte interaktion imellem spilleren og spil. Spilsystemet definerer et eller flere mål eller succeskriterier for spillerens engagement i systemet, og opsætter samtidig forhindringer og begrænsninger for spillerens mulighed for at opnå disse. Udfaldet af de indlejrede forhindringer i spilsystemet vil være kvalificerbare.

Computerspil får endvidere nogle unikke karakteristika, der adskiller dem fra analoge spil, i kraft af computermediets muligheder for audiovisuel fremstilling. Eksempelvis kan spilsystemet iscenesættes og organiseres ud fra en overordnet historie, der bliver formidlet gennem computerens audiovisuelle egenskaber. En anden mulighed for iscenesættelse er en simulativ tilgang, hvor spilsystemet i audiovisuelt udtryk og systemmæssig udformning modellerer et aspekt af den virkelige verden

Zumas spilsystem

Zuma Deluxes spilsystem kan meget kortfattet beskrives som værende rettet imod, at spilleren, via den musestyrede frøbrik, vælger, sigter og skyder farvede kugler efter matchende kugler, der i en foruddefineret bane løber rundt på skærmen med retning mod banens slutpunkt. Ved at sammensætte tre eller flere matchende kugler, fjernes den pågældende serie kugler. Målet med den gentagne handling i Zuma er at fjerne

alle kugler, der løber rundt på banen, inden de når banens slutpunkt. For dette kan lade sig gøre, må man optjene et bestemt antal point ved at fjerne kugleserier mm. for der ikke tilføres flere kugler til banen, for dernæst at fjerne de resterende kugler. De primære forhindringer i dette ligger i at ramme rigtigt med de affyrede kugler samt at holde overblik over hvilke kugler, der er tilgængelige til affyring samt på banen. Som spillet stiger i sværhedsgrad i de senere baner, bliver det yderligere nødvendigt at spille effektivt og udnytte systemets muligheder for at optjene bonus point f.eks. ved at skyde bonusmønter og lave kædereaktioner, der fjerner mange serier af kugler, hvilket kræver en højere grad af strategisk tænkning samt et stort overblik over spilsystemets status.

6.2 At spille

Det at spille, spilhandlingen, kan overordnet forstås som en specifik type af leg, hvor spilleren "leger" med et "legetøj" (spillet). Denne leg former en kontekst, hvori spilleren frivilligt underlægger sig spillets formelle regler, engagerer sig i spillets indlejrede mål samt stræber imod at overkomme de designede udfordringer. I Zumas tilfælde vil det sige, at man engagerer sig i at få fjernet de farvede kugler, før de når igennem den pågældende bane, og udnytter spillets muligheder bedst mulig til at opnå dette. Dette engagement er hvad, man kan forstå som det "at spille". Det tidslige forløb og grænse for opretholdelse af denne kontekst kan både være defineret af spillets grænser, eller den kan være defineret af spilleren selv, alt afhængigt af hvor længe denne ønsker at spille

Zumas iscenesættelse

Zumas overordnede tematiske iscenesættelse er meget sparsom. Det bygger på et aztekisk tema, der manifesteres igennem det tegneserieagtige grafiske layout og baggrundsmusikken, der har en mellem-/sydamerikansk klang. Udover at have en kommunikativ rolle i Zuma, så spiller den glade og ufarlige tematik, der kendetegner Zumas iscenesættelse, en rolle i at understrege, at konteksten, som spilhandlingen foregår i, er leg og ikke alvor, hvilket fungerer som en slags modvægt til den egentlige spilhandling, der kan være nok så stressfuld. Zumas spilsystem er på flere måder med til at præge spilkonteksten igennem dets opbygning. Zuma er som sagt inddelt i en række stages, der også fungerer som savegames for spillerens fremskridt.

Disse stages er igen inddelt i enkelte baner, og hver af disse baner tager omtrentligt 3-5 minutter at gennemgå. På grund af denne opbygning er spil kontekstens tidslige rammer også påvirket direkte af spilsystemet.

Den lydmæssige del af iscenesættelsen fungerer som en kommunikationskilde, der illustrerer mange af de spilsystemiske hændelser for spilleren. Nogle af disse illustrerer ændringer i systemets tilstand, som spilleren måske ellers ikke ville lægge mærke til.

6.3 Spiloplevelse

Ud fra Antonio R. Damasio kan man betegne en "oplevelse" som følelsen af at blive hensat til en emotionel tilstand og oplevelsen af denne tilstands udvikling over tid. Som nævnt kan den emotionelle tilstand forstås som den ændring i kropslig og kognitiv tilstand, der opstår, når vi udsættes for forskellige stimuli, hvor følelser er den subjektive oplevelse af den ændrede tilstand, og disse spiller igen ind og påvirker vores kognition.

At spille et spil og engagere sig i denne handling kan, ud fra tanken om det at spille og at lege er nært beslægtede, siges at medfører en oplevelse af spænding og glæde hos spilleren, når situationen vel og mærket er optimal. Denne form for nydelse, som det at spille kan medføre, afspejles i Csikszentmihalyi teori om flow-tilstanden, som, jeg yderligere mener, kan beskrives som række nært beslægtede nydelsesfulde emotionelle tilstande. Flow-tilstanden er på den ene side en så opslugende tilstand, at man ikke reflekterer over hverken spilhandling eller sig selv. På den anden side er det karakteristisk for legen og dermed også det at spille, at man ved, det er spil og ikke dødelig alvor, hvilket kræver en refleksion over spilhandlingen for at opretholde spillekontekstens rammer.

En forklaring på at flow-tilstanden opnås i spil konteksten kan være, at vi er i stand til at åbne os op og indstille os på at indgå i lege/spille-konteksten, hvilket som sagt kræver en refleksion over, hvad der er leg og spil og hvad, der er "virkelighed". Men når vi har accepteret denne præmis, opstår muligheden for at blive hensat til en tilstand af flow, der igen dækker over en række forskellige nydelsesfulde emotionelle

tilstande. Denne nydelsesfulde oplevelse kan opstå afhængigt af, om spillet opfylder de kriterier, Csikszentmihalyi påpeger, er nødvendige for flow-tilstandens opståen.

Spiloplevelsen skal forstås som en proces, hvori vi gennemlever flere forskellige emotionelle tilstande. Det er ikke retvisende at fremhæve flow-tilstanden som oplevelsen alene. Flow skal, som Csikszentmihalyi også skriver, ses som en optimal tilstand. Det er altså den oplevelse, vi har, når spilsystemets udformning kan siges at være optimalt i forhold til spillerens evner og engagement i spilsituationen. I en spilsituation kan man forestille sig, at man undervejs, mens man spiller, oplever forskellige grader af henholdsvis kedsomhed og ængstelighed og i nogle øjeblikke opsluges i flow-tilstanden. Jeg mener derfor, at spiloplevelsen generelt set også indeholder grader af både ængstelighed og kedsomhed, uden man nødvendigvis afbryder engagementet i spillet. Det må så afhænge af den individuelle spiller, hvor stor en ængstelighed / kedsomhed, man kan udholde. Når spillerens personlige tærskel for disse tilstande brydes, kan man sige, at præmisserne, der har skabt og opretholdt spillerummet, ligeledes brydes, og resultatet bliver højest sandsynligt, vi slukker for spillet og afbryder legen.

6.4 Spiloplevelse og Zuma

Oplevelsen af Zuma kan overordnet siges at bevæge sig imellem ængstelighed og flow. Zumas spilsystem er rettet imod, at spilleren er i aktion hele tiden og konstant må forholde sig til og reagere på forhindringerne. Elementer i iscenesættelsen forstærker også dette pres, f. eks. den ildevarslende hjertebankelyd, der indikerer at kuglerne er tæt på banens slutpunkt. Den emotionelle tilstand og ophidselse, som opstår på baggrund af spillets forløb, påvirker kognitionen og handleevne. I første omgang vil jeg mene, at vores handleevne skærpes af den øgede ophidselse, ligesom vi bliver primede til forsvar eller flugt, når vi bliver skræmt. På grund af dette pres bevæger oplevelsen sig heller ikke i retning af kedsomheden. Selv som øvet spiller kan spillets lettere baner findes udfordrende, idet systemets udformning gør, at man hele tiden kan forbedre sin præstation, f.eks. ved at gennemføre banen hurtigere end den systemdefinerede ideal-tid, eller ved at forsøge at skabe større og større kædereaktioner.

Over en given grænse bliver dette systemdefinerede pres for stort, og oplevelsen får karakter af ængstelighed, og ens kognitive og motoriske evner forringes. Man mister overblikket over situationen, sigter og rammer forkert, og i sidste ende kan man ikke handle effektivt i forhold til systemets udfordringer længere, og man taber. At tabe i Zuma mener jeg ikke nødvendigvis er ødelæggende for den overordnede spiloplevelse, langt hen af vejen er det blot et af vilkårene ved spilengagementet og et led i at forstå spillets udformning bedre og dermed forbedre ens evner til at beherske det. Om det er ødelæggende eller ej må være afhængigt af spillerens tolerancetærskel.

Den spilsystemiske udformning er ikke kun rettet imod at øge presset på spilleren, det afbalancerer det også i kraft af sin udformning. Den relativt korte spilletid inden for hver bane bevirker, at ængsteligheden over det konstante pres ikke tager overhånd. På den måde har spillet indbyggede "pusterum" for spilleren, der sikrer, at den emotionelle tilstand ikke bevæger sig for langt i retning af ængstelighed. Spilsystemets konstante feedback på spillerens handlinger er meget orienteret omkring at give positive tilkendegivelser af disse. Denne positive feedback belønner, så at sige, spilleren for sit engagement, hvilket er med til at mindske ængsteligheden og bevæge oplevelsen i retning af flowtilstanden.

07 - Litteraturliste

Aaseth, Espen: 2004, Playing Research: Methodological approaches to game analysis, tilgængelig d 27/7 – 09 på:
<http://www.spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches2.pdf>

Bremont, Claude: 1981, the logic of narrative possibilities, New literary history nr 11, s. 385

Caillois, Roger: 2001, Man, Play and Games, first Illinois paperback

Costykian, Greg: 1994, I have no words and I must design, tilgængelig d. 27/7 - 09 på: <http://www.costik.com/nowords.html>

Crawford, Chris: 1998, The art of computer game design, tilgængelig d. 27/7 -09 på: <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/ACGD.pdf>

Csikszentmihalyi, Mihaly: 2005, Flow – optimal oplevelsens psykologi, Dansk psykologisk forlag

Damasio, Antonio r.: 1999, Decartes fejltagelse - følelse, fornuft og den menneskelige hjerne, Hans Reitzels forlag

Eskelinen, Markku: 2001, The gaming situation, tilgængelig d. 27/7 – 09 på:
<http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Frasca, Gonzalo: 2003(a), Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place, tilgængelig d. 27/7 – 09 på:
http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

Frasca, Gonzalo: 2003(b), Narrative vs. simulation: introduction to ludology, tilgængelig d. 27/7 – 09 på: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

Grodal, Torben: 1997, Moving pictures a new theory of film genres, feelings and cognition, Oxford university press

Huizinga Johan: 1963, Homo ludens – om kulturens oprindelse i leg, Gyldendal

Järvinen, Aki: 2004, A Meaningful Read: rules of play reviewed, tilgængelig d. 27/7 - 09 på: <http://www.gamestudies.org/0401/jarvinen/>

Køppe, Simo: 1993, Virkelighedens niveauer, Gyldendal

Salen, Katie & Zimmerman, Eric: 2004, Rules of play – game design fundamentals, The MIT Press

Webside henvisninger:

<http://fb.popcap.com/online-games/zuma/>

<http://www.popcap.com/press/>